

Motion till riksdagen 2020/21:2120

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 kulturbegreppet ska breddas och även inkludera e-sport och tillkännager detta för regeringen.
3. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att utövare av e-sport i Migrationsverkets regelverk bör likställas med andra idrottare och atleter, och detta tillkännager riksdagen för regeringen.
4. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att utreda möjligheten till inrättandet av ett spelinstitut och tillkännager detta för regeringen.
5. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att sänka momssatsen till 6 procent på digitala spel och licenser och tillkännager detta för regeringen.
6. 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.
7. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att avskaffa privatkopieringsersättningen och tillkännager detta för regeringen.
8. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att avskaffa kemikalieskatten och tillkännager detta för regeringen.
9. 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 detta tillkännager riksdagen 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 utreda möjligheten till att inrätta ett e-sportråd och tillkännager detta för regeringen.

14. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om hälsoperspektivet och tillkännager detta för regeringen.
15. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om folkhälsoperspektivet 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, 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.

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.

Sverige i framkant

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.

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.

Dataspel som kulturform

Fler av de frågor som lyfts i denna motion skulle sannolikt lösas i de fall e-sport klassas som en sport och idrott enligt Riksidrottsförbundet samt som en formell kulturform av Kulturrådet varför dessa två förslag är att se om de enskilt viktigaste för att säkerställa Sveriges fortsatta roll som en ledande nation inom e-sport.

E-sport idag klassas inte som varken en sport eller 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 är att klassa som en "gamer" men en välkänd profil inom e-sportvärlden med över 25,7 miljarder visningar på sin Youtube-kanal. 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 allmänt känd mer i de redan befintliga, ”klassiska” och redan definierade delarna av kulturrummen.

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

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 med att bevilja visum till Sverige i samband med större tävlingar och event.

Ett nytt spelinstitut

Införandet av ett e-sportinstitut behövs för att Sverige skall 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. De 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.

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 skall anses vara kultur eller inte. Sverigedemokraterna anser att kulturbegreppet behöver breddas på sådant vis att e-sport inkluderas och formellt klassas som kultur.

Sänkt moms på digitala spel

Momssatsen för digitala spel i Sverige är 25 %. Vissa försäljare försöker dock klassa spel som böcker för att på sådant vis komma runt lagstiftningen och sälja dessa spel med enbart 6 % moms. Om en lagstiftning får försäljare att behöva runda lagen för att kunna tävla på lika villkor som internationella aktörer behöver lagstiftningen ses över.

I och med dessa skillnader i momssatser på köp av spel i olika länder, oftast via internet, så har det skapats så kallade grå spelnyckelmarknader, det vill säga marknader för köp av spel, digitala nycklar och konton från andra länder, för att komma bort från de svenska momssatserna. Samtidigt har det framkommit att många av spelnycklarna som sålts till konsumenter via dessa marknader varit köpta med stulna kreditkort, och skyddet mot bedrägerier är oftast bristfälligt.

Prisskillnaderna kan ibland vara över hundra kronor per spel. Ett nytt spel till spelkonsoler som Playstation eller Nintendo har ofta ett konsumentpris över 600 kronor med 25 % moms inkluderat i Sverige.

Sverigedemokraterna anser att det är viktigt att se över vilka åtgärder som behöver genomföras för att spelkonsumenter ska köpa spelen av officiella aktörer för försäljning av spel i Sverige. Dessa åtgärder skulle till exempel kunna vara att dels se över lagstiftningen på området, dels implementera kultur moms på spel.

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. Liket 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 generationsöverskridande 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.

Avskaffa privatkopieringsersättningen (kassettskatten)

Flera av dagens spel kräver inte bara påkostad hårdvara utan även stora mängder lagringsutrymme. För hårddiskar, som primärt är den typ av medium som används som lagringsmedium för spel, finns en privatkopieringsersättning, i folkmun och den allmänna debatten kallad ”kassettskatt”, vilket regleras i upphovsrättslagen kap. 2 § 26 k.

Privatkopieringsersättningen är en lagstadgad kompensation för det inkomstbortfall kopiering för privat bruk av musik, film och tv från en laglig förlaga medför för kulturskapare med upphovsrätt i de kopierade verken. Ersättningen betalas av tillverkare eller importörer av sådana lagringsmedier som är ”särskilt ägnade för” privatkopiering, såsom tomskivor, externa hårddiskar, usb-minnen och musikspelare vilka i sin tur höjer sitt pris gentemot slutkonsumenten för att kompensera för den extra kostnaden.

