

Motion till riksdagen 2020/21:2077

av **Mattias Ottosson och Johan Lövstrand (båda S)**

E-sport

Förslag till riksdagsbeslut

Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att stötta e-sporten och tillkännager detta för regeringen.

Motivering

Datorspelet har under de senaste åren ökat dramatiskt i storlek och organiserar idag tusentals entusiaster världen över. Det arrangeras allt från små LAN (när spelarna samlas och spelar på ett lokalt nätverk) i någons källare till gigantiska välorganiserade arrangemang som Dreamhack där tiotusentals entusiaster samlas. De största matcherna sänds på tv och det finns egna tv-kanaler helt dedikerade till e-sporten. Världsfinalen i League of Legends år 2013 sågs världen över av 32 miljoner människor.

Sverige är idag en tongivande nation när det kommer till e-sport och därför är det viktigt att samhället stöttar och hjälper denna kraftigt växande verksamhet. E-sporten är välorganiserad och kan i mångt och mycket jämföras med traditionell idrottsutövning. Man har tränare, analytiker som stöttar sportutövaren, ligaspel och tävlingar i olika former både individuellt eller i lag. Det finns idag många heltidsspelare och sponsringen ökar konstant.

E-sport är en internationell rörelse och spelare flyttar från sina hemländer för att tävla för lag på andra kontinenter. För att underlätta tillväxten av e-sportscenen och verkligen vara ett land i framkant, bör Sverige underlätta denna rörlighet. Vi bör tillåta spelare komma hit och verka här på samma sätt som fotbollsspelare eller basketspelare. De bör behandlas på ett likvärdigt sätt av Migrationsverket. Dreamhack är ett gott exempel på hur massivt e-sport faktiskt är i Sverige; lagstiftningen har dock inte hunnit med i utvecklingen.

Vi bör anamma nya tider och nya trender. E-sport är här för att stanna. Därför bör även regelverken ses över så e-sport blir accepterat och ges stöd till sin verksamhet att ytterligare utvecklas.

Mattias Ottosson (S)

Johan Löfstrand (S)