

Motion till riksdagen 2023/24:1884

av **Amanda Lind m.fl. (MP)**

Levla upp spelpolitiken

Förslag till riksdagsbeslut

1. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att ta fram en nationell strategi för dataspel och tillkännager detta för regeringen.
2. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att spel ska ha samma möjlighet som andra kulturformer att söka offentliga medel och tillkännager detta för regeringen.
3. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att utveckla stödsystemen för spel och tillkännager detta för regeringen.
4. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om kompetensförsörjning och tillkännager detta för regeringen.
5. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att reglera vilseledande metoder i spel och tillkännager detta för regeringen.
6. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att stödja initiativ för en mer jämställd och öppen spelkultur och tillkännager detta för regeringen.
7. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att e-sporten ska ges samma juridiska förutsättningar som övrig sport och tillkännager detta för regeringen.
8. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att utreda förutsättningarna för att inrätta ett institut för kulturella och kreativa näringar, för främjande av spel, musik, film samt andra kulturella och kreativa branscher, och tillkännager detta för regeringen.

Motivering

Spelkultur är ett brett samlingsbegrepp för olika kulturformer kopplat till olika sorters spel (både analoga och digitala), rollspel, lajv, cosplay och fantastik (en genre som bland annat innefattar science fiction, historisk fiktion och sagor). Spel spelas av en anledning. Det inbjuder till upplevelser och medskapande, erbjuder sociala sammanhang, främjande av kreativitet, problemlösning och självutveckling. Spel är både en del

av människors vardag och fritid, en konstform, ett fritt kulturuttryck och en växande del av de kulturella och kreativa näringarna.

Trots detta har spel och spelkulturen inte alltid getts samma status som andra kulturformer och inte heller varit föremål för politiska åtgärder i tillräcklig utsträckning. Det är helt enkelt dags att levla upp spelpolitiken!

Miljöpartiet vill ge spelkulturen goda förutsättningar att blomstra. Olika delar av spelområdet behöver olika slags insatser från det gemensamma. Det civila samhället, det konstnärliga skapandet, e-sporten och dataspelsbranschen är alla delar av spelkulturen med olika utmaningar och luckor att fylla.

Ta fram en nationell strategi för dataspel

”Sverige brukar räknas till ett av världens tio främsta länder inom spelutveckling. Men spelindustrin har växt upp som en maskros genom asfalten utan någon nationell strategi eller större offentliga satsningar.” Så beskrivs Sverige i rapporten Kraftsamling Dataspelsbranschen, utgiven av Rise i januari 2023.

Dataspelsbranschen omsätter stora summor pengar – över 27 miljarder kronor i Sverige, i samma storlek som exporten av järnmalm. Branschen sysselsätter över 8 000 personer och det finns över 800 spelföretag, de flesta småföretag. Svenska spel som Minecraft vinner mark världen över. Dataspelsbranschen beskriver det samtidigt som att Sverige nu halkar efter. Andra länder lanserar strategier och satsar stort på olika slags stödsystem. Sverige bör vårda det guldägg man har och ta fram en nationell strategi för dataspel.

Norge lanserade 2019 en dataspelsstrategi som nu är under revidering, och som kan utgöra inspiration. Inom ramen för en svensk nationell strategi kan frågor som stödsystem, kompetensförsörjning, tillgänglighetsfrågor, breddat deltagande samt möjlighet för barn och unga att komma i kontakt med spelskapande hanteras.

Utveckla stödsystemen för spel

Situationen ser väldigt olika ut för spelindustrins förutsättningar i olika länder när det gäller möjlighet till finansiella stöd. En del länder, som Frankrike och Tyskland, har stöttat spelbranschen på flera sätt under många år, medan andra länder alldeles nyligen har påbörjat sina stödprogram, som Spanien och Italien. De stöd som lämnas är såväl offentliga stöd från respektive kulturdepartement som via investeringsfonder. Därtill finns ofta möjlighet till lån. Skatteavdrag är en modell som används bland annat i Frankrike. Sverige är ett av de få länder i Västeuropa med svagt offentligt stödsystem för spel. Finland har stöttat sin spelbransch sedan 90-talet, Norge och Danmark ger stöd bland annat via sina nationella filminstitut. Detta innebär en konkurrensnackdel för Sverige.

