

Enskild motion

Motion till riksdagen 2015/16:924

av Rickard Nordin (C)

E-sport

Förslag till riksdagsbeslut

1. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att likställa e-sport med övrig sport och tillkännager detta för regeringen.
2. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att se över Migrationsverkets regler så att e-sportare räknas som andra atleter och införa e-sportvisum och tillkännager detta för regeringen.
3. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att tillåta e-sport som inriktning på gymnasieutbildning, likt andra specialgymnasier, och tillkännager detta för regeringen.

Motivering

E-sport är den snabbast växande rörelsen vi har i Sverige. Rörelsen är mångfacetterad och består av människor 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 sporten 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 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, handikapp och dåliga uppväxtförhållanden håller många unga borta från de mer fysiskt krävande sporterna och i nuläget finns ganska få sporter 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 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 på att datorspel också medför andra hälsofördelar: förbättrat minne, kognitiv förmåga, förmåga att resonera samt perception och problemlösning. Precis som annan sport 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 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.

Numera disputerade idrottsvetaren Kalle Jonasson (f.d. Danielsson) vid Malmö Högskola 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. Det är inte vår uppgift att göra skillnad på olika sporter och därför behöver e-sporten likställas med andra sporter för att ha möjlighet att attrahera människor på likvärdiga villkor.

Det finns också fler aspekter av problematiken samt en gammaldags lagstiftning. Stora e-sportstjärnor från andra länder har ibland svårt att få visum till Sverige p.g.a. ett 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 atleter 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 är också 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.

Slutligen finns också en gammaldags syn på vilka sporter och specialinriktningar som får starta gymnasieutbildningar. Idag finns flera e-sportgymnasier som utökad kurs, eftersom det inte är tillåtet att starta e-sportgymnasier på samma villkor som andra gymnasier. E-sporten har minst lika goda förutsättningar för professionellt utövande som många andra utbildningar som idag får startas. Det är fullt rimligt att ge möjligheter att på allvar starta e-sportgymnasier. Det ger också möjligheter att ytterligare fokusera på ledarskap, uppförande på nätet samt vikten av kost och motion för att prestera på högsta nivå.

Rickard Nordin (C)