

Till: *Styrelsen för Sveriges Olympiska Kommitté, de svenska ledamöter i
Internationella Olympiska Kommittén samt de olympiska
specialidrottsförbunden,*

Olympiska idrottsvänner,

Svenska E-sportförbundet ansöker härmed om medlemskap i Sveriges Olympiska Kommitté som Olympiskt Specialidrottsförbund. Vi gör detta i ett läge där den olympiska rörelsen internationellt, efter en tydlig "Pause and Reflect"-process, nu tar steg mot en ny och mer långsiktig inriktning för Olympic Esports Games – där e-sport och digitala tävlingsformer betraktas som en integrerad del av den olympiska rörelsens framtid.

Internationella olympiska kommitténs arbete med att etablera Olympic Esports Games och den ökande integrationen av e-sport i internationella multisportevenemang visar att e-sportens roll inom den olympiska rörelsen nu är tydligt förankrad och långsiktigt inriktad. I detta strategiskt öppna läge menar vi att nationella olympiska kommittéer har ett särskilt ansvar att visa ledarskap och säkerställa att utvecklingen sker långsiktigt, värdebaserat och med tydlig förankring i den olympiska modellen. Sverige har goda förutsättningar att ta denna position.

Genom denna ansökan vill vi integrera svensk e-sport i den olympiska strukturen, skapa gemensamma nationella plattformar där e-sport och övrig olympisk idrott möts samt stärka Sveriges internationella position i utvecklingen av framtidens olympiska idrott och internationella toppevenemang.

Denna ansökan är ett uttryck för att den internationella utvecklingen nu behöver mötas av ett tydligt nationellt ställningstagande, där svensk e-sport ges en naturlig och långsiktig plats inom den olympiska strukturen.

Tillsammans kan vi forma nästa kapitel för svensk olympisk idrott.

Med vänlig hälsning,



Sammi Kaidi
Ordförande
Svenska E-sportförbundet



SVENSKA E-SPORTFÖRBUNDET

***Ansökan om medlemskap hos
Sveriges Olympiska Kommitté vid
dess årsmöte 2026***

Inledning

Denna ansökan redogör för Svenska E-sportförbundets roll, uppdrag och långsiktiga ambition att bidra till den olympiska rörelsens fortsatta utveckling i Sverige. Dokumentet är utformat som ett samlat och strukturerat underlag för styrelsen och medlemmarna i Sveriges Olympiska Kommitté, men kan också läsas som ett uppslagsverk där olika avsnitt självständigt belyser ansökan ur olika perspektiv. Läsaren kan därmed fördjupa sig i de delar som är mest relevanta utifrån den egna rollen, idrottens förutsättningar eller det beslutsunderlag som efterfrågas.

Ansökan beskriver Svenska E-sportförbundets verksamhet och värdegrund, den internationella utvecklingen inom e-sport och olympisk idrott samt de konkreta nyttor ett medlemskap innebär för den olympiska rörelsen och dess specialidrottsförbund. Avslutningsvis redovisas risker vid uteblivet medlemskap och en sammanfattande positionering inför beslut.

Innehållsförteckning

Om Svenska E-sportförbundet	4
Grensektioner – struktur och långsiktig utveckling i en dynamisk idrott.....	4
Internationell toppnivå, landslagsverksamhet och medaljkapacitet.....	5
Värdegrund, uppdrag och internationellt påverkansarbete	5
E-sport och den internationella olympiska rörelsen.....	5
Varför Svenska E-sportförbundet ansöker om medlemskap i SOK – och vad det tillför den olympiska rörelsen	7
E-sport är redan en del av den olympiska rörelsen internationellt.....	7
En gemensam nationell plattform – Swedish Esport Games	8
En samlad svensk röst gentemot riksdag, regering och IOK.....	10
Bidrag till SOK:s uppdrag, mål och internationella position	11
Tillgång till samlad kompetens för prestationsutveckling i världsklass	11
Tidigt internationellt ledarskap för en värdebaserad olympisk e-sport.....	12
Vad ett medlemskap innebär för de olympiska specialidrottsförbunden (OSF)	13
För olympiska idrotter med direkta virtuella eller digitala motsvarigheter.....	13
För olympiska idrotter med indirekta digitala kopplingar genom simulatorer eller hybridformer	14
För olympiska idrotter utan egna virtuella motsvarigheter.....	14
Risker vid uteblivet medlemskap.....	15
E-sportens etablerade internationella roll – varför recognized inte är ett alternativ	15
Konsekvenser för olympiska specialidrottsförbund med och utan virtuella grenar	16
Inga ekonomiska eller organisatoriska risker för övriga OSF	16
Strategiska konsekvenser för den svenska olympiska rösten	16
Sammanfattande positionering - Sverige vinner när Sverige vinner!	17
Kontakta oss	18

Om Svenska E-sportförbundet

Svenska E-sportförbundet är ett av Riksidrottsförbundet erkänt specialidrottsförbund och organiserar e-sport i Sverige i enlighet med den svenska idrottsmodellen.

