

Enskild motion

Motion till riksdagen: 2014/15:2148

av Erik Ezelius m.fl. (S)

## Dataspelsutveckling

---

### Förslag till riksdagsbeslut

1. Riksdagen tillkännager för regeringen som sin mening vad som anförs i motionen om utvecklingsstöd till dataspelsbranschen.

### Motivering

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

Vi har kunnat se hur de verkligt stora aktörerna på området fått upp ögonen för svensk dataspelsutveckling. Microsoft investerar nu 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.

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

Under 2013:

- växte omsättningen med 76 procent till 6,55 miljarder kronor
- branschens företag redovisar en sammanlagd vinst för femte året i rad
- sysselsättningen ökade med 29 procent och uppgick till 2534 anställda
- antalet kvinnligt anställda ökade med 38 procent, att jämföra med 27 procent för männen
- den genomsnittliga årliga tillväxten 2006–2013 är 39 procent
- 30 nya bolag har tillkommit, vilket gör att det sammanlagt fanns 170 aktiva bolag, en ökning med 17 procent

Som synes är spelutvecklingen en tillväxtbransch och över hälften av de 170 bolagen har registrerats sedan 2010.

De svenska bolagen rör sig på en internationell marknad och kännetecknas av bredd och kvalitet. Branschen ser som sina stora utmaningar tillgång till kapital, tillgång till kompetens samt lagar och regler kring digitala marknader som kommer i otakt med utvecklingen.

Dataspel handlar inte bara om underhållning. Inom såväl utbildning som sjukvård blir dataspel ett allt viktigare inslag. Användandet av spelmekanismer är på stark framfarsch 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 Europaledande.

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)*

*Patrik Björck (S)*

*Carina Ohlsson (S)*

*Monica Green (S)*