

## Motion till riksdagen 2020/21:1426

av Arman Teimouri (L)

# Stärk den svenska spelutvecklingsbranschen

---

## Förslag till riksdagsbeslut

1. Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om 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 utreda att utveckla FoU-avdraget till innovationsavdraget och tillkännager detta för regeringen.

## Motivering

Spelutveckling är en tillväxtbransch. Företagen agerar på en internationell marknad med stark tillväxt, och även kompetensförsörjningen sker i hög grad på en global arbetsmarknad.

Enligt Spelutvecklarindex från 2019, en årlig rapport från organisationen Dataspelsbranschen, som kartlägger tillväxten hos svenska spelföretag, sysselsätter svenska spelbolag drygt 5 300 personer i Sverige och närmare 8 000 personer globalt. Samma rapport visade även att svenska spelutvecklarens omsättning ökade till 19,2 miljarder kronor under 2018. Det är en tredubbling på fem år.

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 närmare 4 500 anställda världen över har de idag ett börsvärde på över 60 miljarder kronor, vilket gör dem till det näst största bolaget inom branschen i Europa, efter franska Ubisoft.

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

Utbildning är en viktig framgångsfaktor. Brist på spelutvecklare bromsar hela branschen. Den akademiska forskningen inom datorspel är ett av få områden där Sverige inte

är med i världstoppen. Forskning skulle stärka branschens enorma utveckling vi sett det senaste decenniet.

Den kreativa branschen är som oftast i ständig attack från kriminella konkurrenter. Mindre företag är ofta chanslösa mot dem som sprider deras spel utan tillstånd. Här behövs både enklare regler och internationell samordning. Kort och gott: bättre skydd för kreatörerna.

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 och marknadsföring kunna komma i fråga. Det skulle öka Sveriges konkurrenskraft, ge fler investeringar, ny kompetens, fler jobb och högre skatteintäkter.

Spelutvecklingsbranschen är en industri som Sverige måste värna om. Sverige har inte råd att titta på när andra länder springer om oss med tydliga strategier för branschen och politik som möjliggör att branschen växer.

*Arman Teimouri (L)*