

Enskild motion

## Motion till riksdagen 2017/18:2462

av **Jan R Andersson (M)**

# Villkor för svensk e-sport

---

## Förslag till riksdagsbeslut

Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om förbättrade villkor för svensk e-sport och tillkännager detta för regeringen.

## Motivering

E-sport är ett samlingsbegrepp för tävlingar som utförs på datorer eller olika typer av spelkonsoler. Inom e-sport finns ett antal kategorier spel, vissa helt fiktiva medan andra är olika typer av simulatorer. Exempelvis finns sedan länge inom Svenska Bilsportförbundet en sektion som enbart sysslar med e-sport.

Sverige är en stormakt inom både produktion och spelande av dataspel. Sverige är idag det land som har näst flest spelkompanier per capita. Världsledande företag som kan nämnas är Dice med över 500 anställda och framförallt kända för sin Battlefield-serie och Simbin som utvecklar ledande simulatorer inom motorsport. Utöver dem finns Mojang, Paradox och Kung som alla är världsledande.

Under förra året var tillväxten i branschen 76 procent och antalet anställda fler än 2 500 personer i 170 bolag. Sverige har också, enligt Guinness rekordbok, världens största datafestival, Dreamhack, som även exporterats till ett antal länder. Näst efter Sydkorea brukar Sverige rankas som det ledande landet i världen vad gäller e-sport. Under 2016 tjänade de tio bäst betalda e-sportsutövarna i Sverige uppskattningsvis 62,5 miljoner kronor.

Idag är e-sport i många delar en okänd företeelse. Exempelvis är denna sportgren i praktiken helt exkluderad vad gäller offentliga bidrag till e-sportföreningar, trots att utövandet samlar flera 100 000 spelare. I Sverige idag finns endast en utbildning på folkhögskolenivå som erbjuder utbildning inom e-sport och där endast inom en gren. Ännu finns till exempel inga e-sportgymnasier.

Sedan några år är e-sport även tillståndspliktigt i vissa miljöer. Regeringsrätten bestämde år 2007 att programmerade datorer för spel som till exempel är ihopkopplade i LAN-miljö eller liknande nätverk på internet skulle omfattas av automatspelslagen. Därmed blev också denna verksamhet tillståndspliktig och även avgiftsbelagd. Detta

underlättar givetvis inte utvecklingen av e-sport i Sverige. För att Sverige fortsatt ska kunna vara ledande inom produktion av dataspel och utövare inom e-sport krävs att förutsättningarna för detta utövande förbättras.

*Jan R Andersson (M)*