SVERIGES RIKSDAG

Motion till riksdagen 2026/27:2376

av Emma Altenhammar m.fl. (SD)

E-sport och datorspel

Förslag till riksdagsbeslut

1. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att anta en nationell strategi för dataspel och e-sport och tillkännager detta för regeringen.
2. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att kulturbegreppet ska breddas och även inkludera dataspel och tillkännager detta för regeringen.
3. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att uppmuntra äldre och pensionärer att engagera sig i dataspel och tillkännager detta för regeringen.
4. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att beakta hälso- och folkhälsoperspektivet inom dataspel och e-sport och tillkännager detta för regeringen.
5. 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 mot diskriminering och för nolltolerans mot trakasserier, och detta tillkännager riksdagen för regeringen.
6. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att ge Myndigheten för delaktighet, eller någon annan lämplig organisation, i uppdrag att utreda hur personer med funktionsnedsättning kan inkluderas inom e-sporten och tillkännager detta för regeringen.
7. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om stärkt konsumentskydd inom dataspel och e-sport, bl.a. genom en översyn av hur scalping och

onlinebedrägerier kan motverkas och genom att Sverige verkar för ett effektivt konsumentskydd, och tillkännager detta för regeringen.

8. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att följa upp de ekonomiska förutsättningarna för lokala e-sportsföreningar och tillkännager detta för regeringen.
9. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att regeringen bör utreda vilka kurser som behöver införas eller utvecklas för att säkerställa att Sverige framöver har tillräckligt många dataspelsutvecklare och tillräcklig kompetens inom dataspelsutveckling och tillkännager detta för regeringen.
10. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att inom befintlig struktur, såsom Kulturrådet och kultursamverkansmodellen, öppna för stöd till dataspel som kulturuttryck och tillkännager detta för regeringen.
11. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att dataspel och e-sport ska ingå i en bredare analys av de kulturella och kreativa näringarnas ekonomiska värden och effekter och tillkännager detta för regeringen.

Motivering

E-sport (elektronisk sport) är ett samlingsbegrepp för organiserade tävlingar i dataspel 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. Med dataspel avses i motionen alla digitala spel, oavsett plattform. E-sport är den del av dataspelandet som sker i organiserad tävlingsform. 80 procent av Sveriges befolkning spelar digitala spel i någon form, och dataspelandet omfattar därmed så mycket mer än den stereotypa bilden av en ungdom framför en datorskärm. Candy Crush Saga, Wordfeud, Quizkampen och Angry Birds är dataspel på samma vis som exempelvis Counter-Strike, Dota, Fortnite, Battlefield och Minecraft, varav flera spel har Sverige som ursprungsland.

Dataspelen och 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 från exempelvis film och musik. Att dataspel inte erkänns som kulturform medför problem och utmaningar som riskerar att 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, det vill säga att man mäter sin prestation i förhållande till andra utövare. Schack och poker är två exempel på sporter där ansträngningen snarare är mental än fysisk. På samma vis bygger e-sport på mental ansträngning, fokus och koncentration under tävlingar som 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 av en ung man som dricker läsk och äter chips framför en dator med ljudet på en ohälsosamt hög volym. Trots att denna bild i dag är långt ifrån den verklighet som faktiskt råder lever bilden kvar, vilket i sin tur länge var en av anledningarna till motståndet mot att erkänna e-sport som en officiell sport och som en del av idrottsrörelsen.

Exempelvis är det grundläggande för en professionell e-sportare att äta rätt för att hålla blodsockernivån på en jämn nivå, gärna i kombination med konditions- och styrketräning för att orka med längre spelsessioner.

Det är fortfarande relevant att poängtera skillnader såväl som likheter mellan sport och idrott. E-sport har i första hand inga fysiskt krävande tävlingsmoment utan har i stället många och längre koncentrationsmoment. Det är viktigt att vi fortsätter skilja mellan sport och idrott även om e-sport numera är en del av idrottsrörelsen genom medlemskap i Riksidrottsförbundet.

E-sporten som officiell idrott

E-sport samlar i dag miljontals entusiaster världen över. Riktigt stora e-sportevent samlar tiotusentals människor och det finns i dag 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.

I maj 2023 tog Riksidrottsförbundet ett betydande steg genom att slutligen välkomna Svenska e-sportförbundet som medlem. Detta beslut markerar ett historiskt ögonblick för e-sportens utveckling i Sverige. Att vara en del av Riksidrottsförbundet innebär också att e-sporten nu kan dra nytta av det breda nätverk och de resurser som finns tillgängliga inom den svenska idrottsrörelsen. Detta stärker inte bara sporten i sig utan ger också utövarna en tryggare och mer professionell miljö att verka i. Sverige har därmed goda förutsättningar att bygga vidare på sin ledande position.

