

SKRIFTLIG FRÅGA TILL STATSRAAD

Från Riksdagsförvaltningen  
2020-11-13  
Besvaras senast  
2020-11-25 kl. 12.00

Till kultur- och demokratiminister Amanda Lind (MP)

**2020/21:474 Kulturmoms på digitala spel**

Momssatsen för digitala spel, till exempel Playstation, Xbox eller Nintendo, är i Sverige 25 procent. Vissa försäljare försöker dock klassa spel som böcker för att på så vis komma runt lagstiftningen och sälja dessa spel med enbart 6 procent moms. Om en lagstiftning får försäljare att behöva runda lagen för att kunna tävla på samma villkor som internationella aktörer behöver lagstiftningen ses över.

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

Prisskillnaderna kan ibland vara över 100 kronor per spel. Ett nytt spel till spelkonsoler som Playstation eller Nintendo har ofta ett konsumentpris över 600 kronor med 25 procent moms inkluderat i Sverige.

Jag anser att det är viktigt att se över vilka åtgärder som behöver genomföras för att spelkonsumenter ska köpa spelen av officiella aktörer för försäljning av spel i Sverige. Dessa åtgärder skulle till exempel kunna vara att dels se över lagstiftningen på området, dels att implementera kulturmoms på spel.

Med anledning av ovanstående vill jag fråga kultur- och demokratiminister Amanda Lind:

Anser ministern att digitala spel i Sverige bör omfattas av kulturmoms om 6 procent i stället för nuvarande 25 procent?

.....

Michael Rubbestad (SD)

Överlämnas enligt uppdrag

Johan Welanders