

Motion till riksdagen 2023/24:348

av **Michael Rubbestad m.fl. (SD)**

Framtidens e-sport

Förslag till riksdagsbeslut

1. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att likställa e-sport (elektronisk sport) med övrig idrott och tillkännager detta för regeringen.
2. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att permanenta det tillfälliga erkännandet av utländska e-sportare som elitidrottare och tillkännager detta för regeringen.
3. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att anta en nationell strategi för e-sport och tillkännager detta för regeringen.
4. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att kulturbegreppet ska breddas och även inkludera e-sport och tillkännager detta för regeringen.
5. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att inrätta ett spelinstitut och tillkännager detta för regeringen.
6. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att tillsätta en utredning med uppgift att finna lösningar på hur fenomenet med s.k. scalpers ska elimineras och tillkännager detta för regeringen.
7. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att uppmuntra äldre och pensionärer att engagera sig i e-sport och tillkännager detta för regeringen.
8. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att de aktörer som beviljas stöd och ekonomiskt bidrag inom e-sport aktivt ska verka för ökad jämställdhet, mot diskriminering och för en nolltolerans gällande trakasserier och tillkännager detta för regeringen.
9. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att ge Myndigheten för delaktighet, eller annan lämplig organisation, i uppdrag att utreda hur man kan inkludera personer med funktionsnedsättning inom e-sporten och tillkännager detta för regeringen.
10. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om e-sportkompetens och onlinebedrägerier och tillkännager detta för regeringen.
11. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om ekonomiska förutsättningar för lokala e-sportföreningar och tillkännager detta för regeringen.

12. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att tillåta e-sport som inriktning på gymnasieutbildning och tillkännager detta för regeringen.
13. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att regeringen bör utreda vilka kurser som behöver införas och/eller utvecklas för att vi ska ha tillräckligt med dataspelsutvecklare samt kompetens framöver i Sverige och tillkännager detta för regeringen.
14. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att utreda möjligheten att inrätta ett e-sportråd och tillkännager detta för regeringen.
15. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om hälsoperspektivet och tillkännager detta för regeringen.
16. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att regeringen bör beakta folkhälsoperspektivet och tillkännager detta för regeringen.
17. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att regeringen eller berörd myndighet bör identifiera hinder i lagstiftningen som försvårar eller förhindrar förutsättningarna för digital turism genom e-sport och tillkännager detta för regeringen.

Motivering

E-sport (elektronisk sport) är ett samlingsbegrepp för spel och tävlingar som utförs på datorer, spelkonsoler, telefoner och surfplattor i en virtuell miljö där personerna spelar olika sorters digitala spel på egen hand, i lag eller mot varandra. Tävlingarna kan spelas via internet, lokala nätverk, LAN-träffar eller med spelare som samsas vid samma dator eller konsol. 80 % av Sveriges befolkning spelar digitala spel i någon form och e-sport omfattar så mycket mer än den stereotypa bilden av en ungdom framför en datorskärm. Candy Crush Saga, Wordfeud, Quizkampen och Angry Birds är e-sport på samma vis som exempelvis Counterstrike, Dota, Fortnite, Battlefield och Minecraft, varav flera spel har Sverige som ursprungsland.

E-sporten har satt Sverige på kartan och bidrar med allt från arbetstillfällen till skatteintäkter men betraktas trots detta inte som en formell kulturform till skillnad mot exempelvis film och musik. När e-sporten inte erkänns som en officiell idrott och kulturform innebär detta ett stort antal problem och utmaningar vilket riskerar leda till att Sverige tappar sin ledande position på området.

Är e-sport en idrott eller sport?

Med idrott avses en kroppslig aktivitet eller kroppslig träning som kan utföras på egen hand eller i större grupp. Med sport avses samma typ av aktivitet men med tillägg av tävlingsmomentet, dvs att man mäter sin prestation i förhållande till andra utövare. Schack och poker är två exempel på sporter där ansträngningen snarare är mental framför den fysiskt ansträngande. På samma vis är e-sporten en sådan typ av aktivitet som bygger på mental ansträngning, fokus och koncentration som i samband med tävling kan pågå i flera timmar. Precis som inom andra typer av idrotter finns inom e-sporten tränare, psykologer, fysioterapeuter, kostrådgivare m.fl.

