# Förslag till riksdagsbeslut

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

# Motivering

Datorspelandet har under de senaste åren ökat dramatiskt i storlek och organiserar i dag 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 i dag 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 och i lag. Det finns i dag 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 att 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 massiv e-sporten 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 att e-sport blir accepterat och ges stöd så att verksamheten kan utvecklas ytterligare.

|  |  |
| --- | --- |
| Johan Löfstrand (S) |  |
| Mattias Ottosson (S) | Patrik Lundqvist (S) |