

Motion till riksdagen 2023/24:2885

av Elisabeth Thand Ringqvist och Rickard Nordin (båda C)

med anledning av skr. 2023/24:111 Strategi för företag i kulturella och kreativa branscher

Förslag till riksdagsbeslut

1. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att Sverige, liksom EU, bör ligga i framkant och anpassa regelverk, ekonomiska strukturer och lagstiftning så att de kan möta både utmaningar och möjligheter kopplat till teknikutveckling och AI, och detta tillkännager riksdagen för regeringen.
2. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om tydligare uppdrag till berörda myndigheter så att de bättre kan stödja företagare inom kulturella och kreativa branscher och tillkännager detta för regeringen.
3. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att ge myndigheter och statliga bolag som jobbar med kapitalallokering i uppdrag att utarbeta handlingsplaner för hur de kan utöka inflödet av affärsidéer från företag från kulturella och kreativa näringar, och detta tillkännager riksdagen för regeringen.
4. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om rättvisa skatteregler för olika kulturformer och tillkännager detta för regeringen.
5. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att regeringen bör återkomma till riksdagen med tillägg som värnar den ideella sektorn och studieförbunden och tillkännager detta för regeringen.
6. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att komplettera strategin för kulturella och kreativa näringar med en nationell spelstrategi och tillkännager detta för regeringen.
7. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att överväga att inrätta ett nationellt spelinstitut likt det i Danmark och tillkännager detta för regeringen.
8. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att inkludera spelande i kulturbegreppet och tillkännager detta för regeringen.

Motivering

Kulturen och människors kreativitet är av fundamental betydelse såväl för demokratin och människors välmående som för jobbskapande och tillväxt. Förutom landets stora institutioner så är de flesta kulturutövare företagare i någon form.

Kulturella uttryck och engagemang är inte bara en spegling av samhällets värderingar och normer, utan är på många sätt också avgörande för att främja demokratiska principer. Kulturen främjar yttrandefriheten, stödjer kritiskt tänkande och medvetenhet, skapar inkluderande samhällen, bevarar och främjar mångfald, motverkar radikaliserings och extremism samt förstärker demokratiska institutioner.

Kultur underhåller, skapar känslor av skratt, gråt, vrede, igenkänning, avsky och mycket, mycket mer. Den fria kulturen och mångfalden av uttryck behöver värnas, utan förutfattade meningar om vad som är finkultur eller fulkultur. Kulturyttringar tjänar olika syften och tilltalar olika smaker – det är en styrka.

Kulturen som tillväxtmotor

Det finns goda skäl att erkänna och främja de kulturella och kreativa branschernas tillväxt som en del av ett samhälles ekonomi. Dessa branschers bidrag till Sveriges BNP-tillväxt är mångfacetterat. De påverkar ekonomin direkt genom sina egna aktiviteter och indirekt genom att påverka andra sektorer och det bredare ekonomiska landskapet.

Några exempel på direkta effekter är följande:

- Ekonomisk produktion och värdeskapande. Film, musik, konst, design, publicering och digitala spel bidrar direkt till ekonomin genom att generera intäkter från försäljning av varor och tjänster. Detta inkluderar intäkter från biobiljetter, försäljning av konst och hantverk, prenumerationer på digitalt innehåll och mycket mer.
- Sysselsättning. Branschen sysselsätter konstnärer, författare, hantverkare, musiker, designers, tekniker, marknadsförare och många andra vilket direkt bidrar till arbetsmarknaden och BNP.
- Turism. Kulturell turism är en betydande ekonomisk drivkraft. Turister som lockas av museer, gallerier, festivaler, konserter och historiska platser spenderar pengar på boende, mat, shopping och andra reserelaterade tjänster. Ett aktuellt exempel på det enorma ekonomiska avtryck som kulturevenemang kan ha är Taylor Swifts konsertturné Eras Tour. Tack vare Stockholms utvecklade infrastruktur och attraktiva läge är staden det enda stoppet i Norden för artisten. Enligt beräkningar är fyra av fem konsertbesökare inresta gäster som bidrar till stadens ekonomi. Det ekonomiska bidraget väntas landa på en halv miljard.
- Export. Kreativa varor och tjänster är allt viktigare i internationell handel. Vare sig det är filmer, musik, videospel eller mode, så genererar denna export betydande inkomster till landet.