Länge har samhället sett på e-sporten utifrån en förlegad bild om en ung man intagandes läsk och chips i kombination med ett användande av en dator med ljud på en

ohälsosamt hög volym. Trots att denna bild idag är långt ifrån den verklighet som faktiskt råder lever bilden kvar, vilket i sin tur är en av anledningarna till motståndet mot att erkänna e-sport som en officiell sport och idrott.

Exempelvis är vikten av att äta rätt för att hålla blodsockernivån på en jämn nivå en grundsten för en professionell e-sportare. Gärna i kombination med kondition och styrketräning för att kroppsligt orka med längre spelsessioner.

Det är fortfarande av relevans att vi fortsätter att poängtera skillnader såväl som likheter mellan sport och idrott. E-sport har i första hand inga fysiskt krävande tävlingsmoment utan har istället många och längre koncentrationsmoment. Det är viktigt att vi fortsätter skilja på sport och idrott även om e-sport klassas som en officiell sport i samband med medlemskap i Riksidrottsförbundet.

E-sporten som officiell idrott

E-sport samlar idag miljontals entusiaster världen över. Riktigt stora e-sportevent samlar tiotusentals människor och det finns idag dedikerade tv-kanaler som enbart visar e-sport. Som ett konkret exempel kan nämnas finalen i "League of Legends" som år 2018 sågs av fler än 60 miljoner människor världen över. I Sverige finns dataspelsfestivalen "Dreamhack" som både 2010 och 2013 satte världsrekord i antalet samtidigt uppkopplade datorer på samma plats med 13 000 respektive 17 000 datorer. Redan år 2007 fick Dreamhacks grundare motta ett hederspris från Jönköpings kommun. Motiveringen var evenemangets betydelse för kommunen, näringslivet och stadens högskola.

Vi har inte bara en motsvarighet till Zlatan inom e-sport utan ett flertal. Detta har delvis även att göra med vår väl utbyggda infrastruktur inom bredband och fiber. I andra delar av världen är tillgången till snabbt bredband sämre och tack vare förutsättningarna här är Sverige ett av de absolut största länderna i världen inom e-sport och producerar en stor andel elitspelare till flera av de största spelen.

Genom att klassa e-sport som en officiell sport som även inkluderas i kulturbegreppet kommer många av de hinder som idag föreligger att lösas sig per automatik. Bidrag kan då sökas av lokala e-sportföreningar för att de ska kunna bedriva sin verksamhet på samma villkor som den lokala schackklubben. Spel och dobbel inom e-sport skulle kontrolleras i samma utsträckning som spel på fotboll och hockey, stora svenska e-sportevent kan lättare ta emot utländska tävlande som inte blir beroende av ett turist- eller arbetsvisum för att kunna delta osv. E-sport klassas idag som en officiell sport i över 20 länder.

Sverigedemokraterna föreslår därför att man som ett samlat grepp klassar e-sport som en officiell idrott för att dels erkänna e-sporten i sig, dels ge e-sporten samma förutsättningar som annan sport och idrott i Sverige.

Utländska e-sportare

Likt de flesta andra sporter lockar e-sporten spelare och lag från hela världen att besöka och tävla på andra kontinenter. I Sverige som inte ser e-sport som en erkänd sport likställs dock inte en e-sportare med exempelvis en fotbolls- eller hockeyspelare varför Migrationsverket behandlar dem på olika vis. En e-sportare kan inte söka visum till Sverige för att delta i en tävling på samma vis som exempelvis en basketspelare kan.

Visering till Sverige kan ges av många olika anledningar, men det rör sig inte om olika viseringar beroende på skälet till inresan. Däremot kan olika handlingar till styrkande av resans syfte behöva visas beroende på om det t.ex. rör sig om en turistresa eller en idrottare som önskar delta i en tävling. För idrottare kan även särskilda regler om arbetstillstånd aktualiseras. Det krävs bl.a. ett skriftligt kontrakt med en klubb eller förening i Sverige som är ansluten till Riksidrottsförbundet för att få arbetstillstånd. En professionell idrottsman som besöker Sverige för att delta i internationella tävlingar är undantagen från kravet på arbetstillstånd i tre månader under en tolv månadersperiod.

