SVERIGES RIKSDAG

Motion till riksdagen 2026/27:2766

av Lili André (KD)

Stärkt regional spelindustri och tillgänglig spelkultur i hela landet

Förslag till riksdagsbeslut

1. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att spelpolitiken bör beakta regionala skillnader i tillgång till kompetens, kapital, affärsnätverk och företagsfrämjande insatser och tillkännager detta för regeringen.
2. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att stärka förutsättningarna för långsiktig samverkan mellan regionala spelkluster, utbildningsaktörer, kommuner och spelindustrin och tillkännager detta för regeringen.
3. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att främja samverkan mellan spelindustrin, kulturinstitutioner och civilsamhället för att bevara spelkulturarvet och göra spelkultur tillgänglig i hela landet och tillkännager detta för regeringen.
4. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om återbruk av äldre spelutrustning för att bidra till att förena kulturhistoriskt bevarande med resurseffektivitet och tillkännager detta för regeringen.

Motivering

Sverige har en internationellt framgångsrik spelindustri som bidrar till innovation, export, sysselsättning och kreativ utveckling. Dataspel förenar teknik, entreprenörskap och konstnärligt skapande och är både en betydelsefull näring och en del av vårt kulturliv. För att Sverige ska fortsätta utvecklas som spelnation behöver förutsättningarna för företag stärkas i hela landet, samtidigt som spelens kulturella betydelse och historia värnas.

Regionala skillnader i spelindustrins förutsättningar

Möjligheterna att utveckla spelindustrin skiljer sig mellan olika delar av Sverige. Geografiska avstånd och koncentrationen av företag, specialistkompetens och kapital påverkar företagens möjligheter att rekrytera, hitta samarbetspartner och utveckla sina affärer. Detta kan vara särskilt utmanande för mindre och växande spelstudior.

Umeå, Skellefteå och Boden är exempel på orter där aktörer arbetar för att utveckla spelindustrin i norra Sverige. Game Attraction North har arbetat för att stärka spelbranschen i Norrbotten och Västerbotten, bland annat genom bättre tillgång till kompetens, kapital och affärsnätverk. CreativeTech North är ett initiativ för att stärka spelbranschen och kreativa teknikföretag genom regional samverkan.

Dessa initiativ illustrerar betydelsen av att ta till vara den utvecklingskraft som finns i olika delar av landet. Regeringen bör därför beakta regionala skillnader i utformningen av spelpolitiken och uppmärksamma behovet av kompetens, kapital, affärsnätverk och företagsfrämjande insatser även utanför de största etablerade spelmiljöerna.

Långsiktig samverkan mellan spelkluster, utbildning och näringsliv

Spelutveckling kräver kompetens inom teknik, konstnärligt skapande och företagande. Samverkan mellan spelstudior, utbildningsaktörer, kommuner och företagsfrämjande verksamheter är därför viktig för att möta branschens kompetensbehov och skapa förutsättningar för nya och växande företag.

Genom långsiktiga samarbeten kan utbildningar bättre svara mot branschens behov, samtidigt som företag får lättare att hitta medarbetare, utbyta erfarenheter och utveckla affärsmöjligheter. Inkubatorer och andra företagsfrämjande aktörer kan bidra med rådgivning, mentorskap och relevanta kontakter.

Samverkan behöver också kunna bestå efter att enskilda projekt avslutats. Annars riskerar upparbetade nätverk och erfarenheter att gå förlorade. Regeringen bör därför stärka förutsättningarna för långsiktiga samarbeten mellan regionala spelkluster, utbildningsaktörer, kommuner och spelindustrin. Regionala erfarenheter bör tas till vara och spridas, samtidigt som insatserna kan anpassas efter lokala behov.

Bevara spelkulturarvet och gör spelkulturen tillgänglig

Dataspel är kulturella uttryck som förenar berättande, musik, formgivning, teknik och interaktivitet. De speglar sin samtid och utgör en del av vårt moderna kulturarv. Äldre spel och spelrelaterad teknik kan ge kunskap om teknikutveckling och människors gemensamma kulturella erfarenheter.

För att bevara och levandegöra svensk spelhistoria behövs samverkan mellan spelindustrin, museer, bibliotek, arkiv, utbildningsinstitutioner och civilsamhället. Spelbranschen bidrar med kunskap om spelens utveckling, medan kulturinstitutioner har erfarenhet av dokumentation, bevarande och förmedling. Civilsamhället kan bidra till att göra spelkulturen levande genom lokala aktiviteter och mötesplatser.

Bibliotek, föreningar och andra lokala verksamheter kan ge människor i olika åldrar möjlighet att upptäcka spel som kulturform och ta del av spelhistorien. Sådana möjligheter bör finnas i hela landet, oavsett bostadsort. Regeringen bör därför främja samverkan mellan spelindustrin, kulturinstitutioner och civilsamhället för att bevara spelkulturarvet och göra det tillgängligt för fler.

Återbruk av äldre spelutrustning

Äldre spelkonsoler, datorer och annan spelutrustning kan ha ett kulturhistoriskt värde. De berättar om teknikutvecklingen och om hur spel har skapats, spridits och upplevts genom olika generationer. För att bevara och visa denna historia behöver äldre utrustning ibland hållas fungerande och tillgänglig.

Återbruk av äldre spelutrustning kan bidra till att förena kulturhistoriskt bevarande med resurseffektivitet. Genom att ge utrustningen fortsatt användning kan fler få möjlighet att upptäcka spelhistorien, samtidigt som tekniska produkter får längre livslängd. Därmed kan spelens historia bevaras och göras tillgänglig för kommande generationer.

Lili André (KD)