

Motion till riksdagen 2018/19:644

av **Aron Emilsson m.fl. (SD)**

Dataspel som kulturform

Förslag till riksdagsbeslut

1. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att se över möjligheterna och formerna för ett institut på spelområdet och tillkännager detta för regeringen.
2. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att se över problematiken med s.k. grå spelnyckelmarknader och tillkännager detta för regeringen.
3. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att Sverige bör se över möjligheterna att använda sig av dataspel för att förmedla och marknadsföra svenska miljöer, svensk kultur och svenska kulturskapare och tillkännager detta för regeringen.
4. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att det nordiska spelprogrammet ska återupptas och tillkännager detta för regeringen.

Svenska dataspel – möjlighet till pedagogisk resurs och historieförmedlare

Den svenska dataspelsindustrin är vida omtalad och det råder inga tvivel om att Sverige har goda förutsättningar att låta den svenska och nordiska dataspelsbranschen ta stor plats och förmedla fler budskap. Vi tror att en nyckel till att väcka den yngre generationens intresse för kultur, vårt land, Norden och vår historia är att möta dem på den kulturella arena många befinner sig på.

Nytt spelinstitut

Sverige och Norden har en rik historia och vackra naturmiljöer och genom att stimulera dataspelsbranschen att skapa spel som uppvisar historiska miljöer, kultur och natur i vår region, så låter vi en form av moderna kulturskapare som annars inte ryms i det kulturpolitiska fältet ta ett större ansvar och kan dessutom förmedla svensk kultur och

natur till målgrupper som annars står långt ifrån det, både genom en spelupplevelse och i undervisningssyfte. Vi avser att politiskt och ekonomiskt stimulera en sådan utveckling, inte minst genom att se över möjligheterna till ett nytt institut som kan samordna en större och mer långsiktig insats enligt dessa intentioner. Ambitionen är att ett sådant institut även ska vara en brygga mellan svenska dataspelsbranschen och staten och arbeta för att synliggöra eventuella hinder branschen möter för att utveckla sin verksamhet så att dessa hinder kan arbetas bort. De kan även hjälpa branschen att samarbeta med andra kulturella näringar och kulturområden. På så vis vill vi att institutet aktivt ska arbeta för att främja den svenska dataspelsindustrin i stort och kunna vara en stödfunktion för branschen i kultur- och näringsfrågor. I vår skuggbudgetmotion avsätter vi medel till Statens kulturråd för att de ska ta fram en lämplig utformning av ett institut i samråd med berörda aktörer.

Sverigedemokraterna vill att infrastrukturen för hela spelutvecklingen ska finnas i Sverige och att vi ska vara långsiktigt världsledande. Det innebär att vi ska ha världens skickligaste programmerare, manusförfattare, grafiker och tonsättare för detta. Svenska orkestrar och konstnärer kan få uppdrag från såväl svenska som utländska spelföretag. Därför bör institutet främja att svenska kulturutövare används i svenska spelproduktioner. På så vis kan vi säkra att spelindustrin enkelt kan samarbeta och hitta nödvändig kompetens på dessa områden, samtidigt som det kan bidra till att konst- och kulturskapare får fler och nya inkomstkällor.

Grå spelmarknader

I och med skillnader i momssatser på köp av spel i olika länder så har det skapats så kallade grå spelnyckelmarknader, det vill säga marknader för köp av digitala cd-nycklar från andra länder, för att komma bort från de nationella momssatserna. Samtidigt har det framkommit att många av spelnycklarna som sålts till konsumenterna via dessa marknader varit köpta med stulna kreditkort, och skyddet mot bedrägeri är oftast bristfälligt.

Prisskillnaderna kan ibland vara över hundra kronor per spel. De praktiska barriärerna för att köpa spel genom dessa spelnyckelmarknader istället för att köpa dem på spelmarknader som regionanpassar sina priser på spel handlar praktiskt taget endast om kännedom om de grå spelnyckelmarknadernas existens.

Sverigedemokraterna anser att det är viktigt att se över vilka åtgärder som behöver genomföras för att spelkonsumenterna ska köpa spelen av officiella aktörer för försäljning av spel i Sverige. Dessa åtgärder skulle till exempel kunna handla om att se över lagstiftningen på området eller att implementera kulturmoms på spel.

Nordiskt spelsamarbete

Utöver det avser vi att verka för att det nordiska spelsamarbetet återupptas och att det nordiska samarbetet på spelområdet utvecklas. Det nordiska dataspelsprogrammet beskrivs av Nordiska rådet som ett av rådets mest framgångsrika samarbeten på kulturområdet och svarade för en stor del av den svenska kulturpolitikens spelpolitik. Idag saknas det en aktiv politik för dataspel på kulturområdet. Genom att stimulera

nordiska dataspel och nordiskt innehåll främjar vi både en modern kulturell och kreativ näring samtidigt som den kan förmedla vår historia på ett nytt och spännande sätt.

Svenskt och nordiskt kultur- och naturarv som inspiration

I det breda allmänintresset för historia och i den växande besöksnäringen relaterad till kultur- och naturturism är vi övertygade om att det finns en stor potential i utvecklingen av nya dataspel som hämtar inspiration från och tillvaratar svensk och nordisk kulturhistoria och vårt gemensamma naturarv. Om våra miljöer och landmärken gestaltas i nya kulturformer såsom spel så kan det främja turistnäringen, genom att locka hit besökare som vill se de platser som var inspirationskälla för deras favoritspel.

Sverigedemokraternas mål är att den blomstrande spelindustri vi redan har i landet ska kunna fortsätta sin framgångssaga och att Sverige ska befästa sin position som en av ledarna i den digitala spelvärlden. Samtidigt vill vi ge den svenska spelindustrin ytterligare en gren som beaktar spelindustrin som konst- och kulturform.

Aron Emilsson (SD)

Angelika Bengtsson (SD)

Cassandra Sundin (SD)

Jonas Andersson i Linköping (SD)