

## SKRIFTLIG FRÅGA TILL STATSRAÅD

Från Riksdagsförvaltningen  
2023-04-20  
Besvaras senast  
2023-04-26 kl. 12.00

Till kulturminister Parisa Liljestrand (M)

### **2022/23:579 Spelande som kulturutövning**

Digitalt och analogt spelande är i dag en av Sveriges mest populära fritidssysselsättningar, framför allt bland unga. Vi har spelat brädspel och olika former av analoga spel i tusentals år, och i dag spelar dessutom runt 80 procent av Sveriges befolkning digitala spel i någon form. Spelande benämns som en kulturutövning i statistiken när bland annat SCB, Myndigheten för kulturanalys och SOM-institutet undersöker svenskarnas kulturvanor.

Det är för dem och för de flesta svenskar en självklarhet att spelande i olika former kan betraktas som en kulturutövning i samma kategori som konst, musik och film. Det talas om det svenska spelundret, och fantastiska spel som Battlefield, Minecraft och Candy Crush Saga är bara några av de internationellt framgångsrika spel som har sin hemvist i Sverige. Det råder ingen tvekan om att den svenska spelindustrin är en stark kraft som bidrar till att sätta Sverige på kartan, till att skapa nya arbetstillfällen och till nya skatteintäkter. Till skillnad från exempelvis film och musik betraktas för tillfället formellt dock inte spel som en kulturform i statens mening. Detta innebär ett antal problem och utmaningar.

När spelen hamnar utanför kulturbegreppet och förminskas till att vara ren underhållning utan konstnärligt värde blir det en självuppfyllande profetia. Spelbranschen styrs då av marknaden snarare än av kreatörens vision, och därmed får det kommersiella värdet större vikt än det konstnärliga värdet. Kulturen måste få ha ett eget värde, den ska inte behöva motivera sin existens genom att vara nyttig ekonomiskt, hälsomässigt eller på något annat sätt. Film och musik har möjlighet att både verka på en marknad och producera storslagna verk som sprids till en stor publik samtidigt som det också finns statligt stöd för smalare uttryck som inte har samma kommersiella värden. Detta stöd saknas för spelen, och därmed blir det otroligt svårt att utveckla spel utan en kommersiell baktanke. Vidare innebär spelens icke-status att de hamnar utanför samtliga regionala kulturplaner och i stället måste skohornas in på undantag.

När kulturministern nyligen besökte Värmland sa hon: ”Jag tycker att spel är kultur.”

Med anledning av detta vill jag fråga kulturminister Parisa Liljestrand:

Hur avser ministern att agera för att spelande ska inkluderas i kulturbegreppet från statligt håll?

.....

Rickard Nordin (C)

Överlämnas enligt uppdrag

Gergö Kisch