Här behöver Sverige komma ifatt övriga länder och ge tävlande lag och spelare från andra länder möjlighet att delta i tävlingar i Sverige på samma villkor som inom andra sporter. Som lagstiftningen är utformad idag hamnar Sverige på efterkälken och låter våra grannländer ta ledartröjan i en snabbt växande bransch. Migrationsverket behöver därför likställa e-sportare med andra atleter och idrottsutövare i sin bedömning när det gäller att bevilja visum till Sverige i samband med större tävlingar och event.

Våren 2021 behandlades yrkandet av Sveriges riksdag vilket avslogs av de två dåvarande regeringspartierna Socialdemokraterna och Miljöpartiet. Efter att fler stora e-sportevent till följd av detta beslut tvingats ställa in eller flytta eventet utomlands uppstod en massiv kritikstorm som ledde till att dåvarande inrikesminister Mikael Damberg (S) med stöd av dåvarande kultur- och demokratiminister Amanda Lind (MP) gjorde ett tillfälligt undantag och därmed tillfälligt erkände utländska e-sportare som elitidrottare. Det är glädjande att den dåvarande regeringen tänkte om och istället valde att följa Sverigedemokraternas förslag, men då undantaget endast gjordes tillfälligt menar vi att undantaget ska permanentas och utländska e-sportare likställas med elitidrottare inom andra sporter.

Nationell strategi för e-sport

Sverige har Europas största omsättning inom e-sport. Enligt analysföretaget Newzoo omsätter e-sport mer pengar än traditionell sport, men trots detta hålls e-sporten fortsatt borta från det svenska rampljuset. Enligt en rapport från Dataspelsbranschen omsatte företagen inom den svenska spelindustrin 58,9 miljarder kronor under 2021. Många andra länder har insett e-sportens potential och vad den innebär för såväl ekonomin som utbildning och arbetsmarknad. Sveriges ledande ställning ser dock ut att snart bli omsprungen om inte Sverige väljer att tydligare fokusera på branschen och dess möjligheter.

Vårt grannland Danmark har liksom många andra länder antagit en nationell strategi för att ta vara på e-sportens möjligheter, och Danmark är idag ett av Europas mest framgångsrika e-sportländer och ser ut att vara på god väg att gå om Sverige.

Sverige bör liksom Danmark anta en nationell strategi för e-sport för att säkerställa att branschen ges den uppmärksamhet och det fokus som behövs för att tillvarata branschens tillväxt och fördelar samt för att säkerställa att Sverige behåller sin starka ställning på området.

Dataspel som kulturform

Fler av de frågor som lyfts i denna motion skulle sannolikt lösas i de fall e-sport klassas som en officiell sport enligt Riksidrottsförbundet samt som en formell kulturform av

Kulturrådet varför dessa två förslag är att se som de enskilt viktigaste för att säkerställa Sveriges fortsatta roll som en ledande nation inom e-sport.

E-sport idag klassas inte som vare sig en sport eller en idrott enligt Riksidrottsförbundet trots att spelare inom e-sport har tränare, analytiker, tävlingar, cuper och mästerskap. Ett stort antal människor världen över livnär sig på sitt spelande och likt annan idrott finns det världsstjärnor med fans. Svenska världsstjärnor inom gaming som Emil "HeatoN" Christensen eller Patrik "f0rest" Lindberg är bara några exempel. Felix "PewDiePie" Kjellberg är ett annat exempel som kanske inte längre är att klassa som en "gamer" men likväl en välkänd profil inom e-sportvärlden med över 29 miljarder visningar på sin Youtubekanal. Den 3 juni 2014 meddelade Sveriges Radio att "PewDiePie" var en av de 58 som valts ut att vara sommarvärd i radioprogrammet Sommar i P1 2014.