Nationell strategi för dataspel och e-sport

Sverige är en av världens ledande spelnationer. Enligt Dataspelsbranschen omsatte de svenska dataspelsföretagen 36,8 miljarder kronor i Sverige under 2024, eller 73 miljarder kronor inklusive dotterbolag utomlands, och branschen står för cirka tre procent av den svenska tjänsteexporten. Många andra länder har insett dataspelens och e-sportens potential och vad den innebär för såväl ekonomin som utbildning och arbetsmarknad. Sverige riskerar dock att bli omsprunget av andra länder om inte Sverige väljer att tydligare fokusera på branschen och dess möjligheter.

Vårt grannland Norge har likt många andra länder antagit en nationell strategi, för perioden 2024–2026, för att ta vara på dataspelens möjligheter.

Sverige bör, likt Norge, anta en nationell strategi för dataspel och e-sport för att säkerställa att branschen ges den uppmärksamhet och det fokus som behövs för att ta till vara branschens tillväxtmöjligheter och fördelar samt för att säkerställa att Sverige behåller sin starka ställning på området.

Dataspel som kulturform

Vi menar att dataspel är en kulturform som bör synliggöras mer inom de redan etablerade, traditionella kulturrummen.

I vårt grannland Norge hör digitala spel till kulturdepartementets ansvarsområde. I Sverige finns Kulturrådet, som är en myndighet under Kulturdepartementet. Kulturrådet fördelar statliga bidrag till kulturen. Enligt riksdagens kunskapsöversikt om dataspel och brädspel (2025/26:RFR6) har Kulturrådet generellt inga projekt- eller verksamhetsbidrag riktade till dataspel. Sverigedemokraterna anser därför att kulturbegreppet behöver breddas så att dataspel formellt inkluderas i kulturpolitiken. Eftersom kulturpolitiken bygger på armlängds avstånd innebär det stöd på kulturens villkor, utan politisk styrning av spelens innehåll.

Stöd inom befintlig struktur

Sverige behöver inga nya myndigheter för att behålla sin plats som världsledande. I stället bör befintliga strukturer användas bättre: Kulturrådet och Kulturbryggan kan öppnas tydligare för dataspel som kulturuttryck, kultursamverkansmodellen kan inkludera dataspel och exportfrämjande aktörer kan marknadsföra det svenska spelundret utomlands. Stöd bör särskilt kunna gå till nytänkande utvecklare, eftersom marknaden annars drivs mot spel som alltmer liknar varandra. Den konstnärliga friheten säkras genom armlängds avstånd och genom att bedömningarna görs av sakkunniga från branschen, på samma sätt som inom övriga kulturområden.

Ambitionen är också att synliggöra och undanröja hinder som branschen möter för att utveckla sin verksamhet, och att underlätta samarbete med andra kulturella näringar och kulturområden. Det arbetet bör ligga hos befintliga aktörer och inte i en ny organisation.

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.

Dataspel och e-sport i analysen av de kreativa näringarna

Myndigheten för kulturanalys har på regeringens uppdrag tagit fram ett förslag på nationell statistik om de kulturella och kreativa branschernas ekonomiska värden. Sverigedemokraterna lyfter i en separat motion behovet av en bredare analys av de kulturella och kreativa näringarnas effekter på ekonomi, sysselsättning och export. Dataspel och e-sport bör uttryckligen ingå i denna analys, tillsammans med övriga kulturella och kreativa näringar, så att deras samlade betydelse synliggörs och kan ligga till grund för politiken.

Uppmuntra äldre och pensionärer att engagera sig i dataspel

Det finns flera studier som visar att dataspel medför vissa hälsofördelar. Exempel på sådana fördelar kan vara förbättrat minne, förbättrad kognitiv förmåga, resonemangsförmåga, perception och problemlösningsförmåga. Likt annan sport kan spel bidra till avslappning och minskad stress. För äldre personer kan dataspel bidra till att behålla mental klarhet. Att spela onlinespel kan även vara ett sätt för äldre att motverka ensamhet och i stället träffa nya vänner att prata och umgås med online. Då en majoritet av dem som spelar är ungdomar finns även aspekten med en ökad och förbättrad dialog över generationer att beakta. Dataspel kan ses som generationsöverskridande där yngre och äldre kan mötas och umgås på lika villkor. Regeringen bör därför utreda hur fler äldre kan uppmuntras att engagera sig i dataspel.

Delaktighet och trygghet inom e-sport

Ur ett delaktighetsperspektiv 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, funktionsförmåga, språk eller social status. Det behövs dock tillgång till exempelvis en dator, vilket kan likställas med andra sporter där man som utövare behöver tillgång till specifik utrustning.

