SVERIGES RIKSDAG

Motion till riksdagen 2026/27:2505

av Cecilia Prins (L)

En nationell strategi för den svenska dataspelsbranschen

Förslag till riksdagsbeslut

Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att ta fram en nationell strategi för dataspelsbranschen och inrätta en självständig nationell samordningsfunktion för branschens långsiktiga utveckling och tillkännager detta för regeringen.

Motivering

Sverige är en av världens ledande nationer inom dataspelsutveckling. Svenska spelutvecklare har skapat några av världens mest framgångsrika spel, byggt internationella företag och gjort dataspel till en betydande svensk exportnäring. Sverige är en av världens ledande nationer inom dataspelsutveckling. Svenska spelutvecklare har skapat några av världens mest framgångsrika spel, byggt internationella företag och gjort dataspel till en betydande svensk exportnäring. Enligt Dataspelsbranschens Spelutvecklarindex 2026 omsatte de svenska spelföretagen 43,7 miljarder kronor under 2025, en ökning med 19 procent jämfört med föregående år, och sysselsatte 9 140 personer i Sverige. Svenska dataspel står dessutom för 3,3 procent av Sveriges totala tjänsteexport. Under 2025 fanns det 913 spelföretag i Sverige, varav närmare 80 procent hade färre än fem anställda.

Det svenska spelundret är i grunden en berättelse om entreprenörskap, teknisk utveckling och kreativ frihet. Spelindustrin har vuxit fram genom människors idéer och företagens förmåga att omsätta dem till produkter för en internationell marknad. Samtidigt har framgångarna till stor del vuxit fram utan någon sammanhållen nationell strategi eller större offentliga satsningar. Branschen sägs ha vuxit fram som en maskros genom asfalten.

Men det som har gjort Sverige framgångsrikt hittills är inte nödvändigtvis tillräckligt för att säkra vår konkurrenskraft framöver. Sverige behöver därför en samlad nationell strategi för dataspelsbranschen, tillsammans med en nationell funktion som kan samordna arbetet och fånga upp branschens långsiktiga utvecklingsbehov. Syftet är inte att politiken ska styra spelindustrin, utan att skapa bättre förutsättningar för den att fortsätta växa och konkurrera internationellt.

Dataspelsbranschen är en kunskapsintensiv exportindustri där värdet i företagen till stor del består av kompetens, teknik och immateriella rättigheter. Ett framgångsrikt spel kan säljas över hela världen och skapa stora exportintäkter, investeringar och nya arbetstillfällen. Samtidigt är konkurrensen om kapital, kvalificerad arbetskraft och företagsetableringar internationell.

Spelbranschens betydelse sträcker sig dessutom långt utanför de egna företagen. Spelutveckling driver teknisk utveckling inom bland annat programmering, artificiell intelligens, visualisering och digital design. Kompetens och innovationer från branschen kan därmed bidra till konkurrenskraft även inom andra delar av svenskt näringsliv.

Samtidigt är dataspel en betydelsefull kulturform som förenar berättande, musik, bild och interaktivitet. Det är just kombinationen av näring och kultur som gör branschen särskild, men som också innebär att viktiga frågor riskerar att falla mellan olika politikområden.

I dag finns flera framgångsrika regionala spelkluster och initiativ runt om i landet. De har haft stor betydelse för nya företagsetableringar, utbildningar, innovation och samverkan. Samtidigt innebär avsaknaden av en nationell struktur att utvecklingsarbetet ofta är beroende av tidsbegränsade projekt, regionala förutsättningar och enskilda aktörers engagemang.

Sverige behöver därför en nationell strategi för dataspelsbranschen. Strategin bör utgå från branschens egna förutsättningar och syfta till att stärka dess långsiktiga utveckling, innovationsförmåga och internationella konkurrenskraft. Den behöver

omfatta både dataspel som näringsverksamhet och som kulturform, med särskild hänsyn till de möjligheter och utmaningar som uppstår i mötet mellan dessa områden.

En strategi är emellertid inte tillräcklig om det saknas någon som kan följa upp den och fånga upp nya behov. Dataspelsbranschen utvecklas snabbt, och de frågor som är mest angelägna i dag behöver inte vara desamma om några år. Därför behövs också en nationell samordningsfunktion, exempelvis i form av ett resurscentrum eller en nationell samordnare.

En sådan funktion bör vara ett gemensamt kunskaps- och samordningsnav för spelbranschen. Den ska samla aktörer från näringslivet, spelklustren, akademin, kulturlivet och berörda myndigheter, skapa överblick över pågående insatser och identifiera frågor där det behövs ett gemensamt nationellt arbete.

Det avgörande är emellertid att detta arbete inte blir ett instrument för politisk detaljstyrning. Den svenska spelbranschens framgångar bygger på företagens, utvecklarnas och kreatörernas självständighet. Det är inte politiker som ska avgöra vilka spel som ska skapas, vilka företag som ska växa eller vilken inriktning branschen ska ha.

Den nationella samordningen bör därför organiseras med en hög grad av självständighet och med ett starkt inflytande från branschens egna aktörer. Dess uppdrag ska vara långsiktigt och kunskapsbaserat, inte beroende av skiftande politiska prioriteringar. Staten ska skapa förutsättningar för samverkan och ge arbetet en tydlig nationell hemvist, men de konkreta utvecklingsbehoven måste identifieras i nära dialog med dem som faktiskt verkar inom området.

Svensk dataspelsutveckling har blivit en internationell framgång genom fri företagsamhet, kreativitet och innovation. En nationell strategi ska inte förändra det, utan bidra till att dessa förutsättningar består och utvecklas.

Cecilia Prins (L)