De indirekta bidragen är svårare att beräkna som andelar av BNP, men de innefattar följande:

- Innovation och teknikutveckling. Kulturella och kreativa branscher driver innovation på olika sätt, bl.a. genom utveckling av nya digitala plattformar, kreativt innehåll för

teknikdrivna produkter som AR/VR, och banbrytande nya affärsmodeller inom marknadsföring och distribution. Denna innovation spiller ofta över till andra sektorer, vilket ökar produktiviteten och den ekonomiska tillväxten.

- Stadsutveckling och regional utveckling. Kreativa näringar bidrar ofta till omvandling av urbana områden som attraherar både företag och boende. Denna omvandling kan öka fastighetsvärden, locka till investeringar och förbättra det övergripande ekonomiska välbefindandet i ett område.
- Utbildning och kompetensutveckling. Efterfrågan på kreativa färdigheter främjar investeringar i utbildning, både formell (universitet, högskolor) och informell (workshoppar, onlinekurser, studieförbund), vilket förbättrar den övergripande färdighetsnivån i arbetskraften och stödjer långsiktig ekonomisk tillväxt.
- Socialt kapital och sammanhållning. Genom att förbättra social sammanhållning och kapital bidrar kulturella och kreativa branscher indirekt till ett mer stabilt och produktivt samhälle. En livlig kulturell sektor kan förbättra livskvaliteten, vilket i sin tur kan göra en plats mer attraktiv för både företag och kvalificerade yrkespersoner. Dessutom kan kultur fungera som integrationsmotor och motverka sociala orättvisor, radikaliserings och extremism.
- Multiplikatoreffekter. De kulturella och kreativa branscherna har betydande, men komplexa multiplikatoreffekter. Det innebär att investeringar i dessa sektorer sprider sig genom ekonomin och gynnar underleverantörer, tjänsteleverantörer och helt andra industrier.
- Varumärkes- och imagebyggande. Kreativa och kulturella branscher är helt centrala för ett lands varumärke och internationella image. Det kan vara avgörande för att locka till sig utländska investeringar och stärka andra sektorer som turism och export.

I Sverige återfinns omkring 130 000 företag, det vill säga en tiondel av alla Sveriges företag, i de kulturella och kreativa branscherna. Enligt den senaste mätningen 2017 omsatte de kulturella och kreativa branscherna 400 miljarder kronor och sysselsatte ca 190 000 personer i hela landet. Branschernas tillväxt, mätt i ökningen av deras samlade förädlingsvärde, var 11 procent mellan 2010 och 2017.

De strategiska målen

Som beskrivits ovan är en väl fungerande strategi för de kulturella och kreativa branscherna av stor betydelse ur många aspekter. I sitt förslag till strategi pekar regeringen ut sex strategiska mål:

1. Tillförlitlig statistik på nationell nivå.
2. God kunskap om förutsättningarna och utvecklingen på den upphovsrättsbaserade marknaden.
3. Träffsäker rådgivning, stöd och finansiering och minskade regelkostnader.
4. God kompetensförsörjning, livslångt lärande och goda villkor i trygghetssystemen.
5. Attraktiva, hållbara livsmiljöer och ett diversifierat och konkurrenskraftigt näringsliv i hela landet.
6. Ett stort och växande internationellt genomslag för de kulturella och kreativa företagen.

De föreslagna målen stämmer väl överens med det som pekats ut i utredningen Kreativa Sverige. Centerpartiet vill dock se mer konkreta åtgärder och förbättringar inom mål 2, 3 och 4.

När det gäller det andra målet (*God kunskap om förutsättningarna och utvecklingen på den upphovsrättsbaserade marknaden*) är det positivt att regeringen lyfter fram den tekniska utvecklingen. Inte minst när det gäller artificiell intelligens, är en oerhört snabb utveckling att vänta de kommande åren och det är svårt att förutspå exakt hur den kommer att påverka de berörda branscherna. Centralt är dock att Sverige, liksom EU, ligger i framkant och anpassar regelverk, ekonomiska strukturer och lagstiftning så att de kan möta både utmaningar och möjligheter kopplat till teknikutveckling och AI. Därför är vi tveksamma till om det enbart räcker att sprida kunskap om vad som gäller. Snarare bör ambitionen vara att utöka vår kunskap samt ha beredskap för modernisering och förtydliganden av olika regelverk.