Fakta i korthet:

- Nationellt specialidrottsförbund inom RF sedan 2023.
- Ett växande antal medlemsföreningar över hela landet, med ett genomsnitt om cirka 1,5 nya föreningsansökningar per vecka under 2025 med tusentals föreningsaktiva medlemmar.
- Nationell landslagsverksamhet i e-sporttitlarna Rocket League, Dota 2 och Counter-Strike 2 (CS2).
- Grensektionsstruktur under uppbyggnad, med 15 speltitlar godkända som grenar inom förbundet:
- League of Legends, Age of Empires II, StarCraft II, Rocket League, Apex Legends, PUBG: Battlegrounds, Fortnite, Valorant, Super Smash Bros. Melee, Super Smash Bros. Ultimate, Street Fighter 6, Tekken 8, Call of Duty-serien, Dota 2 och Counter-Strike 2.
- Etablerade utbildningsstrukturer för tränare och ledare.
- Tydligt regelverk för trygg idrott, inkludering och god styrning.
- Aktiv internationell representation på nordisk, europeisk och global nivå.

Svenska E-sportförbundet har sedan medlemskapet i RF arbetat för att etablera e-sporten i idrottsrörelsens struktur. Tillväxten i medlemsföreningar och aktiva visar på ett tydligt och uthålligt föreningsintresse, särskilt bland barn och unga, och under 2026 förväntas det öka ytterligare när förbundet lanserar ytterligare stöd för uppstart av e-sportförening eller e-sportverksamhet i traditionell idrottsförening genom tydligt processtöd och partnererbjudanden.

Grensektioner – struktur och långsiktig utveckling i en dynamisk idrott

E-sport omfattar ett stort och dynamiskt antal tävlingsformer och speltitlar. För att hantera detta på ett långsiktigt och ordnat sätt har Svenska E-sportförbundet etablerat en grensektionsmodell som möjliggör strukturerad inkludering av olika titlar i förbundets verksamhet. Modellen skapar tydlighet kring ansvar, utvecklingsnivå och organisatorisk hemvist, samtidigt som den säkerställer kvalitet, transparens och demokratiskt inflytande.

Speltitlar som klassas som officiella grenar organiseras genom etablerade grensektionsstyrelser som verkar under förbundsstyrelsens övergripande ansvar och som bedriver nationell tävlings- och landslagsverksamhet. Parallellt finns en ordning för erkända speltitlar, vilka inkluderas i förbundets struktur i avvaktan på att uppfylla kriterier för att kunna växla upp till officiell grenstatus. På så sätt möjliggörs kontrollerad

tillväxt och successiv utveckling, där nya titlar kan tas om hand inom ramen för den organiserade idrotten utan att tumma på styrning, kvalitet eller långsiktighet.

Internationell toppnivå, landslagsverksamhet och medaljkapacitet

Svensk e-sport uppvisar i dag tydlig medaljkapacitet på internationell toppnivå. Sverige har flera etablerade professionella lag såsom Ninjas in Pyjamas, Alliance, Johnny Speeds och Eyeballers samt Fnatic och Metizport som är baserade utanför Sverige, men bidrar till den svenska scenen. Sverige har även ett stort antal professionella spelare som kontinuerligt konkurrerar och presterar i världens ledande ligor, mästerskap och internationella topplag. Denna samlade elitmiljö utgör en stark och skalbar grund för landslagsverksamhet med potential att omsättas i internationella medaljresultat under svensk flagg.

Kombinationen av individuell spetskompetens, professionella tränings- och tävlingsmiljöer samt en växande nationell struktur skapar goda förutsättningar för systematisk prestationsutveckling över tid. Sammantaget ger detta svensk e-sport en tydlig möjlighet att utveckla uthållig internationell konkurrenskraft och långsiktig medaljkapacitet i relevanta internationella sammanhang. Detta har redan visat sig genom bl.a. VM-silver 2024 (Dota2), VM-guld 2023 (CSGO) och flertal andra mästerskapsmedaljer tidigare år samt på EM och NM.

Värdegrund, uppdrag och internationellt påverkansarbete

Svenska E-sportförbundet verkar långsiktigt för att:

- utveckla elit och bredd inom organiserad idrott,
- säkerställa demokratiskt inflytande och transparens,
- skapa trygga, inkluderande och jämställda idrottsmiljöer.

Svenska företrädare innehar ledande roller i internationella e-sportorganisationer och driver frågor om demokrati, idrottsliga värderingar och samverkan med den organiserade idrottsrörelsen. Under 2025 har Svenska E-sportförbundet motionerat till de internationella e-sportförbunden; International Esports Federation (IESF) och Global Esports Federation (GEF) om att gå samman år 2026, med likalydande motioner - båda årsmöten antog motionerna med bred majoritet.

E-sport och den internationella olympiska rörelsen

Internationella Olympiska Kommittén (IOK) har under senare år tydligt visat att e-sport är en del av den olympiska rörelsens framtida utveckling. Detta har skett genom konkreta initiativ såsom Olympic Esports Series och beslutet att etablera Olympic Esports Games

under IOK:s egen struktur och ansvar.

Svenska E-sportförbundet ser mycket positivt på att IOK valt att ompröva och backa från samarbeten som riskerar att leda till parallella och odemokratiska globala strukturer för e-sport. Särskilt välkomnar vi IOK:s tydliga markering mot försök att etablera en världsorganisation för e-sport som:

- saknar demokratisk legitimitet,
- inte är förankrad i den organiserade idrottsrörelsen,
- och där grundläggande principer om inkludering och jämställdhet, inklusive kvinnors deltagande, riskerar åsidosättas.

