

Enskild motion

Motion till riksdagen 2016/17:256

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. 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. 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.

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 utövare.

Sedan några år är e-sport även tillståndspliktig 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)