AI-genererad konst och musik är en relativt ny företeelse, men upphovsrättsliga frågor behöver diskuteras snarast. AI kan generera allt från musik och konst till romaner och nyhetsartiklar. Eftersom verken saknar mänsklig upphovsman utmanas gällande lagstiftning. De utmaningar som tekniken för med sig kan exemplifieras med att AI-verktygen kräver machine learning (ML), alltså tränas på befintliga verk. Det råder dock osäkerhet kring användandet på verk som AI:n tränas på. På samma sätt är det oklart vad som gäller i fråga om upphovsrätt för AI-genererad konst. Dessa luckor behöver täppas till för att förutsättningarna för både kulturutövare och AI-utvecklare ska kunna tillgodoses. Målsättningen behöver vara rättvisa och goda förutsättningar för den upphovsrättsbaserade marknaden.

Ambitionen i det tredje målet (*Träffsäker rådgivning, stöd och finansiering och minskade regelkostnader*) är vällovlig. Grundläggande för att företag ska startas och växa inom kulturella och kreativa branscher är att företagsklimatet för småföretag är gott. Kostnaden för att anställa är för hög och Centerpartiet har därför föreslagit sänkta arbetsgivaravgifter för låga löner i kombination med lägre inkomstskatt för de med medel- och låga inkomster och lägre marginalskatt. Vi ser också behov av en generellt sänkt kostnadsbörda för företagen.

Det finns många fördelar med att vara ett aktiebolag och inte en enskild firma. Därför har Centerpartiet drivit igenom att det lägsta kapitalet för att starta ett bolag ligger på 25 000. Det är i dag enkelt att göra denna omvandling och det är viktigt att rådgivande myndigheter känner till detta och kan stödja företagare inom kulturella och kreativa branscher. Vi ser därför behov av tydligare uppdrag till berörda myndigheter.

Andelen kulturella och kreativa soloföretag (egenföretagare utan anställda) som vill växa antingen genom ökad omsättning eller genom både omsättning och anställningar är åtta av tio. Detta kan jämföras med genomsnittet i näringslivet i stort på sex av tio. Också mikroföretagen i denna bransch (företag med färre än tio anställda) vill växa i högre grad än i andra branscher.

Tillväxt kräver olika typer av kapital. Inom berörda branscher är detta särskilt krävande då många kreativa företag har stora kostnader innan t.ex. biljetter kan börja säljas. Med digitala lösningar utvecklas hela tiden nya möjligheter för att hantera likviditet, men det krävs också riskkapital. För vissa företag inom sektorn har det inte varit svårt, medan det i andra delar saknas kunskap om hur dessa affärsmodeller fungerar. Därför är det viktigt att myndigheter och bolag som jobbar med kapitalallokering får i uppdrag att utarbeta handlingsplaner för hur de kan utöka inflödet av affärsidéer från

företag inom kulturella och kreativa branscher. Det är bara genom att analysera många typer av företag som det går att hitta dem som det är relevant att investera i.

Vidare behöver ambitionen i det fortsatta arbetet vara rättvisa skatteregler för olika kulturformer. Det kan exempelvis handla om en översyn i syfte att harmonisera moms-satser. Vi ser detta som en naturlig del i kommande budgetarbete och i en emotsedd skattereform.

Det fjärde strategiska målet (*God kompetensförsörjning, livslångt lärande och goda villkor i trygghetssystemen*) sätter fingret på en av de tydligaste felprioriteringarna i regeringens näringspolitik. Små företag ska inte behöva betala för sina anställdas sjukfrånvaro. Kulturella och kreativa branscher drabbas hårt av regeringens budgetpolitik eftersom det är få som har kontorsarbeten och eftersom skador eller sjukdom ofta gör det omöjligt att arbeta. Centerpartiet vill fortsatt att småföretag inte ska belastas med sjuklöneansvar.