IOK:s ompositionering i denna fråga visar att e-sportens plats inom den olympiska rörelsen ska byggas på samma värdegrund som övrig olympisk idrott: demokrati, inkludering, jämställdhet och respekt för mänskliga rättigheter. Denna inriktning har ytterligare tydliggjorts genom IOK:s senaste ställningstagande kring Olympic Esports Games, där fokus flyttas mot långsiktighet, tydligare värdegrund och en struktur som är fullt förankrad i den olympiska rörelsen. Detta är dessutom värden och ställningstaganden som Svenska E-sportförbundet fullt ut delar och aktivt arbetar för både nationellt som mot våra internationella förbund i inlämnande av motioner, när vi stödjer andra motioner eller kandidater med liknande värden.

Över 50-tal NOC världen över har tagit steget att formellt erkänna sitt e-sportförbund inom den olympiska rörelsen. Utöver dessa har ytterligare minst ett 30-tal NOC ett strategiskt samarbete med det nationella e-sportförbundet. Till detta ska även noteras att många nationella e-sportförbund idag inte är organiserade som idrottsförbund, inte ens som egna juridiska enheter ännu, vilka har en resa att göra organisatoriskt och värderingsmässigt. Via anslutningsprocessen till de internationella e-sportförbunden ges visst stöd för detta och där även Svenska E-sportförbundet bidrar med kunskap och kompetens till enskilda länder.

Ett urval som är värt att nämna i sammanhanget för ansökan:

- **Finland**, där det finska e-sportförbundet upptogs som medlem i Finlands Olympiska Kommitté år 2016 (inledningsvis som associerad medlem och från 2019 som fullvärdig medlem), men utan motsvarande medlemskap i finska idrottsförbundet. För finsk e-sport har medlemskapet i den olympiska kommittén bedömts ge tillräckliga förutsättningar för idrottslig och organisatorisk utveckling, varför man valt att tills vidare avvakta med en ansökan till det finska idrottsförbundet.
- **Saudiarabien**, Saudiarabiens olympiska kommitté har på kort tid integrerat e-sport i sin verksamhet. Antalet nationella idrottsförbund under Saudiarabiens NOC ökade från 32 till 98 mellan 2015 och 2023 – inklusive Saudi Esports Federation som numera är ett officiellt erkänt OSF. Efter nederlaget med Olympic Esport Games har Saudiska olympiska kommittén gått vidare med Saudi Esports och kommersiella aktörer för att etablera Saudiarabien som e-sportens mekka.

- **Sydkorea**, där e-sport sedan lång tid är institutionellt förankrade inom landets statliga och olympiska idrotts struktur, med ett nationellt e-sportförbund som medlem i den koreanska olympiska kommittén, såväl som i nära samverkan med statliga aktörer. Under senare tid har dialoger förts mellan e-sportförbundet, NOC och nationella beslutsfattare om möjligheten att etablera Olympic Esports Games i Sydkorea, i syfte att ytterligare stärka landets position inom både internationell e-sport och den olympiska rörelsen generellt.

För övriga delar av Norden så förbereder Danmark, Norge och Island ansökan om medlemskap till sina respektive olympiska kommittéer och idrottsförbund att behandlas under 2026-2027. Samtliga länder har tagit stöd och inspiration från Sverige och Finland inom ramen för samarbetet inom det Nordiska E-sportförbundet.

Dessa exempel visar att nationella olympiska kommittéer redan idag gör aktiva och självständiga bedömningar av hur e-sport ska integreras i den olympiska rörelsen, även i en fas där det olympiska programmet fortsatt utvecklas.

Svenska E-sportförbundet menar att Sverige har både förutsättningar och ett ansvar för att ta en liknande, värdebaserad och långsiktig position.

Varför Svenska E-sportförbundet ansöker om medlemskap i SOK – och vad det tillför den olympiska rörelsen

E-sport är redan en del av den olympiska rörelsen internationellt

E-sport är inte längre ett externt fenomen i relation till den olympiska rörelsen. Internationella Olympiska Kommittén (IOK) har under flera års tid aktivt arbetat med hur konkurrenskraftiga digitala tävlingsformer – inklusive e-sport och virtual sports – kan ingå i den olympiska kontexten genom initiativ som *Olympic Virtual Series* och *Olympic Esports Series/Week* samt det planerade *Olympic Esports Games*. Dessa evenemang sammanför virtuella sportformer och organiserade tävlingar under IOK:s egen struktur, vilket visar att rörelsen betraktar digital konkurrens som relevant för sin framtid.

IOK:s arbete har också illustrerat en ambition att differentiera mellan olika typer av digitala tävlingsformer i samband med sin strategi för att engagera nya målgrupper. I synnerhet har diskussioner kring *virtual sports* uppmärksammat att vissa former handlar om simuleringar av traditionella fysiska sporter (så kallade *physical virtual sports*, som virtuell cykling eller segling), medan andra tävlingsformat utgår från mer generella spelmiljöer och konkurrens – det vill säga det bredare e-sportfältet. Denna typ av differentiering är viktig för att tydliggöra hur IOK ser på digitala tävlingsformer i relation till de värden och principer som präglar den olympiska rörelsen.

I detta sammanhang förs diskussioner och spekulationer kring vilka traditionella e-sporttitlar som på sikt skulle kunna bedömas som lämpliga att inkludera i en olympisk kontext, givet krav på konkurrensneutralitet, global spridning, tydlig tävlingsstruktur och förenlighet med olympiska värderingar. Bland de titlar som oftast nämns i dessa sammanhang återfinns exempelvis:

- League of Legends – med omfattande internationella ligastrukturer och tydligt nationellt representationsformat,
- Dota 2 – med global spridning, tydlig turneringslogik och återkommande världsmästerskapsliknande format,
- Fortnite – med stor internationell räckvidd, bred målgrupp och etablerade tävlingsformat,
- Rocket League – som ett hybridformat mellan traditionell sportlogik och e-sport, ofta lyft som brobyggande exempel,
- Fighting games (exempelvis Street Fighter eller Tekken) – med individuellt tävlingsfokus, lång tävlingstradition och tydlig publikförankring.

