

Enskild motion

Motion till riksdagen 2015/16:656

av Erik Ezelius m.fl. (S)

Dataspelsbranschen

Förslag till riksdagsbeslut

1. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om dataspelsbranschen och tillkännager detta för regeringen.

Motivering

Den svenska dataspelsbranschen är i stark expansion. Man har tagit fram framgångsrika spel som bland annat Minecraft, Battlefieldserien och Candy Crush Saga.

Vi har kunnat se hur de verkligt stora aktörerna på området fått upp ögonen för svensk dataspelsutveckling. Microsoft investerar i Skövde, där några av landets främsta utvecklingstalanger finns.

Idag är antalet anställda inom branschen ganska låg i Sverige, men det finns en stor utvecklingspotential. Inom tio års sikt räknar man med 20 000 anställda. För att få en proportion på detta kan vi jämföra med svensk stålindustri som enligt Jernkontoret, den svenska stålindustrins branschorganisation, hade drygt 17 000 anställda 2012.

Stark utveckling

I Spelutvecklarindex 2014 framgår den aktuella utvecklingen av branschen i Sverige:

- Svenska spelutvecklarens omsättning växte med 35 procent till närmare 9 miljarder kronor under 2014.
- Merparten av företagen är lönsamma och branschen redovisar en sammanlagd vinst för sjätte året i rad
- Sysselsättningen ökade med 23 procent, eller 583 heltidstjänster, till 3 117 anställda.

- Antalet kvinnor ökade med 39 procent, att jämföra med 17 procent för männen.
- Den genomsnittliga årliga tillväxten (CAGR) 2006–2014 är 39 procent.
- 43 nya bolag har tillkommit, vilket resulterar i 213 aktiva bolag, en ökning med 25 procent
- Det samlade värdet inklusive förvärv av svensk spelbransch var 2014 över 26 miljarder kronor
- Spelutveckling är en tillväxtbransch. Över hälften av alla bolag har registrerats efter 2010. Spelen lanseras ofta direkt på en internationell marknad, vilket också ger en global arbetsmarknad. De största företagen är mångkulturella, och det är inte ovanligt att de har anställda med över 30 olika nationaliteter.
- Svenska spelutvecklare kännetecknas av bredd och kvalitet. Sverige har världsledande utvecklare inom AAA, digital distribution, casual games, mobilspel och specialiserade underleverantörer.

Allt tyder på att den svenska spelbranschen fortsätter att växa under 2015. De största utmaningarna är omvärldsfrågor som tillgång till kapital, tillgång till kompetens samt lagar och regler kring digitala marknader som kommer i otakt med utvecklingen.

Som synes är spelutvecklingen en tillväxtbransch och över hälften av de 213 bolagen har registrerats sedan 2010.

Många områden

Dataspel handlar inte bara om underhållning. Inom såväl utbildning som sjukvård blir dataspel ett allt viktigare inslag. Användandet av spelmekanismer är på stark frammarsch inom områden som handel, it, transporter och utbildning. Dataspelen driver på teknikutvecklingen. Om Sverige fortsätter att vara framgångsrikt inom dataspelsutveckling kommer det att bidra till innovationer inom en lång rad områden.

Västra Götalandsregionen är en stark region inom den svenska dataspelsbranschen. Här finns landets starkaste koncentration av hela värdekedjan utbildning, forskning och företagande. Med en etablerad infrastruktur samt utbildning, forskning och företag som bas finns goda möjligheter att accelerera utvecklingen av dataspelsbranschen i Västra Götalandsregionen till att bli Europealedande.

Landets största utbud

Högskolan i Skövde har landets i särklass största, bredaste och mest spetsiga utbud av dataspelsutbildningar, vilka håller hög kvalitet. Man har dessutom internationellt erkänd forskning med ett trettiotal disputerade, professorer och biträdande professorer inom spelområdet.

På Gothia Science Park i Skövde finns Gothia Business Incubator som med sin mångåriga specialisering inom dataspel är nationellt ledande och internationellt konkurrenskraftig.

Andra länder har också insett kraften i dataspelsbranschen. Detta har inneburit en hårdnande internationell konkurrens. Finland och Kanada är två länder där staten storsatsar på dataspel.

Ska Sverige kunna behålla sin ledande position krävs att staten bör överväga möjligheterna att stödja nya innovativa företag inom dataspelsnäringen.

Erik Ezelius (S)

Carina Ohlsson (S)

Monica Green (S)

Patrik Björck (S)