För att lyckas med kompetensförsörjningen är det också viktigt att unga redan i grundskoleåldern erbjuds möjlighet att utveckla ett intresse för kultur, exempelvis genom att få ta del av konserter, teater, konstutställningar m.m. I dagsläget är det få unga som ser kulturutövning som en realistisk framtidsplan. Villkoren för kulturutövare behöver bli mer attraktiva, så att unga vågar satsa på en karriär inom kulturella och kreativa branscher.

När det gäller det femte målet (*Attraktiva, hållbara livsmiljöer och ett diversifierat och konkurrenskraftigt näringsliv i hela landet*) vill vi framhålla vikten av de kulturella och kreativa branschernas närvaro i hela landet. Om goda förutsättningar för kulturen bara står att finna i centrala delar av storstäder så blir Sverige fattigare. Det behövs därtill en strävan efter ett utbyte av kultur mellan olika delar av landet.

I socioekonomiskt utsatta områden kan kulturen spela en mycket viktig roll och motverka att unga människor dras in i kriminalitet och missbruk. Barn och unga bör få möjlighet att frodas omgivna av kultur och kreativitet. I dag finns exempelvis ”kvällsfotboll”, där unga kan umgås i en trygg miljö. Dans, teater, och musik bör nyttjas på liknande sätt för att stärka den sociala samanhållningen och främja ungas intresse för kultur.

Rädda den ideella sektorn och studieförbunden

En diskussion om kulturella och kreativa branscher kan inte föras utan att nämna studieförbunden och det föreningsliv som på många håll i Sverige är kulturlivets lokala, bultande hjärta. Studieförbundens branschorganisation beskriver själva sin verksamhet så här: ”studieförbunden är de enda som bedriver musikverksamhet inom populärmusik i alla Sveriges kommuner och utgör basen i det svenska musiklivets infrastruktur. Jämfört med Kulturskolan erbjuder studieförbunden en friare verksamhet för fler åldersgrupper”. Regeringens hittills förda politik kan i det närmaste uppfattas som en ambition att avveckla folkbildningen och studieförbunden. Det är inte förenligt med den strategi som här läggs fram.

Regeringen bör återkomma till riksdagen med tillägg i strategin för kulturella och kreativa branscher som på riktigt värnar den ideella sektorn och studieförbunden. De måste ses som de centrala aktörer de är för kulturlivet. På samma sätt bör föreningsdrivna allmänna samlingslokaler nämnas som en del av kulturlivets infrastruktur.

En jämlikare ställning för spelbranschen

Spelbranschen lider ofta av att bli sammanblandad med den bransch som sysslar med spel om pengar. Det är en av anledningarna till att spelutvecklare har svårt att få det näringspolitiska stöd som andra branscher redan erhåller. Trots det har svenska spelstudior lyckats otroligt bra i den internationella konkurrensen och exporterar varje år för mångmiljardbelopp. Nu börjar andra länder komma ikapp. Det har inrättats strategier och institut. Spelbranscher runt om i världen får statliga stöd likt filmindustrin och stora satsningar görs i våra grannländer för att attrahera kompetens. Sverige har ingenting av detta.

Det är dags för svenska politiker att vakna. Som ett första steg bör denna strategi för kulturella och kreativa branscher kompletteras med en nationell strategi för spelande och spelbranschen. Det skulle legitimera branschen och öppna dörrar till forskningsmedel och annat från utomstående aktörer. En sådan strategi bör också överväga inrättandet av ett nationellt spelinstitut likt det i Danmark. Dessutom behöver spelbranschen få tillgång till samma möjligheter kring finansiering och exportkunnande som andra delar av näringslivet har. Vinnova behöver utvecklas för att kunna stötta digitala produkter, och Exportkreditnämnden som i dag till stor del är fokuserad på tillverkningsindustrin behöver öppnas för företag som är ”born global” och ”born digital”. Dessa företag har en enorm potential och är de som kanske allra bäst behöver det kunnande som EKN besitter. Dessa och andra strukturer behöver därför göras om för att kunna införliva spelbranschen och andra näringslivsgrenar som inte sysslar med tillverkning av fysiska produkter.