På samma sätt som inom andra delar av kulturområdet finns det uttryck som har en kommersiell bärkraft och andra som befinner sig mer i det utforskande, smala fältet. I Sverige skapas digitala spel nästan uteslutande utifrån en kommersiell grund. Samtidigt behöver även andra delar av spelområdet ges möjlighet att växa, för allt från talangutveckling och innovation till samverkan mellan olika kulturformer och ökad mångfald.

Ett annat område är spel för de yngre barnen. Utvecklingen av svenska spel för de yngre barnen har, enligt dataspelsbranschen, minskat kraftigt de senaste åren på grund av att det inte är marknadsmässigt lönsamt.

Kulturbryggan är en instans som ger bidrag till spel med konstnärlig ansats. Men ofta faller spel utanför befintliga kulturstöd. Spel behöver helt enkelt ha bättre möjlighet att söka offentliga medel. Medlen genom såväl Kulturrådet som kultursamverkansmodellen bör öppnas tydligare för spel som kulturuttryck. Kulturrådet bör ges ett uppdrag att främja spelkulturen. Därtill bör mer näringsinriktade stödsystem utredas.

Reglera vilseledande metoder inom spel

Inom vissa typer av spel förekommer allt oftare hasardliknande moment eller aggressiv marknadsföring som ibland kan vara vilseledande. Det kan bland annat handla om spel som marknadsförs som gratis att spela, men där köp av tillägg eller annan form av betalning så småningom kan krävas. Användning av vilseledande metoder för att driva försäljning är allvarligt, särskilt när det riktas mot barn. Marknadsföringslagen är tydlig med att vilseledande metoder inte är tillåtna, och det finns goda initiativ i självreglerande system som PEGI på marknaden. Men det är tydligt som marknaden utvecklas att det kan finnas behov av att se över lagstiftning och reglering för att säkerställa att det inte finns kryphål i lagen som möjliggör vilseledande metoder. Vi menar att regeringen bör agera för att regleringen av marknadsföring och köp i spel ses över.

Spel som fritidssysselsättning och del av det civila samhället

Spelkultur innefattar ett kreativt skapande. Till exempel är skapandet av digitala spel en komplex kombination av ingenjörskonst, bildkonst, berättarkonst, teater, musik och film – allkonstverk som inbjuder till upplevelser och medskapande. Spelkultur innefattar också civilsamhället kring själva spelhobbyn – en av Sveriges mest populära fritidssysselsättningar. Och det innefattar upplevelserna och de kreativa näringar som vuxit upp runt detta med festivaler och konvent, streamade kanaler och konst samt musik och kommunikation. Vi vill stärka ungdomsorganisationerna vilket ger Sverok bättre förutsättningar. Vi menar också att det är viktigt att det offentliga stödjer initiativ för en mer jämställd och öppen spelkultur.

E-sportens förutsättningar

Vi vill att e-sport, digitala spel som åskådarsport, ska ha samma förutsättningar som annan sport. Nu har E-sportförbundet upptagits som medlem av Riksidrottsförbundet, det är positivt och skapar möjlighet för ledarutveckling och arbetet med att inkludera fler grupper i e-sport. Samtidigt kvarstår att e-sporten ges samma juridiska förutsättningar som övrig sport, till exempel när det gäller inreseregler.

Det är dags för Sverige att ta spel på allvar – både för Sveriges konkurrenskraft som spelnation och för spelkulturens utveckling till en öppen, jämställd och välkomnande folkrörelse. Miljöpartiet driver en kulturpolitik för frihet och föränderlighet, och i det är spelkulturen en självklar del.

Stärkt främjande av kulturella och kreativa näringar

Kulturella och kreativa näringar är viktiga för vår livskvalitet, näringslivsutveckling och svensk export. Vi vill stärka främjandet av dessa branscher där också spelbranschen är central. En nationell strategi för kulturella och kreativa branscher är under framtagande efter den utredning vi tillsatte i regering. Ett annat steg vi vill ta är att utreda förutsättningarna för att inrätta ett institut för kulturella och kreativa näringar för främjande av spel, musik, film samt andra kulturella och kreativa branscher.

Amanda Lind (MP)

Elin Söderberg (MP)

Camilla Hansén (MP)

Jacob Risberg (MP)