SVERIGES RIKSDAG

Motion till riksdagen 2026/27:2627

av Rickard Nordin (C)

E-sport och spelande i Sverige

-

Förslag till riksdagsbeslut

1. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att riksdagsbehandla e-sportfrågor tillsammans med andra sporter och tillkännager detta för regeringen.
2. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att spel ska anses vara en kulturform och att kulturbegreppet bör breddas för att inkludera spel och tillkännager detta för regeringen.
3. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att Kulturrådet ska få ett utökat uppdrag för att kunna främja spelkulturen enligt nuvarande direktiv och tillkännager detta för regeringen.
4. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att klargöra möjligheten att betala ut prispengar i e-sport och förströelsespel som är baserade på skicklighet och tillkännager detta för regeringen.
5. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att ta vara på olika typer av kompetens i spelbranschen, inklusive AI, och överföra den till andra sektorer i samhället och tillkännager detta för regeringen.
6. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att fokusera på jämställdhet och antirasism inom e-sportvärlden och tillkännager detta för regeringen.
7. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att utöka forskningen kring e-sport och dess sociala och fysiska möjligheter och konsekvenser och tillkännager detta för regeringen.

8. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att upprätta en nationell spelstrategi och tillkännager detta för regeringen.
9. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om ett nationellt spelinstitut och tillkännager detta för regeringen.
10. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att inkludera spelbranschen i de näringslivssatsningar som staten gör och tillkännager detta för regeringen.
11. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att utöka möjligheterna till validering av kompetens som erhålls via spelande och andra aktiviteter i civilsamhället och tillkännager detta för regeringen.
12. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att införa vinstmarginalbeskattning på spelrelaterade digitala tjänster och produkter och tillkännager detta för regeringen.

Motivering

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

Efter många års kamp har äntligen e-sporten likställts med annan sport genom medlemskap i Riksidrottsförbundet. Det är en stor seger för alla oss som arbetat med detta och inte minst de båda e-sportsförbunden i Sverige som gick samman för att göra gemensam sak.

E-sporten har många fördelar som gör den lik annan sport och som bör lyftas fram. För det första fyller den många av de sociala funktioner som sporten också gör: E-sport är ett sätt för unga att träffas, lära sig samarbeta och utvecklas i grupp, lära sig laganda samt arrangera och driva föreningsverksamhet. I och med att e-sport ofta drivs 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, funktionshinder och dåliga uppväxtförhållanden håller många unga borta från de mer fysiskt krävande sporterna, och i nuläget finns det ganska få sporter som de kan delta i fullt ut. E-sport är förhållandevis lättillgänglig och kräver inte en perfekt hälsa. Om vi kunde uppnå samma nivå av aktivt föreningsliv i E-sportsverige som i civilsamhället 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 sporter 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 för att datorspel kräver god fysisk förmåga. Koordineringen mellan huvud och hand, reaktionsförmåga och hög puls är likvärdig många andra sporter som redan inkluderats i begreppet sport eller idrott.

E-sporten medför också andra hälsofördelar: förbättrat minne, kognitiv förmåga, förmåga att resonera samt perception och problemlösning. Precis som annan sport verkar många spel också hjälpa för 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 sporter 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.

Universitetslektorn Kalle Jonasson (f.d. Danielsson) vid Högskolan i Halmstad har gjort en studie som jämför e-sport med traditionell sport utifrån den klassiska modell som brukar användas för att karakterisera modern sport. På punkt efter punkt kommer han fram till att e-sport i mångt och mycket liknar annan sport. Studien har dessutom ett par år på nacken och resonemangen har stärkts ytterligare sedan dess. Högskolan i Halmstad där Kalle är verksam har dessutom inrättat ett e-sportlabb. Idrottspsykologiskt är e-sport klart jämförbar med andra sporter, enligt forskare.

När riksdagen hanterar frågor om e-sport behandlas de i samma betänkanden som spel om pengar. Att blanda ihop det som på engelska kallas ”gambling” och ”gaming” vittnar om stor okunskap. Bara för att båda delarna kallas ”spel” på svenska betyder det inte att de är samma företeelse som kan behandlas tillsammans. Det vittnar om gamla föreställningar och stelbenta strukturer. Det upprätthåller också stereotyper. Riksdagen bör därför behandla e-sportfrågorna i samma betänkande som övriga idrotts- och sportfrågor.