Även om nu e-sporten fått status som sport via Riksidrottsförbundet pågår den gamla stereotypa debatten på annat håll. Samma diskussion kring det bredare begreppet ”spelande” och kultur finns. Diskussionen om vad som är kultur och inte pågår ständigt. Att förklara begreppet kultur är en svår, näst intill omöjlig, uppgift eftersom det finns flera olika förklaringar som ändå på olika sätt hänger samman med varandra. Det vi dock vet är hur stora positiva effekter kulturen har. Kultur är något som vi vill bevara och visa för nästkommande generationer och fortsätta att glädjas av. Det kan handla om musik, konst, arkitektur, kläder, religion, ritualer, lekar, sägner, litteratur m.m. Med den här motionen avser vi inte att ge oss in i en diskussion om varför någonting annat inte är kultur, utan vi vill belysa varför just spel är kultur. En kulturform som är värd att bevara, utveckla och sprida.

Digitalt och analogt spelande är i dag en av Sveriges mest populära fritidssysselsättningar, framför allt bland unga. Vi har spelat brädspel och olika former av analoga spel i tusentals år, och i dag spelar dessutom runt 80 procent av Sveriges befolkning digitala spel i någon form. Spelande benämns som en kulturutövning i statistiken när bland andra SCB, Myndigheten för kulturanalys och SOM-institutet undersöker svenskarnas kulturvanor. Det är för dem och för de flesta svenskar en självklarhet att spelande i olika former kan betraktas som en kulturutövning i samma kategori som konst, musik och film.

Det talas ibland om det svenska spelundret, och fantastiska spel som Battlefield, Minecraft och Candy Crush Saga är bara några av de internationellt framgångsrika spel som har sin hemvist i Sverige. Det råder ingen tvekan om att den svenska spelindustrin är en stark kraft som både bidrar till att sätta Sverige på kartan, bidrar till att skapa nya arbetstillfällen och bidrar med nya skatteintäkter. Till skillnad från exempelvis film och

musik så betraktas formellt dock inte spel som en kulturform i statens mening för tillfället. Detta innebär ett antal problem och utmaningar.

När spelen hamnar utanför kulturbegreppet och förminsas till att vara ren underhållning utan konstnärligt värde så blir det en självuppfyllande profetia. Spelbranschen styrs då av marknaden snarare än av kreatörens vision och därmed får det kommersiella värdet större vikt än det konstnärliga värdet. Kulturen måste få ha ett eget värde, den ska inte behöva motivera sin existens genom att vara nyttig ekonomiskt, hälsomässigt eller på något annat sätt. Film och musik har möjlighet att både verka på en marknad och producera storslagna verk som sprids till en stor publik samtidigt som det också finns statligt stöd för smalare uttryck som inte har samma kommersiella värden. Detta stöd saknas för spelen och därmed blir det otroligt svårt att utveckla spel utan en kommersiell baktanke. Vidare innebär spelens icke-status att de hamnar utanför samtliga regionala kulturplaner och i stället måste ”skohornas” in på undantag.

Vi föreslår därför en modern och utökad syn på kulturbegreppet och att spel ska inkluderas i detta. I Norge ligger spelkulturen under Kulturdepartementet, och vi borde lära oss av vår nordiska granne om vi vill ta till vara det svenska spelundret, som vi gjorde med den svenska musikexporten på 70- och 80-talen. På det sättet kommer fler aktörer och personer att få möjlighet att ta del av, skapa och sprida spelkulturen. I Sverige är det Kulturrådet, en myndighet under Kulturdepartementet, som fördelar statens bidrag till kulturen och som formellt bestämmer vad som är kultur och inte. Det är de som är ansvariga för att de nationella kulturpolitiska målen ska uppfyllas. Vi menar att både digitalt och analogt spelande passar väl in i de målen och ger stöd till förslaget att bredda och utveckla kulturbegreppet.

Spel är redan etablerat som kultur i många människors medvetande, det finns en stark kreativ näring som ständigt utvecklas och ekonomiska incitament att bredda kulturbegreppet. Det är dags att uppdatera kulturbegreppet och därigenom ta ett stort kliv på vägen för att uppfylla både de nationella målen och kulturpolitiken.

Elisabeth Thand Ringqvist (C)

Rickard Nordin (C)