

## Motion till riksdagen 2009/10:N273

av Luciano Astudillo (s)

# Dataspelsbranschens potential

## Förslag till riksdagsbeslut

Riksdagen tillkännager för regeringen som sin mening vad som anføres i motionen om att dataspelsindustrins potential erkänns och utvecklas genom ett nationellt framtidsprogram.

## Motivering

Dataspelsindustrin, som är en del av den breda upplevelseindustrin, är en relativt ung, växande och utvecklingsbar bransch. Den ger jobb och exportintäkter och driver på den tekniska utvecklingen. Dataspelsbranschen har stora möjligheter att utvecklas utifrån den styrkeposition den har i dag och kan bli vår nya exportframgång likt musiken var på 1990-talet. Branschen kan också komma att spela en större roll i framtiden än i dag inom till exempel utbildning, vård och kultur.

Idag finns över 100 dataspelsföretag i Sverige, mer än hälften är små företag med mellan en och tre anställda. Totalt jobbar uppskattningsvis 1 400 personer inom branschen. Förra året omsatte företagen tillsammans över 1,3 miljarder kronor. Det var en ökning med 21 procent förra året. Försäljningen av dataspel i Sverige uppgick 2008 till 3 miljarder, vilket bara det innebar 600 miljoner kronor i momsintäkter.

I Norden är det Sverige och Finland som intar tätoppositionen. Norden har i sin tur fler sysselsatta än Frankrike och Tyskland. Men i Europa är det Storbritannien som sysselsätter flest. Jämför man Europa med andra regioner sysselsätter vi numera fler än Japan, men fortfarande är det USA (och Kanada) som har flest sysselsatta.

Svenska spel håller hög kvalitet, vi producerar många så kallade trippel-A-spel, inte minst i relation till hur många som arbetar med dataspelsutveckling.

Dataspel har blivit en folkrörelse. Hälften av alla svenskar spelar dataspel och andelen ökar stadigt. Den demografiska utvecklingen kan komma att

#### **Fel! Okänt namn på**

innebära att dataspelandet blir mera utbrett än vad tv-tittandet någonsin har varit i Sverige. 70-talistgenerationen, som är uppväxt med dataspel, slutar inte spela och alla yngre generationer har dataspel som en naturlig del av sin mediekonsumtion. Därutöver har spelmediet på senare tid hittat fram till nya målgrupper som pensionärer och medelålders kvinnor. I takt med att utbudet utvecklas tillkommer nya publikgrupper.

Uppfattningen om vad ett dataspel är måste hela tiden vidgas. Det finns ett flertal tillväxtområden för dataspel så som nyttospel, reklamspel, spel i utbildning, tekniköverföring i närliggande branscher och medicinska tillämpningar. En ännu ganska outforskad aspekt av dataspel är rehabiliteringen och aktiveringen av äldre. Ett exempel är att spelkonsolen Wii och dess interaktiva sport- och träningspel är ett populärt nöje på en del äldreboenden. Här finns ett outforskat fält där Sverige kan bli världsledande. Redan idag finns flera svenska företag på området, exempelvis Curictus som skapar spel för behandling av strokepatienter och Cogmed som utvecklar spel för att öka koncentrationen hos barn med adhd-diagnos.

Regeringens handlingsprogram för de kreativa näringarna är otillräckligt. Dataspelens potential måste uppmärksammas ytterligare. Men då behövs det en sammanhållen politik för området.

För att utveckla branschens potential inom utbildning och vård måste det tas ett helhetsgrepp på branschen utifrån såväl jobbskapande som kulturellt perspektiv. Det bör därför tillsammans med branschen utarbetas ett framtidsprogram för dataspelsindustrin. Tillsammans med branschen bör exempelvis utbudet, dimensioneringen och kvaliteten på utbildningen för dataspelsutveckling på högskolor, universitet och KY ses över. Också forsknings- och utvecklingsmöjligheter i branschen måste ingå i ett sådant framtidsprogram.

Stockholm den 1 oktober 2009

*Luciano Astudillo (s)*