

## Motion till riksdagen 2021/22:2265

av Arman Teimouri (L)

# Sveriges position inom dataområdet

---

## Förslag till riksdagsbeslut

1. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att stärka utbildning och forskning inom utveckling av digitala spel och tillkännager detta för regeringen.
2. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att programmering ska vara en del i grundskolan och tillkännager detta för regeringen.
3. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att utveckla FoU-avdraget till Innovationsavdraget och tillkännager detta för regeringen.

## Motivering

Digitalisering underlättar inte bara vardagen utan skapar också arbetstillfällen och möjliggör att sätta Sverige på kartan. Den snabbt ökande digitaliseringen i samhället kräver därför politisk handlingskraft. Annars finns risk att svenska företag flyttar utomlands och att andra länder kör om Sverige totalt.

Ett exempel är dataspelsbranschen som är på snabb frammarsch. Enligt Spelutvecklarindex från 2020, en årlig rapport från organisationen Dataspelsbranschen, som kartlägger tillväxten hos svenska spelföretag, sysselsätter svenska spelbolag närmare 6 000 personer i Sverige och närmare 9 200 personer globalt.

Samma rapport visade även att svenska spelutvecklarens omsättning ökade till 24,5 miljarder kronor under 2019, en ökning med 28 procent jämfört med året innan. Siffran kan jämföras med Sveriges export av järnmalm och pappersmassa som båda var värda cirka 25 miljarder kronor 2019.

Exemplen på svenska framgångsrika spelutvecklingsföretag är många. I Karlstad hittar vi exempelvis huvudkontoret för Embracer Group, ett moderbolag till företag som utvecklar och förlägger PC, konsol- och mobilspel för den globala spelmarknaden. Med över 8 500 anställda världen över har de idag ett börsvärde på över 100 miljarder kronor.

Branschen har mycket goda möjligheter att växa än mer och sätta Sverige på kartan. Men för att branschen ska ha lika goda utvecklingsmöjligheter som andra länder krävs flertalet åtgärder.

Utbildning är en viktig framgångsfaktor. Brist på spelutvecklare bromsar hela branschen. Den akademiska forskningen inom dataspel är ett av få områden där Sverige inte är med i världstoppen. Forskning skulle stärka branschens enorma utveckling vi sett det senaste decenniet.

Dessutom saknar Sverige kompetens inom programmering, en stor utmaning som delas av stora delar av världen. Detta bekräftas inte bara av dataspelsföretag utan även från svenska framgångssagor som Spotify. Om Sverige menar allvar med att ligga i framkant när det gäller digitalisering och om Sverige i framtiden ska kunna konkurrera med länder som USA och Kina inom dataområdet krävs handlingskraft redan i grundskolan. Det räcker inte att programmering har införts som tillägg i ämnena matematik och teknik. Sverige borde därför införa programmering som ett eget ämne i grundskolan.

Sedan 2014 finns det ett FoU-avdrag som ger möjlighet att göra avdrag på arbetsgivaravgifterna. Dock har det visat sig i Skatteverkets bedömning och även de fåtaliga fall som prövats i förvaltningsrätten (och ett i kammarrätten) att definitionen av FoU är ganska snäv. Idag lutar lagen sig på OECD och de så kallade Frascati-kriterierna för FoU. Följden är att avdraget främst kan utnyttjas av etablerade verksamheter inom exempelvis läkemedel och teknik. Sverige missar därmed att öka konkurrenskraften hos många nya kreativa och digitala näringar. FoU-avdraget borde utvecklas till Innovationsavdraget och använda OECD:s Oslo-kriterier för innovation istället för Frascati. I så fall skulle även innovation inom exempelvis affärsmodeller, organisation, tjänster, innehåll, marknadsföring kunna komma i fråga. Det skulle öka Sveriges konkurrenskraft, ge fler investeringar, ny kompetens, fler jobb och högre skatteintäkter.

Sverige har inte råd att titta på när andra länder springer om oss. Vi måste ha en politik som möjliggör tillväxt.

*Arman Teimouri (L)*