Det är tydligt att den internationella diskussionen inte utgår från enskilda titlar i sig, utan från principer för hur traditionell e-sport kan organiseras, regleras och förankras på ett sätt som är förenligt med den olympiska modellen.

IOK behandlar inte digitala tävlingsformer som en homogen kategori utan arbetar med konceptuella och praktiska sätt att integrera och strukturera dem i relation till den olympiska modellen. Denna utveckling gör frågan för nationella olympiska kommittéer inte till *om* e-sport ska förhålla sig till rörelsen, utan *hur det ska ske* på ett sätt som är förenligt med värderingar, integritet och långsiktig hållbarhet.

Genom medlemskap i SOK kan svensk e-sport utvecklas inom ramen för dessa olympiska värderingar och etablerade idrottsliga strukturer. Detta stärker legitimiteten, minskar risken för fragmentering och säkerställer att utvecklingen sker i linje med god styrning och långsiktighet, samtidigt som Sverige kan bidra aktivt till fortsatta internationella dialoger om hur digital idrott bäst integreras i olympisk verksamhet.

En gemensam nationell plattform – *Swedish Esport Games*

Svenska E-sportförbundet vill tillsammans med Sveriges Olympiska Kommitté och dess medlemsförbund skapa en gemensam nationell plattform där e-sport och olympisk idrott möts, exempelvis under parollen *Swedish Esport Games*. Plattformen är tänkt att fungera som en modern, återkommande mötesplats för tävling, upplevelser och samverkan mellan traditionell idrott och e-sport.

Swedish Esport Games kan samtidigt fungera som en naturlig arena för uttagningstävlingar till Olympic Esports Games samt för svenska mästerskap i virtuella motsvarigheter till olympiska idrotter. Inom e-sport är det etablerad praxis att uttagningar sker genom aktuella kval- och urvalstävlingar, snarare än att föregående säsongs mästare per automatik representerar nationen. Detta säkerställer att de aktiva som är bäst rustade

för internationell konkurrens vid varje tillfälle också ges möjlighet att representera Sverige. Denna logik är direkt överförbar till olympisk e-sport och virtuella grenar.

Plattformen skapar även utrymme för sommar- och vinteridrotter att synas genom uppvisningsevent, prova-på-verksamhet och publika aktiviteter i traditionell idrott, i direkt anslutning till e-sporttävlingarna med lokala föreningar. Därigenom kan hela den olympiska rörelsen dra nytta av den publikräckvidd och attraktionskraft som e-sporten genererar, samtidigt som nya målgrupper introduceras till fler olympiska idrotter i ett sammanhang som präglas av upplevelse, innovation och tillgänglighet.

E-sport är idag en av få idrottsliga uttrycksformer som redan visat tydlig kommersiell bärkraft. Svenska E-sportförbundet har i nuläget en självfinansieringsgrad om cirka 90 %, baserad på intäkter från tävlingsverksamhet, evenemang, partnerskap och deltagaravgifter. Denna finansieringsmodell bedöms vara långsiktigt hållbar och ger förbundet möjlighet att utveckla verksamheten utan att belasta den gemensamma idrottsekonomin i någon större omfattning.

Genom *Swedish Esport Games* skapas därmed:

- nya och kompletterande intäktsströmmar för svensk olympisk idrott,
- attraktiva exponeringsytor för partners och sponsorer,
- ett evenemangskoncept som är skalbart, publikvänligt och anpassat för både fysisk och digital närvaro.

Det är samtidigt viktigt att konstatera varför denna typ av plattform inte enbart kan ersättas av befintliga strukturer inom RF eller exempelvis SM-veckan. Många specialidrottsförbund har digitala eller virtuella motsvarigheter, men alla är inte medlemmar i Sveriges Olympiska Kommitté, det är dessutom Internationella Olympiska Kommittén som äger och utvecklar varumärket *Esports Games*. Här finns ett tydligt utrymme – och ansvar – för SOK att ta en ledande roll i den nationella utvecklingen.

På motsvarande sätt som ett olympiskt spel arrangeras med ett fast kärnprogram och där värdnationen ges möjlighet att addera kompletterande grenar, kan *Swedish Esport Games* utvecklas som ett svenskt olympiskt e-sportevenemang med tydlig struktur, förankring och internationell igenkänning. Ett sådant initiativ stärker SOK:s roll som samlande aktör, skapar ordning i utvecklingen av olympisk e-sport och ger svensk idrott en plattform som är fullt ut anpassad till den internationella olympiska logiken.

Samtidigt ser vi att flera OSF inom den olympiska rörelsen idag möter utmaningar i att utveckla egna e-idrottsliga satsningar. Dessa initiativ riskerar ofta att bli resurskrävande, fragmenterade eller svåra att integrera i befintliga strukturer. Här ser Svenska E-sportförbundet en tydlig möjlighet till samverkan i stället för parallella lösningar.