På grund av det internationella intresset för "PewDiePies" sommarprogram spelades det in på både svenska och engelska. Programmet sändes i Sveriges Radio på svenska, men samtidigt som sändningen började publicerade Sveriges Radio den engelska versionen på nätet. Den engelska versionen gjordes tillgänglig på en egen server med extra kapacitet för att inte riskera att Sveriges Radios webbplats skulle krascha.

Även sponsringen av spelare är idag på en likvärdig nivå som de stora sporterna som exempelvis fotboll och hockey.

Vi menar på att dataspel är en kulturform som bör göras mer allmänt känd i de redan befintliga, "klassiska" och redan definierade delarna av kulturrummen.

Dataspel är en förhållandevis ny form av kulturuttryck som snabbt etablerat sig för den yngre generationen. Vi anser att det är dags att detta breddar sig så att även vuxna och äldre ser charmen med dataspel. Det finns många spel idag som är bildande och rörelsemotiverande och utmanar intellektuellt.

I vårt grannland Norge är digitala spel underställt kulturdepartementet. I Sverige finns Kulturrådet vilket är en myndighet underställd Kulturdepartementet. Detta råd fördelar statens bidrag till kulturen och är även den instans som avgör huruvida något ska anses vara kultur eller inte. Sverigedemokraterna anser att kulturbegreppet behöver breddas på sådant vis att e-sport inkluderas och formellt klassas som kultur och att kulturbegreppet bör breddas så att det även innefattar dataspel.

Ett nytt spelinstitut

Införandet av ett e-sportinstitut behövs för att Sverige ska kunna behålla sin plats som världsledande. Syftet med institutet blir dels att marknadsföra det svenska e-sportundret utomlands, dels att tillsätta ett e-sportråd för att säkerställa den konstnärliga friheten inom utvecklingen av framtida spel. Tillsammans med Polismyndigheten säkerställer institutet att e-sportens baksidor beaktas och att det finns kunskaper om desamma i exempelvis Polismyndighetens arbete mot onlinebedrägerier.

Ambitionen för ett institut är även att vara en brygga mellan den svenska dataspelsbranschen och staten och arbeta för att synliggöra eventuella hinder som branschen möter för att utveckla sin verksamhet så att dessa hinder kan arbetas bort. Det kan även hjälpa branschen att samarbeta med andra kulturella näringar och kulturområden. På så vis vill vi att institutet aktivt ska arbeta för att främja den svenska dataspelsindustrin i stort och kunna vara en stödfunktion för branschen i kultur- och näringsfrågor.

Sverigedemokraterna vill att infrastrukturen för hela spelutvecklingen ska finnas i Sverige och att vi ska vara långsiktigt världsledande. Det innebär att vi ska ha världens skickligaste programmerare, spelmanusförfattare, grafiker och tonsättare för detta.

Scalpers

Begreppet ”scalpers” innebär att en individ eller en helautomatiserad process (bottar) genomför köp av en produkt eller tjänst som är en bristvara i syfte att sälja denna vidare till ett högre belopp och därmed göra en förtjänst på mellanskillnaden. Ett exempel på detta är i samband med attraktiva biljettsläpp till populära musikkonserter och event där dessa scalpers kan köpa hundratals biljetter för att sedan sälja dem vidare på andrahandsmarknaden till ett pris som ibland ökar med flera hundra procent. För att undvika detta har många konsertarrangörer infört ett system där varje kund får köpa ett maxantal biljetter samt att respektive biljett knyts till kundens namn vilket sedan inte kan ändras. Detta har till viss del begränsat mängden scalping men har istället skapat nya problem när exempelvis en privatperson som köpt en biljett har fått förhinder och inte kan sälja sin biljett vidare.

Samma problem uppstod som exempel i samband med lanseringen av spelkonsolen Sony Playstation 5 (PS5) om lanserades i november 2020 och som fram till mycket nyligen led av leveransproblem med kunder som beställt men fick vänta i upp till två på leverans.

Detta fenomen är ett växande problem inte bara i Sverige utan även i resten av världen. Sverige har här som en framstående e-sportnation möjligheten att gå i bräschen som det land som med hjälp av lagstiftning gjort vad de kan för att förhindra scalping och underlätta för den enskilde konsumenten. Något som om det appliceras framgångsrikt inte bara gäller e-sport utan även andra områden som exempelvis konsertbiljetter som nämnts ovan. Sverigedemokraterna föreslår därför att regeringen tillsätter en utredning med uppgiften att finna lösningar på hur fenomenet med scalpers ska elimineras.

