

SKRIFTLIG FRÅGA TILL STATSRAÐ

Från Riksdagsförvaltningen  
2025-05-06  
Besvaras senast  
2025-05-14 kl. 12.00

Till kulturminister Parisa Liljestrand (M)

**2024/25:1132 En nationell strategi för dataspelsbranschen**

Den svenska dataspelsbranschen är inte bara en global exportframgång – den är också ett av våra mest dynamiska kulturella uttryck. Spel är i dag en självklar del av ungas kulturvanor, en plattform för berättande, konst och interaktivt skapande. Samtidigt är branschen en stark ekonomisk motor, med hög innovationskraft och betydande skatteintäkter.

I rapporter som *Kreativa Sverige!* och *Kraftsamling dataspelsbranschen* lyfts behovet av en långsiktig och sammanhållen politik för spelområdet. Det handlar om att värna spelens dubbla karaktär som kultur och näring – och om att trygga infrastrukturen för både kommersiella och konstnärliga spelkapare.

Trots detta saknas i dag en nationell strategi för dataspel, och flera av de stödjande funktionerna i branschens ekosystem – såsom spelutbildningar, inkubatorer och centrumbildningar – har nyligen fått kraftigt minskad eller utebliven finansiering. Det rimmar illa med ambitionen att Sverige ska vara ett ledande land inom kulturella och kreativa näringar.

Spelbranschen förtjänar en större plats i den kultur- och näringspolitiska debatten. Den här kunskapsresan har bara börjat, men en sak står redan klart: Ska vi behålla Sveriges position som spelnation i världsklass måste vi också skapa de bästa möjliga förutsättningarna för framtidens kreatörer och entreprenörer.

Jag vill med anledning av ovanstående fråga kulturminister Parisa Liljestrand:

Avser ministern att ta initiativ till en nationell strategi för dataspelsbranschen i syfte att stärka Sveriges ställning som ledande spelutvecklingsland och erkänna spelens betydelse som kulturuttryck och ekonomisk motor?

.....

Lars Mejern Larsson (S)

Överlämnas enligt uppdrag

Rebecca Heinemann