I nära armkrok med SOK kan *Swedish Esport Games* fungera som en gemensam plattform där flera idrotter:

- får tillgång till etablerad e-sportkompetens,

- kan testa och utveckla digitala tävlingsformat,
- och möta nya målgrupper utan att behöva bygga egna strukturer från grunden,
- samt, i en förlängning, samverka med spelutvecklare för lansering av nya titlar.

På så sätt bidrar plattformen inte bara till att stärka e-sporten, utan till att stärka hela den olympiska rörelsens innovationsförmåga och framtida relevans. *Swedish Esport Games* blir därmed ett konkret exempel på hur e-sport kan vara en resurs för svensk olympisk idrott i stort – ekonomiskt, kommunikativt och strategiskt.

En samlad svensk röst gentemot riksdag, regering och IOK

Ett medlemskap i Sveriges Olympiska Kommitté möjliggör en tydligare och mer samordnad svensk röst i frågor som rör elitidrottarens villkor, internationella toppevenemang i Sverige samt utvecklingen av Olympic Esports Games. Genom att e-sporten integreras i den olympiska strukturen stärks Sveriges samlade kapacitet att agera strategiskt – både nationellt och internationellt.

Sverige har i dag mycket goda förutsättningar att ta en ledande roll i utvecklingen av framtidens olympiska e-sportevenemang. Den svenska e-sportens etableringsresa inom den organiserade idrotten har skapat stabila strukturer, internationellt förtroende och dokumenterad kompetens inom evenemangsutveckling. Samtidigt har flera OSF lång och beprövad erfarenhet av att arrangera världsmästerskap och internationella toppevenemang på hemmaplan. Ett aktuellt och tydligt exempel är Ishockey-VM, som visat Sveriges förmåga att leverera evenemang med hög sportslig kvalitet, stark publikförankring, professionell samverkan mellan stat, kommun, idrott och näringsliv samt ett tydligt hållbarhetsfokus.

I ljuset av att IOK nyligen avslutat sitt samarbete med Saudiarabien kring Olympic Esports Games befinner sig den olympiska e-sporten i ett strategiskt öppet läge. Detta skapar ett unikt tillfälle att omforma Olympic Esports Games i ett nytt, modernt och hållbart format, förankrat i demokratiska värderingar, jämställdhet och långsiktig legitimitet. Svenska E-sportförbundet menar att Sverige, i nära samverkan med SOK, har förutsättningar att på sikt stå som värd eller nav för ett sådant evenemang.

Samtidigt råder i dag en tydlig utmaning i relationen mellan idrottsrörelsen och politiken. Regering och riksdag har under senare år varit återhållsamma med att ställa statliga garantier för internationella toppevenemang, trots deras betydelse för idrottslig utveckling, samhällsekonomi och internationell synlighet. I det nuvarande strategiska läget – med Olympic Esports Games under omformning och ett växande internationellt intresse för digitala och hybrida evenemang – är det rätt tidpunkt för svensk idrott att kroka arm och gemensamt verka för en förändrad hållning.

Regeringen är i dagsläget på väg att ta fram en nationell strategi för spel- och gamingområdet. Svenska E-sportförbundet menar att detta bör kompletteras med en samlad nationell strategi för idrotts- och evenemangsutveckling, där internationella toppevenemang – inklusive framtida olympiska e-sportevenemang – ses som en strategisk

investering snarare än en risk.

Genom en gemensam position mellan SOK, e-sporten och övriga OSF kan Sverige tydligare argumentera för:

- förbättrade villkor för elitidrottare,
- långsiktiga spelregler för internationella toppevenemang,
- samt en tydlig nationell ambition att positionera Sverige som värdland för framtidens olympiska och olympiskt närliggande evenemang.

Bidrag till SOK:s uppdrag, mål och internationella position

Ett medlemskap för Svenska E-sportförbundet i Sveriges Olympiska Kommitté bidrar till att stärka den svenska olympiska rörelsens förmåga att vara relevant, sammanhållen och långsiktigt hållbar i en snabbt föränderlig idrottsvärld. Genom att integrera e-sporten i den svenska olympiska strukturen skapas förutsättningar för att nya idrottsliga uttryck utvecklas i linje med samma värdegrund, kvalitetskrav och ansvarstagande som präglar övrig svensk olympisk idrott.

E-sportens räckvidd, publikgenomslag och internationella tävlingsstruktur innebär en möjlighet att inspirera och engagera nya målgrupper i den svenska olympiska rörelsen. Ett medlemskap stärker därmed förutsättningarna att öka kunskapen och intresset för olympisk idrott i Sverige, samtidigt som den olympiska rörelsens värden – excellens, respekt och vänskap – får genomslag även i digitala och virtuella tävlingsmiljöer.

Vidare tillför e-sporten kompetens och erfarenhet inom områden som evenemangsutveckling, digital exponering, kommersiella partnerskap och publikformat. Detta stärker den samlade förmågan att utveckla och genomföra internationellt attraktiva evenemang, bygga långsiktigt hållbara intäktsmodeller och ytterligare befästa den olympiska rörelsens varumärke i Sverige och internationellt. E-sportens höga grad av självfinansiering och kommersiella bärkraft bidrar här som ett komplement till befintliga olympiska strukturer.

Sammantaget innebär ett medlemskap att Svenska E-sportförbundet inte enbart tillför en ny idrott, utan stärker den olympiska rörelsens förmåga att förbereda, utveckla och kommunicera svensk olympisk idrott i världsklass. Det är ett bidrag till ett starkare, mer relevant och mer sammanhållet olympiskt Sverige – i dag och för framtiden.