Uppmuntra äldre och pensionärer att engagera sig i e-sport

Gällande e-sport finns flera studier som visar att dataspel medför vissa hälsofördelar. Exempel på dessa kan vara förbättrat minne, kognitiv förmåga, förmåga att resonera samt perception och problemlösning. Likt annan sport kan spel bidra till avslappning och minskad stress. Gällande äldre personer kan e-sporten bidra till att behålla mental klarhet. Att spela onlinespel är även ett sätt för äldre att slippa ensamhet och istället träffa nya vänner online och det finns alltid någon att prata och ”umgås” med. Då en majoritet av de som utövar e-sport är ungdomar finns även aspekten med en ökad och förbättrad dialog över generationer att beakta. E-sport kan ses som generationsöver-skridande där yngre och äldre kan mötas och umgås på lika villkor.

I tider av pandemi har e-sport även visat sig vara en mycket viktig plattform för att behålla dialog och kontakt med vänner och andra människor, särskilt i de länder där enskilda individer suttit isolerade och avskilda från världen i övrigt. Riksdagen bör därför med anledning av ovan utreda hur fler äldre kan uppmuntras att engagera sig i e-sport.

Jämställdhet inom e-sport

Utifrån aspekten delaktighet kan e-sport ses som en av de mest inkluderande och jämställda sporter som finns att tillgå. Nästan alla som önskar kan delta på lika villkor oavsett ålder, kön, flertalet funktionsvariationer, språk och social status. Självklart behövs tillgången till exempelvis en dator vilket kan likställas med andra sporter där man som utövare behöver tillgång till specifik utrustning.

Mobbing, näthat och trakasserier är ett stort problem på internet och i sociala medier. Så även inom e-sport. Tyvärr drabbar detta ofta kvinnliga spelare. Precis som det är helt oacceptabelt i sociala medier och i samhället i stort är det oacceptabelt inom e-sport. Det är därför rimligt att de aktörer som beviljas stöd och ekonomiskt bidrag aktivt ska verka för ökad jämställdhet, mot diskriminering och för en nolltolerans gällande trakasserier.

Eftersom internet är en mötesplats utan nationsgränser där människor från hela världen möts på lika villkor behövs också ett gemensamt språk för att spelare ska kunna förstå varandra. Det engelska språket är det språk som primärt används i dessa muntliga och skriftliga samtal vilket har bidragit till förbättrade engelskkunskaper hos många spelare. Detta har inte bara märkts i vardagen, utan erfarna spelare i skolålder erhåller ofta goda betyg i just engelska.

Genom att bli medlem i Riksidrottsförbundet legitimeras e-sport och hundratusentals svenska e-sportare kommer få ta del av ett rikt föreningsliv där alla har lika möjligheter.

Inkludera funktionsnedsatta inom e-sporten

Myndigheten för delaktighet har i uppgift att arbeta för att alla människor oavsett funktionsförmåga ska ha samma möjligheter att vara delaktiga i samhället. Idag finns stora möjligheter och potential att utveckla e-sporten ännu mer mot personer med funktionsnedsättning. Idag finns stora brister som vi anser borde kunna lösas utan större insats. Det har däremot inte funnits initierade projekt om inkludering. Av den anledningen menar vi att ett sådant arbete måste påbörjas.

Vi menar att det även borde inkludera e-sporten och vill ge en myndighet, eller annan lämplig organisation, i uppdrag att utreda hur man kan inkludera funktionsnedsatta inom e-sporten.

E-sportkompetens och onlinebedrägerier

Enorma summor pengar, aktörer utan kontroll eller insyn, spelmissbruk med ekonomiska konsekvenser bland barn, ungdomar och vuxna samt penningtvätt – detta är vardag på internet. Flera av dessa problem har en tydlig koppling till det faktum att e-sport inte är erkänt som en sport och således inte uppmärksammas eller kontrolleras i den utsträckning som det borde.

