

Enskild motion

## Motion till riksdagen 2015/16:2216

av Niclas Malmberg och Agneta Börjesson (båda MP)

### Gaming – spelkultur

---

#### **Förslag till riksdagsbeslut**

1. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att regeringen bör låta genomföra en översyn av olika offentliga bidrag till föreningslivet och folkbildningen, med målet rättvisare fördelning, och tillkännager detta för regeringen.
2. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att regeringen bör låta genomföra en översyn av lagar, regler och policyer som utesluter eller försvårar för individer att verka inom e-sport och tillkännager detta för regeringen.
3. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att regeringen bör låta genomföra en översyn av lagar, regler och policyer som utesluter eller försvårar för företag att verka inom datorspelssektorn och tillkännager detta för regeringen.
4. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att regeringen bör ta initiativ till att samla spelbranschen, spelforskningen, e-sportrörelsen och ansvariga myndigheter för ett helhetsgrepp, en gemensam nationell vision och struktur för att stödja kraften som finns i spelkulturen och tillkännager detta för regeringen.

#### **Spelkulturen en ny folkrörelse**

Spelkulturen har utvecklats till en ny folkrörelse. Denna motion avgränsas till det som på engelska benämns gaming, dvs. rör inte dobbel (engelskans gambling). Mer än 60 procent av svenskarna spelar något spel minst 1 gång i månaden. Dessutom växer datorspel som åskådarsport, så kallad e-sport. Men föreningsbidrag och trygghetssystem har inte hängit med i utvecklingen, tvärt om passar spelbranschen inte in i dagens rammar och regelverk. Det negativa resultatet av detta är allt ifrån företag som aldrig startats och nya jobb som inte skapats, till föreningar och utbildningar som aldrig blev till eller

spelare som nekas visum inför stora e-sportsturneringar och människor som inte kommer in i trygghetssystemen för att Skatteverket inte kan ge några klara besked på i vilken organisationsform de bäst ska bedriva sin verksamhet och skatta sin inkomst.

### **Modernisera regelverken**

Det är dags att få in spelkulturen innanför ramarna och modernisera gamla regelverk för föreningsbidrag, folkbildning, visum och nyföretagarstöd med mera. De som vill organisera e-sport borde jämföras med de som organiserar spor- eller kulturevent och bör därför få bättre villkor. Dagens unga har samma rätt till ett föreningsliv oavsett var detta äger rum, vare sig de spelar league of legends i en datorsal eller handboll i en idrottshall, och de behöver goda förebilder och mötesplatser. En översyn måste göras både av olika offentliga bidrag till föreningslivet och folkbildningen, med målet rättvisare fördelning, och av lagar, regler och policyer som utesluter eller försvårar för individer och företag att verka inom e-sport och datorspelssektorn. Regeringen bör vidare ta initiativ till att samla spelbranschen, spelforskningen, e-sportrörelsen samt ansvariga myndigheter för ett helhetsgrepp, en gemensam nationell vision och struktur för att stödja ”det svenska spelundret”. Naturligtvis bör i sammanhanget goda initiativ inom dataspelsbranschen och spelkulturen som arbetar för att främja ett jämställt och inkluderande klimat stöttas.

Frågan om dagens exkludering av spelkulturen kan naturligtvis ses i ett bredare perspektiv. Hur förberett är vårt samhälle över huvud taget på nya kultur- och fritidsyttringar, hur är våra stödsystem anpassade för att passa dagens och morgondagens fritidssysselsättningar? Att dagens stöd till idrott och fritid bygger på traditionella strukturer kring föreningsliv och syn på vad som är idrott, fritid och kultur, har kommit utifrån en god vilja, men skapar en besvärande tröghet. Istället för att ständigt tvingas se över och revidera befintliga system för bidrag och regler och policyer som hämmar nya verksamheter vore en helt genreoberoende konstruktion önskvärd.

*Niclas Malmberg (MP)*

*Agneta Börjesson (MP)*