Tillgång till samlad kompetens för prestationsutveckling i världsklass

För att svensk e-sport långsiktigt ska kunna omsätta sin internationella elitnärvaro i stabila landslagsframgångar och medaljkapacitet krävs en systematisk och evidensbaserad syn på prestationsutveckling. Svenska E-sportförbundet har påbörjat detta arbete genom samverkan med akademin, bland annat genom inledd dialog och samarbete

med Högskolan i Halmstad, där forskning kring prestation, träning och hälsa inom e-sport är under utveckling. Detta utgör ett viktigt första steg mot en mer strukturerad kunskapsuppbyggnad.

Samtidigt är det tydligt att e-sportens elitaktiva står inför samma utmaningar som andra toppidrottare: krav på långsiktig prestationsutveckling, fysisk och mental hållbarhet, skadeprevention, återhämtning, tävlingsplanering och miljöer som möjliggör utveckling över tid. Här besitter Sveriges Olympiska Kommitté en samlad och väl beprövad kompetens genom sina resursteam och sin erfarenhet av att stödja idrottare och lag på absolut internationell toppnivå.

Ett medlemskap i SOK ger Svenska E-sportförbundet möjlighet att knyta sina landslagsaktiva till denna gemensamma kompetensstruktur och att utveckla prestationsmiljöer i linje med etablerade olympiska principer. Det handlar inte om att kopiera befintliga modeller rakt av, utan om att i samverkan anpassa och vidareutveckla kunskap, metoder och stöd så att de är relevanta för e-sportens specifika förutsättningar.

Tidigt internationellt ledarskap för en värdebaserad olympisk e-sport

Den internationella utvecklingen av olympisk e-sport befinner sig i ett avgörande skede. I takt med att nya tävlingsformat, evenemang och strukturer etableras på global nivå pågår samtidigt en tydlig kapplöpning om vem som ska ta ledartröjan i utvecklingen av framtidens olympiska e-sport. I detta läge menar Svenska E-sportförbundet att det är avgörande att inte inta en avvaktande eller reaktiv position.

För Svenska E-sportförbundet handlar ett medlemskap i Sveriges Olympiska Kommitté om att säkerställa att svensk e-sport utvecklas i takt med – och i samklang med – den internationella utvecklingen, snarare än i efterhand anpassas till beslut som fattats av andra. Det är samtidigt en fråga om att aktivt bidra till att den internationella utvecklingen formas på ett sätt som är förenligt med svenska och olympiska värderingar: demokrati, jämställdhet, inkludering, god styrning och långsiktig idrottslig kvalitet.

Utgångspunkten är tydlig: om e-sport ska ingå som en del av den olympiska rörelsen ska den ges förutsättningar som motsvarar annan olympisk idrott – i fråga om struktur, legitimitet, idrottsliga villkor och värdegrund. Alternativet, där e-sport utvecklas i parallella eller kommersiellt dominerade strukturer utan demokratisk förankring, riskerar att underminera såväl idrottens integritet som den olympiska rörelsens sammanhållning.

Svenska E-sportförbundet har i dag en stark och erkänd position inom internationell e-sport, med aktivt inflytande i globala beslutsprocesser och dokumenterat förtroende i frågor som rör styrning och samordning. I kombination med den respekt och det internationella anseende som Sveriges Olympiska Kommitté åtnjuter inom den olympiska rörelsen och hos Internationella Olympiska Kommittén, ser Svenska E-sportförbundet detta som ett betydande styrkebesked.

Ett medlemskap skapar därmed förutsättningar för att Sverige tidigt och samlat kan ta ansvar, påverka riktning och bidra till att olympisk e-sport utvecklas på ett sätt som stärker både den internationella olympiska rörelsen och svensk idrott. Det är ett strategiskt val för att vara med och forma framtiden – inte för att förhålla sig till den i efterhand.

Vad ett medlemskap innebär för de olympiska specialidrottsförbunden (OSF)

Ett medlemskap för Svenska E-sportförbundet i Sveriges Olympiska Kommitté skapar konkreta och olika nyttor för OSF:en, beroende på var respektive idrott befinner sig i relation till digitala och virtuella tävlingsformer. Nedan tydliggörs vad ett stöd för ansökan innebär i praktiken.

För olympiska idrotter med direkta virtuella eller digitala motsvarigheter

För de 11st OSF som redan idag har spel- eller VR-baserade tävlingsformer innebär ett ja till Svenska E-sportförbundets medlemskap att utvecklingen av dessa grenar kan ske samordnat inom den olympiska rörelsen, snarare än genom enskilda eller bilaterala lösningar mellan förbund.

Svenska E-sportförbundets utgångspunkt är att samverkan kring virtuella grenar bör ske inom ramen för det olympiska medlemskapet i SOK, där legitimitet, långsiktighet och internationell påverkan redan är etablerade. Det hade i teorin varit möjligt att bygga ett separat nätverk utanför den olympiska strukturen, men ett sådant nätverk skulle sakna förutsättningar att påverka internationell olympisk idrott, Olympic Esports Games eller framtida tävlingsprogram på samma sätt som ett samlat agerande inom den olympiska rörelsen.

