

## Motion till riksdagen 2025/26:2938

av **Marléne Lund Kopparklint (M)**

# Nationell samordnare för dataspelsbranschen med placering i Karlstad

---

## Förslag till riksdagsbeslut

1. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att se över förutsättningarna för att inrätta en nationell samordnare för dataspelsbranschen med ansvar för att stärka branschens utveckling och internationella konkurrenskraft och tillkännager detta för regeringen.
2. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att ge en potentiell samordnare i uppdrag att utarbeta en nationell strategi för dataspelsbranschen i nära samverkan med näringsliv, akademi och offentliga aktörer och tillkännager detta för regeringen.
3. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att låta en potentiell samordnare främja transmediala samarbeten mellan dataspel och andra kulturella och kreativa branscher såsom film, musik, litteratur och turism och tillkännager detta för regeringen.
4. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att se över förutsättningarna för en placering av samordnarfunktionen i Karlstad, mot bakgrund av regionens starka spelkluster och internationella betydelse, och tillkännager detta för regeringen.

## Motivering

Den svenska dataspelsbranschen är idag en av landets mest framgångsrika exportnäringar och en stark motor för sysselsättning, innovation och internationell attraktionskraft. Enligt Spelutvecklarindex 2024 omsatte de svenskregistrerade bolagen 34,6 miljarder kronor under 2023 – en ökning med 18 procent från året innan. Inklusivt den globala verksamheten nådde branschen 90,4 miljarder kronor.

Trots denna framgång saknas en sammanhållen nationell strategi. Länder som Danmark, Finland och Kanada har redan etablerat särskilda spelinstitut och riktade stödprogram. Sverige riskerar att halka efter om inte staten tar en tydligare roll i att samordna branschens utveckling.

En nationell samordnare skulle:

- stärka samverkan mellan bransch, akademi och offentliga aktörer,
- bidra till en långsiktig strategi för export, innovation och internationell konkurrenskraft,
- främja transmediala samarbeten med film, musik, litteratur och turism,
- lyfta fram dataspelens betydelse för kultur, bildning och totalförsvaret.

Karlstad har särskilt goda förutsättningar att vara nav för en nationell satsning. Regionen rymmer omkring 40 aktiva spelbolag, entreprenörsnätverket The Great Journey och det internationellt uppmärksammade Embracer Games Archive. Därtill har Embracer Group – en av världens största koncerner inom spelindustrin – sitt huvudkontor i Karlstad.

Sverige behöver en tydlig nationell aktör för att koordinera insatserna och säkerställa att dataspelsbranschen även framöver är en stark tillväxtmotor – både kulturellt och ekonomiskt.

*Marléne Lund Kopparklint (M)*