

Enskild motion

Motion till riksdagen: 2014/15:822

av Rickard Nordin (C)

E-sport som sport

Förslag till riksdagsbeslut

1. Riksdagen tillkännager för regeringen som sin mening vad som anförs i motionen om att likställa e-sport med övrig sport.
2. Riksdagen tillkännager för regeringen som sin mening vad som anförs i motionen om att se över Migrationsverkets regler så att e-sportare räknas som andra idrottare.
3. Riksdagen tillkännager för regeringen som sin mening vad som anförs i motionen om att skrota reglerna kring förströelsespels tillståndsplikt alternativt helt avgiftsbefria densamma.

Motivering

E-sport är den snabbast växande rörelsen vi har i Sverige. Rörelsen är mångfacetterad och består av människor i av alla åldrar, nationaliteter och kön.

Det finns flera anledningar till att e-sport bör likställas med annan sport. För det första fyller den många av de sociala funktioner som idrotten också gör: e-sport är ett sätt för unga att träffas, lära sig samarbeta och utvecklas i grupp, lära sig laganda samt att arrangera och driva föreningsverksamhet. I och med att e-sport ofta bedrivs på gräsrotsnivå - spelarna är också coacher, föreningsledare och arrangörer – så är den e-sport som finns nu dessutom extra bra för att skapa civilt engagemang bland unga.

För det andra finns tillgänglighetsskälet – skador, handikapp och dåliga uppväxtförhållanden håller många unga borta från de mer fysiskt krävande sporterna och i nuläget finns ganska få idrotter som de kan delta i fullt ut. E-sport är förhållandevis lättillgängligt och kräver inte en perfekt hälsa. Om vi kunde uppnå samma nivå av aktiva föreningsliv i e-sportsverige som i idrottssverige så vore det en ingång in i gemenskap och föreningsaktivitet för många unga som nu finner sig utestängda.

Slutligen kommer vi förstås till hälsoaspekten, den stora majoriteten av idrotter i Sverige är fysiskt krävande och medför fysisk träning, vilket är hälsosamt. Här kan man invända att e-sporten misslyckas, men det finns god evidens på att datorspel också medför andra hälsofördelar: förbättrat minne, kognitiv förmåga, förmåga att resonera samt perception och problemlösning. Precis som annan idrott verkar många spel också hjälpa avslappning och stressdämpning. Det finns också klara indikationer på att e-sport och datorspel kan hjälpa äldre att behålla mental klarhet längre.

Sammantaget delar e-sport karaktär och fördelar med många andra idrotter och kanske viktigast av allt: en allt större mängd ungdomar och unga vuxna spelar – både privat och i grupp. Det vore galenskap att låta denna potential gå förlorad när vi istället kan stödja och uppmuntra att fler unga spelar i grupper och i de sociala sammanhang som uppstår när man deltar i e-sport i lag istället för att isolera sig ensam vid sin egen dator.

Numera disputerade idrottsvetaren Kalle Jonasson (f.d. Danielsson) vid Malmö Högskola har gjort en studie som jämför e-sport med traditionell idrott utifrån den klassiska modell som brukar användas för att karakterisera modern idrott. På punkt efter punkt kommer han fram till att e-sport i mångt och mycket liknar annan idrott. Studien har dessutom ett par år på nacken och resonemangen har stärkts ytterligare sedan dess. Det är inte vår uppgift att göra skillnad på olika idrotter och därför behöver e-sporten likställas med andra idrotter för att ha möjlighet att attrahera människor på likvärdiga villkor.

Det finns också fler aspekter av problematiken och en gammaldags lagstiftning. Stora e-sportstjärnor från andra länder har ibland svårt att få visum till Sverige pga gammaldags synsätt och förlegade regler. Flera av de största tävlingarna i världen går av stapeln i Sverige och vi har bland världens bästa lag i flera grenar. Att idrottare som ska delta i DN-galan eller en fotbollslandskamp inte skulle få inresetillstånd i Sverige är en löjeväckande tanke, ändå är det precis det som sker när personer från andra länder vill komma och delta i e-sportens stora tävlingar på exempelvis Dreamhack.

Det kan också vara på sin plats att påpeka att e-sport och icke e-sport idag blir mer och mer sammanblandad, t ex med de elektroniska tavlor man idag använder inom pistolskyttet. Är det då en e-sport eller en ordinarie sport? Man kan ju faktiskt till och med fråga sig om dessa tavelssystem skall regleras inom dagens lagstiftning? Gråzonerna bara växer allt mer och det är därför rimligt att se över dagens lagstiftning och inkludera e-sporten.

Rickard Nordin (C)