Idag är det självklart att den olympiska rörelsen är organiserad utifrån olika idrottskategorier, såsom sommar- och vinteridrotter. Med e-sportens och de virtuella idrotternas intåg blir det på motsvarande sätt legitimt att tala om digitala idrotter, eller e-sport som samlingsnamn när e-sporten beviljas medlemskap i större utsträckning, som en naturlig del av den olympiska helheten. Ett ja till medlemskap skapar därmed förutsättningar för att dessa idrotter utvecklas samlat, strukturerat och med tydlig internationell tyngd.

I praktiken innebär detta att förbunden:

- slipper bygga egna, isolerade lösningar,
- får tillgång till etablerad e-sportkompetens inom tävlingsformat, regelverk och digital idrott,
- och stärker sin trovärdighet genom att virtuella grenar förankras direkt i den olympiska strukturen samt i Sverige under samlingsbegreppet "e-sport".

För olympiska idrotter med indirekta digitala kopplingar genom simulatorer eller hybridformer

För de 7st OSF där digitala tävlingsformer i dag främst sker via simulatorer, ergometrar eller tekniska system innebär ett medlemskap att dessa grenar kan ta ett tydligt steg från tekniska lösningar till mer publika, attraktiva och långsiktigt hållbara tävlingsformat.

Ett ja till Svenska E-sportförbundets medlemskap skapar möjlighet för dessa idrotter att:

- utveckla sina digitala grenar i samverkan med e-sportens kompetens inom publikupplevelse, sändning, tävlingslogik och digital exponering,
- synliggöra simulator- och hybridgrenar på samma arenor och evenemang som etablerade och publikstarka e-sportgrenar,
- nå nya målgrupper utan att kompromissa med idrottens kärna eller värdegrund.

Genom gemensamma plattformar, såsom nationella evenemang och samordnade tävlingsformat, kan dessa idrotter få ett helt annat genomslag än vad som är möjligt genom separata eller tekniskt orienterade lösningar. Ett ja innebär därmed att utvecklingen av hybrid- och simulatorbaserade grenar accelereras och integreras i en större olympisk helhet.

För olympiska idrotter utan egna virtuella motsvarigheter

Även för de 22st OSF som i dag saknar digitala eller virtuella grenar innebär ett ja till Svenska E-sportförbundets medlemskap tydliga och konkreta fördelar, oberoende av den egna idrottens digitala utveckling.

Genom medlemskapet stärks hela den olympiska rörelsens gemensamma förmåga att:

- ta ansvar för hur tävlingsidrott utvecklas i digitala miljöer,
- säkerställa att olympiska värderingar – excellens, respekt och vänskap – präglar även nya tävlingsformer och publikformat,
- och möta internationella förändringar med en samlad och trovärdig nationell position.

För dessa idrotter innebär ett ja också tillgång till de bredare nyttor som beskrivs i ansökan, såsom:

- stärkt svensk röst gentemot regering, riksdag och IOK,
- bättre förutsättningar att påverka framtida internationella toppevenemang,
- samt en gemensam innovations- och evenemangsplattform som stärker hela den olympiska rörelsens synlighet och relevans.

Ett ja är därmed inte kopplat till om den egna idrotten har e-sport i dag, utan till viljan att gemensamt forma och stärka framtidens olympiska idrott i Sverige.

För recognized olympiska specialidrottsförbund (RSF) innebär detta samtidigt en möjlighet att ta del av den samlade olympiska rörelsens utveckling inom digital idrott utan att själva behöva initiera eller bära ansvar för egna e-sportsatsningar. Medlemskapet bidrar därmed till att stärka den gemensamma olympiska strukturen och Sveriges internationella position, vilket även gynnar recognized OSF genom ökat genomslag, tydligare samordning och ett starkare helhetserbudande för den olympiska rörelsen.

Risker vid uteblivet medlemskap

Om Svenska E-sportförbundet inte inkluderas i Sveriges Olympiska Kommitté innebär det att den olympiska rörelsen avstår ett samlat inflytande över hur tävlingsidrott i digitala och virtuella miljöer utvecklas. I ett internationellt läge där nya tävlingsformer och tekniska uttryck snabbt etableras finns en påtaglig risk att utvecklingen sker fragmenterat, utanför den olympiska strukturen och utan tydlig förankring i svensk olympisk idrottsmodell och de olympiska värderingarna – excellens, respekt och vänskap – samt långsiktig kvalitet.

E-sportens etablerade internationella roll – varför recognized inte är ett alternativ

Mot denna bakgrund är det viktigt att tydliggöra att Svenska E-sportförbundets ansökan inte avser ett tidsbegränsat eller prövande erkännande i form av recognized-status. E-sportens närvaro inom den olympiska rörelsen är redan etablerad och långsiktig. E-sport har varit ett officiellt medaljevent vid Asian Games, senast vid spelen i Hangzhou 2022 (genomförda 2023), och kommer återigen att ingå som medaljgren vid Asian Games 2026. Detta visar att e-sport redan behandlas som ett fullvärdigt tävlingsuttryck i internationella olympiskt närliggande multisportevenemang.

Även inom den europeiska olympiska rörelsen pågår en tydlig och accelererande utveckling. I samband med European Games 2023 i Polen genomfördes e-sport som ett officiellt uppvisnings- och demonstrationsinslag i direkt anslutning till spelen. Evenemanget hade närvaro på högsta nivå, där både Europeiska Olympiska Kommitténs president samt Polens president deltog, vilket tydligt signalerar att e-sporten betraktas som en strategisk framtidsfråga inom den olympiska rörelsen i Europa. Inför European Games 2027 i Turkiet förs nu konkreta diskussioner om att inkorporera e-sport som medaljevent, vilket ytterligare understryker att e-sportens roll inte är tillfällig utan befinner sig i ett skede av successiv och strukturell integration.