Även om nu e-sporten fått status som sport via Riksidrottsförbundet pågår den gamla stereotypa debatten på annat håll. Samma diskussion kring det bredare begreppet ”spelande” och kultur finns. Diskussionen om vad som är kultur och inte är ständigt pågående och långt ifrån tydlig. Att förklara begreppet kultur är en svår, nästintill

omöjlig, uppgift eftersom det finns flera olika förklaringar som ändå på olika sätt hänger samman med varandra. Det vi dock vet är hur stora positiva effekter som har utkommit av kulturen och vilken positiv inverkan den har på oss som människor. Kultur är något som vi vill bevara och visa för nästkommande generationer och fortsätta att glädjas utav. Det kan handla om musik, konst, arkitektur, kläder, religion, ritualer, lekar, sägner och litteratur m.m. Den här motionen handlar inte om varför någonting annat inte är kultur, utan den handlar om varför just spel är kultur och en kulturform som är värd att bevara, utveckla och sprida.

Digitalt och analogt spelande är idag en av Sveriges mest populära fritidssysselsättningar, framförallt bland unga. Vi har spelat brädspel och olika former av analoga spel i tusentals år, och idag spelar dessutom runt 80 % av Sveriges befolkning digitala spel i någon form. Spelande benämns som en kulturutövning i statistiken när bl.a. SCB, Myndigheten för kulturanalys och SOM-institutet undersöker svenskarnas kulturvanor. Det är för dem och för de flesta svenskar en självklarhet att spelande i olika former kan betraktas som en kulturutövning i samma kategori som konst, musik och film. Det talas om det svenska spelundret, och fantastiska spel som Battlefield, Minecraft och Candy Crush Saga är bara några av de internationellt framgångsrika spel som har sin hemvist i Sverige. Det råder ingen tvekan om att den svenska spelindustrin är en stark kraft som både bidrar till att sätta Sverige på kartan, bidrar till att skapa nya arbetstillfällen och bidrar med nya skatteintäkter. Till skillnad från exempelvis film och musik så betraktas formellt dock inte spel som en kulturform i statens mening för tillfället. Detta innebär ett antal problem och utmaningar.

När spelen hamnar utanför kulturbegreppet och förminskas till att vara ren underhållning utan konstnärligt värde så blir det en självuppfyllande profetia. Spelbranschen styrs då av marknaden snarare än av kreatörens vision och därmed får det kommersiella värdet större vikt än det konstnärliga värdet. Kulturen måste få ha ett eget värde, den ska inte behöva motivera sin existens genom att vara nyttig ekonomiskt, hälsomässigt eller på något annat sätt. Film och musik har möjlighet att både verka på en marknad och producera storslagna verk som sprids till en stor publik samtidigt som det också finns statligt stöd för smalare uttryck som inte har samma kommersiella värden. Detta stöd saknas för spelen och därmed blir det otroligt svårt att utveckla spel utan en kommersiell baktanke. Vidare innebär spelens icke-status att de hamnar utanför samtliga regionala kulturplaner och istället måste skohornas in på undantag.

Jag föreslår en modern och utökad syn på kulturbegreppet och att spel ska inkluderas i detta. I Norge ligger spelkulturen under Kulturdepartementet, och vi borde lära oss av vår nordiska granne om vi vill ta tillvara det svenska spelundret, som vi gjorde med den svenska musikexporten på 70- och 80-talen. På det sättet kommer fler aktörer och personer att få möjlighet att ta del av, skapa och sprida spelkulturen. I Sverige är det Kulturrådet, en myndighet under Kulturdepartementet, som fördelar statens bidrag till kulturen och som formellt bestämmer vad som är kultur och inte. Det är det som är ansvarigt för att de nationella kulturpolitiska målen ska uppfyllas. Jag menar att både digitalt och analogt spelande passar väl in i de målen och ger stöd till förslaget att bredda och utveckla kulturbegreppet.