Professionella försäljare som lever på försäljning av ”skins” eller liknande ska beskattas som alla andra försäljare online. På så vis kan vi få bort många oseriösa aktörer. Det behövs ett starkare rättsskydd som ger berörda myndigheter möjlighet att agera.

E-sportkompetensen hos Polismyndigheten kan bitvis vara mycket svag. Samtidigt är de onlinebedrägerier som förekommer inom bland annat e-sport en del av polisens

verksamhet. Sverigedemokraterna ser därför att ett spelinstitut tillsammans med polis kan säkerställa att nödvändig kompetens finns hos myndigheten.

Ekonomiska förutsättningar

Eftersom e-sport inte klassas som en officiell sport hos Riksidrottsförbundet så saknar mindre och lokala e-sportföreningar möjligheter att söka ekonomiska medel för sin verksamhet. I dagsläget är verksamheten helt beroende av eget kapital och sponsorpengar. Genom att öppna upp för möjligheten att likt övriga föreningar ansöka om ekonomiska medel från Riksidrottsförbundet ges e-sporten likvärdiga förutsättningar att utvecklas.

E-utbildning

Redan idag kan e-sport erbjudas som utökad kurs hos vissa gymnasier, men det är inte tillåtet att starta ett e-sportgymnasium på samma vis som andra gymnasier. Sverigedemokraterna anser att e-sport har minst lika goda förutsättningar för professionellt utövande som många andra utbildningar. Som ett led i att likställa e-sport med övrig sport är det rimligt att även e-sportgymnasier kan starta vilket också skapar möjligheter att fokusera på frågor som ledarskap, uppförande på nätet och vikten av kost och motion för att prestera på högsta nivå.

Svensk skola bör generellt sett uppmuntra kunskapsinhämtning inom områden såsom programmering, it och grundstenarna i spelutveckling. Branschen är en av de mest växande med stora resurser. Framöver kommer det behövas ännu fler som söker sig till branschen. Här måste skolan och utbildningsväsendet stå beredda och redan nu påbörja ett arbete för att möjliggöra utbildningsmaterial och kurser inom ovanstående exempel.

Framtidens e-sportkompetens

Bristen på programmerare eller dataspelsutvecklare borde inte vara ett problem i Sverige. Sverigedemokraterna anser därför att regeringen bör utreda vilka kurser som behöver införas och/eller utvecklas för att vi ska ha tillräckligt med dataspelsutvecklare i framtiden i Sverige.

E-sportråd

När spel blir populära och lägger stora delar av världen under sina fötter följer andra utvecklare av naturliga skäl efter. Fantasin och viljan att prova något nytt måste stryka på foten för att inte riskera att stora investeringar inte resulterar i den framgång som man hoppats på. Detta resulterar i att spel blir alltmer lika varandra och att mångfalden minskar.

För att råda bot på detta och säkerställa konstnärlig frihet inom spelutveckling med plats för nytänkande föreslår Sverigedemokraterna att man utreder möjligheten att införa ett e-sportråd. Spelutvecklare med nya idéer presenterar sin idé för rådet, som i sin tur fattar beslut och beviljar ekonomiska bidrag för att utvecklaren ska ges möjlighet att tänka nytt utan att behöva oroa sig för ekonomin. Målgruppen är med fördel fristående

programmerare och spelutvecklare utan koppling till redan etablerade spelutvecklare. Upplägget kan närmast jämföras med när en forskare ansöker om ett anslag för att bedriva forskning inom ett specifikt område som då föregåtts av att idén presenterats för ett råd.

Politik ska inte blandas ihop med den fria kulturen mer än nödvändigt varför ett e-sportråd lämpligen sätts samman av, och enbart består av, företrädare från den egna branschen.