26 l § Ersättningen enligt 26 k § är:

För en anordning för analog upptagning: två och ett halvt öre för varje möjlig upptagningsminut,

För anordningar där digital upptagning kan ske upprepade gånger: 0,4 öre per megabyte lagringsutrymme,

För andra anordningar där digital upptagning kan ske: 0,25 öre per megabyte lagringsutrymme.

Som ett konkret exempel kan nämnas spelkonsolen ”Sony Playstation 5” som lanseras hösten 2020 med en inbyggd hårddisk. För denna lagring betalas en punktskatt motsvarande ca 80 kronor. Till detta kommer kemikalieskatten om ca 550 kronor för samma spelkonsol. För slutkonsumenten innebär detta ett totalt förhöjt pris motsvarande ca 630 kronor i punktskatt, utöver den redan inkluderade momsen om 25 %.

I Sverige administreras och fördelas ersättningen till upphovsrättsinnehavarna av Copyswede¹, som möter lagens krav på en ”organisation som företräder ett flertal ersättningsberättigade, det vill säga en sammanslutning av musiker, kompositörer, skådespelare, producenter, m.fl.”. Ersättningen återinfördes 1999 när varken plattformar som Steam, Netflix, Disney+ eller Spotify hade fått genomslag. I dagens Sverige när piratkopieringen minskat radikalt till följd av dessa tjänster kan ersättningen anses ha spelat ut sin roll och bör således avskaffas. Det är direkt orimligt att laglydiga spelare och andra datoranvändare i behov av lagringsutrymme skall behöva betala en extra avgift för ett problem som i praktiken inte längre existerar.

Avskaffa kemikalieskatten

Sverigedemokraterna vill avskaffa kemikalieskatten, det vill säga den särskilda punktskatten på elektronikprodukter. Undersökningar visar att kemikalieskatten har slagit hårt mot svensk handel. Kemikalieskatten har medfört att vart tionde köp har flyttats från svenska butiker till utländska hemsidor. Kemikalieskatten är alltså skadlig för näringslivet och leder till lägre intäkter och svagare förutsättningar för industriell utveckling och detaljhandel i Sverige. Sakkunniga menar även att kemikalieskatten inte fyller sitt syfte då den inte minskar användandet av farliga kemikalier i produkterna utan enbart innebär en straffbeskattning varpå köpen istället sker via utländska aktörer och plattformar. Företagens anpassning till det nya läget har medfört att de har flyttat delar

¹ www.copyswede.se/.

av sin verksamhet bort från Sverige, färre svenska arbetstillfällen och i förlängningen mindre resurser till offentlig sektor.

Som ett konkret exempel kan nämnas spelkonsolen ”Sony Playstation 5” som lanseras hösten 2020. För denna konsol innebär kemikalieskatten en prishöjning om ca 550 kronor. För slutkonsumenten innebär detta tillsammans med privatkopieringsersättningen om ca 80 kronor ett totalt förhöjt pris motsvarande ca 630 kronor i punktskatt, utöver den redan inkluderade momsens om 25 %.

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 skall 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 skall 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.

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 skall 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 sponsoringar. Genom att öppna upp för möjligheten att likt övriga föreningar ansöka om ekonomiska medel från Riksidrottsförbundet ges e-sporten likvärdiga förutsättningar att utvecklas.

E-sportgymnasium

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.

E-sportråd

När spel blir populära och lägger stora delar av världen under sina fötter följer andra utvecklare av naturliga skäl efter. Fantasien 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 införandet av ett e-sportråd. Spelutvecklare med nya idéer presenterar sin idé för rådet vilket i sin tur fattar beslut och beviljar ekonomiska bidrag för att utvecklaren skall 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 skall 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” eller ”Wii Fit” 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 betydelsen av 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. Folkhälsoperspektivet är en viktig del att påminnas om i e-spelet.

Michael Rubbestad (SD)

Angelika Bengtsson (SD)

Jonas Andersson i Linköping (SD)

Aron Emilsson (SD)

Cassandra Sundin (SD)