Mobbning, näthat och trakasserier är stora 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 mot diskriminering och för nolltolerans mot trakasserier. Det är även viktigt att organisationer som verkar inom e-sport eller brädspel inte diskriminerar deltagare på politisk grund, så som SVEROK valde att göra mot Sverigedemokraterna.

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 får ofta goda betyg i just engelska.

Genom medlemskapet i Riksidrottsförbundet legitimeras e-sport och hundratusentals svenska e-sportare får ta del av ett rikt föreningsliv där alla har lika möjligheter.

Inkludera personer med funktionsnedsättning 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. I dag finns stora möjligheter att utveckla e-sporten för att bättre inkludera personer med funktionsnedsättning. Samtidigt finns stora brister som vi anser borde kunna åtgärdas utan större insatser. Det har däremot inte funnits projekt som initierats för att främja inkludering. Av den anledningen menar vi att ett sådant arbete måste påbörjas. Myndighetens arbete bör även omfatta e-sporten. Vi vill därför ge myndigheten, eller någon annan lämplig organisation, i uppdrag att utreda hur personer med funktionsnedsättning kan inkluderas inom e-sporten.

Konsumentskydd

Enorma summor pengar, aktörer utan kontroll eller insyn, spelmissbruk med ekonomiska konsekvenser bland barn, ungdomar och vuxna samt penningtvätt – detta är vardag på internet. Dataspel och e-sport är inget undantag, och konsumenter drabbas av bland annat bedrägerier, ockerpriser och betalningsmodeller som gör det svårt att se vad ett spel faktiskt kostar.

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

Ett närliggande problem är scalping, där en enskild person eller ett automatiserat program (bot) köper upp en bristvara, till exempel biljetter till populära evenemang eller nylanserade spelkonsoler, för att sälja den vidare till ett kraftigt höjt pris. I Danmark, Norge och Belgien är det förbjudet att sälja biljetter vidare till ett högre pris än originalpriset, men inte i Sverige. Namnbundna biljetter har till viss del begränsat problemet men också skapat nya problem när en privatperson som fått förhinder inte kan sälja sin biljett vidare. Regeringen bör därför se över hur konsumenterna kan skyddas bättre mot scalping och onlinebedrägerier, och vilka myndigheter som är bäst lämpade att hantera frågorna.

Området står dessutom inför förändringar inom EU. Redan i dag förbjuder EU:s regler om otillbörliga affärsmetoder att biljetter som köpts med automatiserade verktyg för att kringgå köpbegränsningar säljs vidare, och konsumentskyddsmyndigheternas nätverk (CPC) har 2025 tagit fram principer för hur virtuella valutor i spel ska prissättas och

presenteras. Europeiska kommissionen väntas dessutom lägga fram ett förslag till ett nytt regelverk om digital rättvisa, Digital Fairness Act, där bland annat lootboxar och virtuella valutor i spel kan komma att tas upp, särskilt när det gäller barn och unga. Sverige bör aktivt delta i arbetet för att reglerna ger konsumenterna ett effektivt skydd utan att onödigt hämma en framgångsrik svensk spelindustri.

Ekonomiska förutsättningar

Sedan Svenska e-sportförbundet blev medlem i Riksidrottsförbundet kan e-sportföreningar i princip söka ekonomiska medel på samma villkor som övriga föreningar. Det är viktigt att detta får genomslag i praktiken, så att även mindre och lokala e-sportföreningar, som i dagsläget ofta är beroende av eget kapital och sponsorpengar, ges likvärdiga förutsättningar att utvecklas. Regeringen bör därför följa upp de ekonomiska förutsättningarna för lokala e-sportföreningar.

Framtidens dataspelskompetens

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

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. Exempel är spel som ”Pokémon Go” och ”Wii Fit” samt spel som använder VR-headset (virtual reality), där spelaren når framgång genom fysisk ansträngning och rörelse. Stöd till dataspel inom befintlig struktur bör kunna uppmuntra speltillverkare att skapa spel som i sin tur bidrar till fysisk aktivitet och rörelse. Vi menar 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 av skador och ohälsa inom e-sport. Professionella spelare som ”Chessie” från Dota eller ”Olofmeister” från CS:GO har fått permanenta skador och många e-sportare har heller inte fått någon utbildning i hur man utövar e-sport och samtidigt bevarar sin hälsa med hänsyn till ergonomi, nutrition,

fysisk träning eller sömn. Idrottsrörelsens kunskap om ergonomi, nutrition, träning och återhämtning kan bidra till att minska risken för skador och ohälsa.
Folkhälsoperspektivet bör också beaktas i arbetet mot spelberoende, så att både e-sportare och andra dataspelare omfattas av samhällets stöd.

Emma Altenhammar (SD)

Mattias Karlsson Bergman (SD) *Mikael Strömberg (SD)*

Runar Filper (SD)