Hälsoperspektivet

I vårt samhälle blir vi alltmer stillasittande och spel- och e-sportbranschen är en viktig aktör för att motverka denna utveckling. E-sport och spel kan med fördel användas för att uppmuntra till rörelse och fysisk aktivitet. Framgångsrika exempel är spel som ”Pokémon Go”, ”Wii Fit” eller så kallade virtual reality headsets (VR) där den spelande når framgång genom fysisk ansträngning och rörelse. Ovan nämnda e-sportråd och spelinstitut bör i sin verksamhet uppmuntra speltillverkare att skapa spel som i sin tur bidrar till fysisk aktivitet och rörelse. Vi menar på att e-sport kan bidra till att man blir mer fysiskt aktiv om man uppmuntras till det i de spel man spelar men också när man förstår att hälsoperspektivet är viktigt om man som spelare vill nå framgång.

Det finns ett flertal dokumenterade fall gällande skador och ohälsa inom e-sport. Professionella spelare som ”Chessie” från Dota eller ”Olofmeister” från CS:GO har fått permanenta skador för att e-sporten inte officiellt klassats som en sport och flertalet e-sportare har heller inte fått någon utbildning gällande hur man e-sportar och samtidigt bevarar sin hälsa utifrån aspekter som ergonomi, nutrition, fysisk träning eller sömn. Utövare av e-sport befinner sig i en konstant riskzon så länge e-sport endast ses som ”lek” framför att klassas som en officiell sport.

Folkhälsoperspektivet

Folkhälsoaspekten är central i sverigedemokratisk politik, där vi aktivt verkar för att minimera risken för att enskilda individer ska utveckla ett beroende. Genom att bredda begreppet och erkänna e-sport som kultur och officiell sport skulle arbetet mot spelberoende kunna innefatta även e-sportspelarna. De individer som riskerar att fastna i ett spelmissbruk har då rätt till hjälp eftersom spelmissbruk klassas som en beroendesjukdom vilket i sin tur omfattas av den allmänna sjukvården. Detta bidrar till att staten kan ta sitt ansvar i strävan att förhindra medborgare från att hamna i spelproblematik.

VR och digital turism

Virtual Reality, VR, har som teknik funnits på marknaden under många år men har tack vare de senaste årens utveckling nått en nivå där även slutkonsumenter kan ta del av tekniken och dess möjligheter till överkomliga priser.

Befintliga plattformar såsom Google Maps och Google Earth med sin Street View kan kombineras med VR-tekniken för att tillåta en person att genomföra virtuella besök i världens alla hörn, något vi valt att benämna som digital turism. Genom att vidareutveckla dessa möjligheter på liknande vis som mäklarbranschen gjort för att genomföra digitala fastighets- och bostadsvisningar för potentiella kunder skulle såväl offentliga

konstverk som historiska byggnader och miljöer som exempelvis Riksdagshuset kunna tillgängliggöras på digital väg.

Skolklassen geografiskt långt ifrån Stockholm skulle kunna genomföra digitala studiebesök i Riksdagshuset, träffa talmannen och provsitta en stol i plenisalen till en bråkdel av kostnaden av ett fysiskt besök. En motionsrunda kan genomföras längs gatorna i Paris samtidigt som du går på motionsbandet i vardagsrummet, en möjlighet som finns redan idag, om än i en begränsad skala och kvalitet.

Att besöka en plats i verkliga livet kan av uppenbara skäl inte ersättas av digital teknik, i alla fall inte i dagsläget, men kan fungera som ett mycket väl fungerande substitut för den individ, skolklass eller förening som saknar de ekonomiska möjligheterna att genomföra ett fysiskt besök. En person med funktionsvariation kan besöka svåråtkomliga platser och den äldre pensionären kan fortsätta besöka sin favoritpark i barndomsstaden.

Hindren för digital turism ligger huvudsakligen inte i tekniken, som utvecklas i en rasande takt, utan i den lagstiftning som kan begränsa dokumentationen av offentlig konst och rätten att digitalisera den, säkerhetsaspekten kring känsliga miljöer samt de missade intäkterna i form av inträdesavgifter med mera.

Sverigedemokraterna anser därför att det behövs en översyn av befintlig lagstiftning för att identifiera de eventuella hinder som kan tänkas föreligga som idag försvårar eller förhindrar förutsättningarna för digital turism.

Michael Rubbestad (SD)

Alexander Christiansson (SD)

Jonas Andersson (SD)

Angelika Bengtsson (SD)

Runar Filper (SD)

Anna-Lena Blomkvist (SD)