



Klimat- och näringslivsdepartementet
Energi- och näringsministern

Till riksdagen

Svar på fråga 2024/25:846 Vinnovas stöd till dataspelsutveckling

Lars Mejern Larsson (S) har ställt frågan om jag anser att dataspelsutveckling är en bransch som Sverige ska fortsätta verka för, och vad jag i sådana fall avser göra för att stödet ska fortgå.

Stödet som staten ger till inkubation går via ett uppdrag till Vinnova, som i sin tur genomför inkubatorprogrammet. Vinnovas stöd till inkubation ska uppgå till minst 100 miljoner kr år 2025 enligt uppdraget. Regeringen pekar inte ut någon speciell bransch, utan stödet ska användas där det skapar mest nytta. Inom programmet sker en urvalsprocess av inkubatorer som i sin tur gör urval om vilka företag som kvalificerar sig för stöd till inkubation hos inkubatorerna. All medverkan inom inkubatorprogrammet sker i konkurrens. Det innebär att inte alla inkubatorer kvalificerar sig till att vara med i inkubatorprogrammet. Att någon kvalificera sig en gång innebär inte per automatik att man blir kvalificerad i nästa omgång.

Vinnova har sedan 2015 regeringens uppdrag att ansvara för att ge statligt stöd till inkubation. Idag finns det 32 inkubatorer (s.k. excellensinkubatorer) runt om i landet som kvalificerat sig via Vinnovas urvalsprocess, dvs. medel är tilldelade i öppen konkurrens. I mars 2024 publicerade Financial Times en lista över Europas 125 ledande startuphubbar. Sverige kvalade in med sju stycken, med spridning från Luleå i norr till Göteborg i söder. Detta visar att svenska inkubatorer är konkurrenskraftiga och att Vinnovas inkubatorprogram är framgångsrikt i sin utformning.

Inkubatorprogrammet utvärderar vart fjärde år de antagna inkubatorerna inför kommande programperiod, och till sommaren startar nästa fyraårsperiod. Detta är ett tillfälle att säkerställa att statens medel går till rätt målgrupp.

Inkubatorverksamheterna har sina egna lokala och regionala prioriteringar och ägarstrukturen skiljer sig åt mellan inkubatorer. Det är ägarna som har det fulla ansvaret för finansiering och drift av verksamheten. Staten äger inga inkubatorer och Vinnovas inkubatorprogram finansierar heller inte driften. Vinnovas finansiering till inkubation överstiger inte en tredjedel av inkubatorns verksamhet eftersom inkubatorn inte ska vara helt beroende av Vinnovas medel. De 32 inkubatorer som idag får finansiering från Vinnova är endast en del av alla inkubatorer i Sverige. De utvalda inkubatorerna bedöms ha förmåga att stötta kommersialisering av

forskningsresultat och idéer som kan ha en stor potential att bidra till samhällsnytta.

Min och regeringens målsättning är att Sverige även fortsättningsvis ska vara ett av världens mest innovativa länder, med ett företagsklimat som främjar konkurrenskraft och tillväxt. Dataspel utgör en del av de kulturella och kreativa branscherna och omfattas av skrivelsen Strategi för företag i kulturella och kreativa branscher (Skr. 2023/24:111) som regeringen överlämnade till riksdagen i april 2024. Med strategin tas ett nytt och samlat helhetsgrepp för att främja företag i de kulturella och kreativa branscherna. Vidare gör regeringen med forsknings- och innovationspropositionen en av de största satsningarna på forskning och innovation någonsin. Sammanlagt 6,5 miljarder kronor avsätts till forskning, med fokus på excellens, och innovation som stärker svensk konkurrenskraft och de internationella samarbeten vi ingår i. Totalt ökar vi de årliga anslagen för innovation till Vinnova och industriforskningsinstitutet RISE med nästan 1,5 miljarder till 2028.

Stockholm den 5 mars 2025

Ebba Busch