



Fremsat den 1. marts 2022 af Stén Knuth (V), Jane Heitmann (V), Bertel Haarder (V), Jan E. Jørgensen (V), Ellen Trane Nørby (V), Hans Christian Schmidt (V) og Kim Valentin (V)

Forslag til folketingsbeslutning

om udarbejdelse af anbefalinger til en revideret e-sportsstrategi

Folketinget pålægger regeringen at nedsætte en arbejdsgruppe, der skal fremlægge anbefalinger til en revideret e-sportsstrategi – et arbejde, der også skal afdække e-sportens muligheder og udfordringer samt komme med en anbefaling af, hvilket ministerium der skal have ressortansvaret for e-sport. Arbejdsgruppens kommissorium skal godkendes af Folketingets Kulturudvalg, og resultaterne af arbejdet skal fremlægges for Folketingets Kulturudvalg senest inden udgangen af 2022.

Bemærkninger til forslaget

En stigende anerkendelse og udbredelse af e-sport som en mere etableret sport og som redskab i uddannelsessystemet har skabt en række muligheder og udfordringer for sporten, der afføder et behov for politisk handling.

E-sport engagerer store dele af den danske befolkning hver eneste dag (»Danmark får en strategi for esport«, Kulturministeriet, den 27. april 2019), og noget tyder på, at e-sport formår at inddrage mange børn og unge, som ikke almindeligvis bliver inddraget i andre fællesskabsformer. Det gør sig gældende i forbindelse med LAN-aktiviteter, i klubregi og på uddannelsesområdet, særlig i folkeskoler, på ungdomsuddannelser og på efter- og højskoler. Her bidrager e-sporten bl.a. til at styrke udøvernes kompetencer inden for kommunikation, strategi, samarbejde, fokusering og inklusion af flere udsatte i positive fællesskaber. Et øget fokus på en foreningsorganisering af e-sporten, herunder tilrettelæggelse af bedre og mere organiserede rammer for e-sportens udfoldelse, er grundlæggende elementer for at inddrage flere i fællesskabet.

Danmark er førende inden for e-sport og gaming (»Danmark får en strategi for esport«, Kulturministeriet, den 27. april 2019), og den konventionelle sport og flere forbund under DIF har taget e-sport til sig med nye afdelinger for bl.a. e-fodbold, e-roning, e-cykling og e-sejlsport.

For at fastholde Danmarks stærke position i e-sportsverdenen er der bl.a. behov for at afklare, hvordan talentudviklingen understøttes bedre. Dette kan eventuelt realiseres gennem Team Danmark, for så vidt angår talentudvikling, og/eller via en gameruddannelse, når vi ser ind i fremtidens behov for at undervise i og udvikle spil, gaming m.v.

Parallelt med sin udbredelse har e-sport også fået en større økonomisk tyngde (»Global omsætning for eSport forventes at nå 10 mia. kr. i 2023«, Dansk Erhverv, den 16. april 2021). Dette er en konsekvens af en øget professionalisering af sporten, der har bibragt flere af de udfordringer, der kendes fra øvrige sportsgrene, f.eks. ved oprettelse af hold, hvor flere udøvere i dag indgår i kontraktforhold med klubberne, og i forhold til afholdelse af flere præmietunge spilletur-

ringer, hvor matchfixing er blevet mere udbredt. Dermed er der behov for at styrke udøvernes retssikkerhed og understøtte, at det foregår på rimelige kontraktvilkår.

Samtidig har den stigende udbredelse af e-sport medført flere nye udfordringer som følge af særprægene ved digital sportsudøvelse. Spiludbydernes magtmonopol gør, at udøvere har dårlige forudsætninger (nærmest ingen) for at anke en eventuel udelukkelse fra at spille. Derudover er der udfordringer med reklamer i spil, hvilket betyder, at udøvere – ofte børn og unge – uforvarende bliver eksponeret for reklamer, ligesom belønningssystemer i spillene skaber en øget risiko for ludomani.

Med lanceringen af VLAK-regeringens e-sportsstrategi i 2019 blev der skabt en ramme for det strategiske arbejde, der skal understøtte e-sport (»National strategi for esport«, Kulturministeriet, april 2019). Strategien giver mulighed for, at regeringen kan arbejde sammen med branchen om at understøtte og fremme de muligheder, der opstår, herunder mulighederne i uddannelsessystemet, og samtidig løse de udfordringer, der følger af en sport i udøverbærende og kommerciel vækst.

Forslagsstillerne finder det beklageligt, at strategien ikke har et mere tydeligt aftryk i den nuværende regerings førte politik. Forslagsstillerne ønsker at pålægge regeringen at nedsætte en arbejdsgruppe, hvis arbejde dels skal bidrage til at revidere og ajourføre strategien, dels skal undersøge, hvordan man fra offentlig side kan understøtte e-sport, så potentialerne bedre kan indfries.

Kulturministeriet og Erhvervsministeriet har hidtil drevet arbejdet, men med henblik på at sikre sig en bredere regeringsindsats bør arbejdsgruppen også bestå af repræsentanter fra Børne- og Undervisningsministeriet og Sundhedsministeriet.

Arbejdsgruppen skal udforme anbefalingerne med henblik på at inkludere disse i en revideret udgave af VLAK-regeringens »National strategi for esport« fra 2019.

Skriftlig fremsættelse

Stén Knuth (V):

Som ordfører for forslagsstillerne tillader jeg mig herved at fremsætte:

Forslag til folketingsbeslutning om udarbejdelse af anbefalinger til en revideret e-sportsstrategi.

(Beslutningsforslag nr. B 153)

Jeg henviser i øvrigt til de bemærkninger, der ledsager forslaget, og anbefaler det til Tingets velvillige behandling.