Spel är redan etablerat som kultur i många människors medvetande; det finns en stark kreativ näring som ständigt utvecklas och ekonomiska incitament att bredda kulturbegreppet. Det är dags att uppdatera kulturbegreppet och därigenom ta ett stort kliv på vägen för att uppfylla både de nationella målen och kulturpolitiken.

Det finns också ett problem där både e-sport och förströelsespel baserade på skicklighet, exempelvis flipperspel, hamnar i en gråzon. Det handlar om möjligheten att betala ut prispengar till deltagare i ett evenemang. Eftersom båda typerna av spel hamnar under lotterilagen finns det risk att de klassas som lyckobaserade och inte skicklighetsbaserade och att det att betala ut prispengar till de som är framgångsrika i tävlingar därmed skulle vara olagligt. Den som sett resultatlistan i flipperspels-SM eller i e-sportevenemang vet att ingetdera handlar om tur. Det är därför viktigt att regeringen klargör att dessa spel ska ha möjlighet att betala ut prispengar. Vissa gör det redan idag, eftersom någon rättslig prövning inte skett, men vid frågor till Lotteriinspektionen har tveksamma svar erhållits. Det vore helt förödande om svenska e-sportevenemang, som är bland de största i världen, inte skulle få dela ut prispengar. Det är därför mycket angeläget att regeringen snarast återkommer med ett förtydligande av lagstiftningen på området.

Det som sker på nätet sker också i e-sportvärlden. Många gånger är attityder hårdare och samtalsklimatet råare. Det drabbar inte minst kvinnliga spelare som får utstå trakasserier från motspelare. Det är självklart helt oacceptabelt och något som samhället inte kan tolerera. Det är en självklarhet att inga skattepengar ska gå till arrangemang som inte jobbar aktivt för jämställdhet och har nolltolerans mot trakasserier beroende på kön eller någon annan diskrimineringsgrund. Dreamhack är på många sätt en före¬gångare i arbetet med attityder och har länge jobbat för ett mer inkluderande

klimat i sina arrangemang. Rätt kanaliserad är e-sporten en enorm möjliggörare. E-sporten skapar stjärnor och förebilder. Personer som med rätt attityd och uppmuntran kan påverka hela generationer av unga människor och deras vanor på nätet. Det bör därför vara högprioriterat för regeringen att se över på vilka sätt som jämställdhet kan uppmuntras i samband med samhällets bidrag och insatser kring spelande.

Doktorn i sociologi Anne Tjønndal från Norduniversitetet i Norge har studerat e sportens sociala utmaningar, exempelvis inkludering. Enligt henne har e-sporten högre potential till likställighet mellan kön. Det finns inte samma traditionella mönster, eftersom e-sporten är nyare. Industrin är dock mansdominerad, vilket resulterar i en i högsta grad manlig miljö. Många kvinnor känner sig exkluderade, vilket exempelvis Female Legends visat på via sin studie finansierad av Allmänna arvsfonden. Här finns ett stort arbete att göra, inte minst eftersom intresset för spelande bland unga kvinnor och män är likvärdigt. Enligt Anne Tjønndal finns samma typer av strukturer när det kommer till rasism, även om det inte har forskats tillräckligt på området.

Det finns ett stort behov av ytterligare forskning kring e-sport. Både kring strukturer som rasism och jämställdhet men också kring hälsa och inkludering. Det finns många anekdoter och grundläggande studier men få helhetsgrepp tagna kring hur e-sporten påverkar samhället i stort. Detta trots att det är en företeelse som utövas av en mycket stor mängd människor i alla åldrar.

Spelbranschen lider ofta av att bli sammanblandad med den bransch som sysslar med pengaspel. Det är en av anledningarna till att spelutvecklare har svårt att få det närings-politiska stöd som andra branscher redan erhåller. Trots det har svenska spelstudios lyckats otroligt bra i den internationella konkurrensen och exporterar varje år för mång-miljardbelopp. Nu börjar andra länder komma ikapp. Det har inrättats strategier och institut. Spelbranscher runt om i världen får statliga stöd likt filmindustrin och stora satsningar görs i våra grannländer för att attrahera kompetens. Sverige har ingenting av detta. Det är dags för den svenska näringslivspolitiken att vakna. Att inrätta en nationell strategi för spelande och spelbranschen är ett första steg. Det skulle legitimera branschen och öppna dörrar till forskningsmedel och annat från utomstående aktörer. Även ett nationellt spelinstitut likt det i Danmark vore välkommet. Dessutom behöver spel-branschen få tillgång till samma möjligheter kring finansiering och exportkunnande som andra delar av näringslivet har. Vinnova behöver utvecklas för att kunna stötta digitala produkter och Exportkreditnämnden som idag till stor del är fokuserad på tillverknings-industrin behöver öppnas upp för företag som är ”born global” och ”born

