# Förslag till riksdagsbeslut

1. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att överväga att inkludera datorspel och e-böcker i kulturmomsen och tillkännager detta för regeringen.

# Motivering

I Sverige ligger den normala momsnivån på 25 procent. Undantag från detta finns bland annat för kultur, resor och livsmedel. När det handlar om livsmedel gör man ingen skillnad på vad människor lägger i varukorgen – momsen för livsmedel ligger stadigt på 12 procent.

När det gäller kultur är situationen en annan. För biobesök, böcker och tidningar är momsen 6 procent. Men när det gäller bland annat datorspel och e-böcker är momsen 25 procent.

Det är i grunden märkligt. Datorspel innehåller ofta filmiska effekter, musik och en välskriven historia. På så sätt innehåller datorspel flera komponenter som annars beskattas med den vanliga kulturmomsen. Ser vi till e-böcker och andra digitala tidskrifter så är de ofta exakta kopior av samma skrift i fysisk form. Men beskattningen är annorlunda.

Det digitala kulturlivet utvecklas i snabb takt jämte tekniska framsteg – de digitala upplevelserna gör ett liknande intåg i vårt kulturliv. E-böcker tillåter oss ha ett helt bibliotek i fickan. Datorspel knyter samman människor med liknande intressen världen över. Den digitala kulturen är med sin lättillgänglighet och mångsidighet en tummelplats för kreativitet och skaparglädje.

Ett rikt kulturliv berikar samhället, oavsett om kulturen är digital eller fysisk. Här behöver politiken ta ett steg tillbaka och låta kulturen utvecklas fritt utan pekpinnar. Ett viktigt steg i detta är att sluta definiera digital kultur som väsensskild. E-böcker och datorspel bör inkluderas i den enhetliga kulturmomsen, likt sina fysiska föregångare.

Detta skulle på ett bättre sätt spegla vårt samtida kulturliv, och uppdatera regelverket för en tid när den digitala ekonomin spelar en allt viktigare roll för gamla och nya företag.

|  |  |
| --- | --- |
| Jesper Skalberg Karlsson (M) |  |