Ett recognized-medlemskap, som i grunden är avsett för observerande eller övergångsvis närvaro, skulle därmed inte spegla e-sportens faktiska internationella position, utvecklingstakt eller ansvarsnivå. För Svenska E-sportförbundet är ett fullt medlemskap i Sveriges Olympiska Kommitté en förutsättning för att kunna ta långsiktigt ansvar för denna utveckling, säkerställa att svensk e-sport samspelar med den internationella olympiska riktningen och bidra till att e-sport ges likvärdiga förutsättningar som övrig

olympisk idrott – eller i annat fall tydligt avgränsas från det olympiska programmet.

Konsekvenser för olympiska specialidrottsförbund med och utan virtuella grenar

För OSF med virtuella, digitala eller hybridbaserade grenar innebär ett uteblivet medlemskap ett konkret tapp av tempo, trovärdighet och genomslag. Att företräda virtuella grenar isolerat, utan strukturerad samverkan med den etablerade e-sporten, har visat sig leda till minskat förtroende hos aktiva, arrangörer och internationella aktörer. Resultatet blir långsammare utveckling, parallella strukturer och minskad möjlighet att påverka regelverk, tävlingsformat och internationella samarbeten.

Även för OSF utan egna virtuella motsvarigheter medför ett uteblivet medlemskap risker. När den digitala tävlingslogiken, publika format och kommersiella strukturer i allt högre grad påverkar hela idrottslandskapet, försvagas den gemensamma olympiska rörelsens förmåga att styra utvecklingen om e-sporten står utanför. Det innebär minskat inflytande över hur framtida generationer möter, förstår och engagerar sig i idrott – och över hur den olympiska rörelsens värderingar bärs in i nya tävlingsmiljöer.

Inga ekonomiska eller organisatoriska risker för övriga OSF

Ett ja till medlemsansökan medför ingen ekonomisk eller organisatorisk risk för övriga OSF. Förbundets verksamhet är i huvudsak självfinansierad och innebär ingen omfördelning av medel inom den olympiska rörelsen. SOK har inte heller samma fördelningsmodell som RF med statliga bidrag. Deltagande i internationell tävlingsverksamhet, inklusive landslag, finansieras normalt av arrangörer, vilket innebär att medlemskapet inte belastar SOK eller dess medlemsförbund. Medlemskapet ställer heller inga krav på andra förbund att avsätta resurser eller förändra sin egen verksamhet. Medlemskapet skapar istället en gemensam struktur för samverkan där nyttor delas frivilligt, samtidigt som varje förbund behåller fullt självbestämmande över sin idrott, sina resurser och sina prioriteringar.

Strategiska konsekvenser för den svenska olympiska rösten

Sammantaget innebär ett nej till medlemskap en strategisk försvagning av den svenska olympiska rösten. Andra aktörer riskerar att sätta agendan för framtidens tävlingsidrott, medan utvecklingen av virtuella grenar tar längre tid, tappar legitimitet och sker utan samordning. Ett ja till Svenska E-sportförbundet som medlem är därför inte en fråga om en enskild idrott, utan om den olympiska rörelsens gemensamma förmåga att forma, påverka och ta ansvar för idrottens framtida uttryck – både fysiska och digitala.

Sammanfattande positionering - Sverige vinner när Sverige vinner!

Genom att rösta in Svenska E-sportförbundet som medlem i Sveriges Olympiska Kommitté säkerställs att e-sportens fortsatta utveckling sker inom ramen för en sammanhållen, värdebaserad och långsiktig olympisk struktur. Det skapar ett gemensamt ansvar för hur nya idrottsliga uttryck formas, hur prestationsutveckling drivs mot internationell konkurrenskraft och hur den olympiska rörelsens grundläggande värden får genomslag även i digitala tävlingsmiljöer.

Ett medlemskap stärker den samlade svenska kapaciteten att inspirera, engagera och nå nya målgrupper, samtidigt som det bidrar till ökad kunskap och ett fördjupat intresse för den olympiska rörelsen i Sverige. Genom att förena SOK:s etablerade kompetens inom toppidrott, evenemang och varumärkesutveckling med e-sportens räckvidd, innovationskraft och publikattraktion skapas bättre förutsättningar för idrott i världsklass, hållbara intäktsmodeller och för att ytterligare befästa Sverige som värdland för internationellt relevanta toppevenemang.

Samtidigt möjliggör medlemskapet en starkare och mer samlad svensk röst gentemot regering, riksdag och internationella olympiska aktörer. En röst som tydligt står upp för excellens, respekt och vänskap, och som säkerställer att demokrati, jämställdhet, inkludering och långsiktig prestationsutveckling präglar både dagens och morgondagens olympiska idrott.

Ett ja till Svenska E-sportförbundet är därmed inte ett beslut om en enskild idrott, utan ett strategiskt ställningstagande för den olympiska rörelsens relevans, legitimitet och framtida genomslag i Sverige.

Kontakta oss

Vi välkomnar dialog kring vår ansökan och står till förfogande för samtal om ansökans innehåll, för att belysa vilka möjligheter och fördelar ett medlemskap kan innebära för ert Olympiska Specialidrottsförbund eller för att medverka vid ett styrelsemöte för en presentation och fördjupad genomgång av underlaget.

Tveka inte att höra av er för vidare dialog till info@svenskesport.se