digital”. Dessa företag har en enorm potential och är de som kanske allra bäst behöver det kunnande som EKN besitter. Dessa och andra strukturer behöver därför göras om för att spelbranschen och andra näringslivsgrenar som inte sysslar med tillverkning av fysiska produkter ska kunna införlivas.

E-sport och spelande följer givna mönster. Många gånger är det repetitiva moment som man ska öva på och utföra till perfektion. Att bemästra de momenten ger belöningar av olika slag. För elitspelare är det ekonomiska belöningar, men för den stora massan handlar det snarare om belöningar inuti spelet som ger hjärnan belöning för att ha presterat.

Precis samma mekanismer kan användas i andra sektorer i samhället. Det finns mängder av arbetsuppgifter som är enkla och repetitiva. Med inslag av spelande hade dessa kunnat få en helt annan status, och arbetet hade kunnat bli mycket mer motiverande. Att använda så kallad ”gamification” har därför enorm potential för att öka både välbefinnandet och produktiviteten. Att utforska de möjligheterna ytterligare borde vara en given del av exempelvis industripolitiken. Vi har en världsledande spelindustri i Sverige och vi har spjutspetskompetens i många traditionella tillverkande industriföretag. Trots det korsbefruktas dessa sällan. Här har industripolitiken en tydlig uppgift i fråga om att utforska möjligheterna att föra samman dessa branscher. Det finns också ett stort kunnande kring AI och AI-användning inom spelbranschen. Även här bör samhället kunna lyfta fram den kompetensen och överföra den till fler branscher.

Det finns studier som visar att e-sportande och dataspelande personer presterar bättre på jobbet och utvecklar förmågor som samarbete och logiskt tänkande bättre än andra. Trots det är det svårt att få kunskaperna validerade och översatta till verkligheten på arbetsmarknaden. Det är ett reellt problem som skapar onödiga trösklar för bland annat unga att få sitt första jobb. Samma sak gäller andra typer av kompetenser som erhålls på sin fritid eller i civilsamhället. Det kan handla om allt från ledaregenskaper från scouterna till ekonomi för den som varit kassör i en större eller mindre förening.

Den som idag, som företag, köper fysiska produkter, exempelvis en bil, från en privat-person, kan dra av momsen från denna vid inköp, precis som moms sedan betalas när produkten säljs vidare. Det handlar helt enkelt om att inte bli beskattad dubbelt och är en grundläggande princip i momsbeskattningen.

Detta gäller dock inte digitala tjänster och produkter. Då krävs det att inköpet görs av ett bolag för att momsen ska få dras av. Detta skapar stora problem för den som exempelvis handlar med digitala produkter i ett spel, exempelvis så kallade skins. Det är idag en stor marknad där olika skins kan kosta allt ifrån några kronor till flera tusenlappar. Att behöva betala full moms för en sådan transaktion blir ekonomiskt ogörligt och leder till en omfattande svarthandel eftersom prisskillnaden blir alltför stor att göra det lagligt. Se bifogat exempel nedan.

Det skapas också stora problem med bluffmakare, då många kräver förskottsbetalning vid försäljningar mellan privatpersoner, vilket i sin tur kan leda till att den digitala varan inte levereras om säljaren är oseriös. Den typen av risker kan i stort sett elimineras om handeln sker via bolag som kan granskas av användarna.

Slutsatsen blir helt enkelt att samma regler som finns för fysiska varor bör gälla digitala varor och tjänster. Vi går mot en allt mer digitaliserad ekonomi och då behöver också lagstiftningen, inte minst den skatterättsliga, uppdateras. Således bör vinstmarginal-beskattning införas även på digitala varor och tjänster.

Rickard Nordin (C)