

Kulturdepartementet  
Remissvar, diarienummer Ku2023/01093  
Stockholm 27 mars 2024

## Remissvar angående promorian Kultursamhället – utvecklad samverkan mellan stat, region och kommun

**Spel är unika och komplexa kulturuttryck – allkonstverk där grafik, musik, teknik och berättande möts. Digitala spel är dessutom en av Sveriges största exportnäringar och ungefär var fjärde person på jorden har spelat ett svenskt spel. Det är hög tid att spelskapande och spelkultur får ta plats i kulturpolitiken. Dataspelesbranschen välkomnar den ökade flexibiliteten i förslaget, men saknar fortfarande dataspel i listan i listan över namngivna kulturformer som ska främjas i 5§.**

EU har fastställt att dataspel är *komplexa kreativa verk med unikt och kreativt värde*, nu senast i dokumentet “Council conclusions on enhancing the cultural and creative dimension of the European video games sector”, antaget i november 2023. Men i Sverige är spelens ställning inom kulturen fortfarande oklar, trots att en majoritet av de 8 500 personer som arbetar med att utveckla spel i Sverige har konstnärliga professioner, där spelgrafiker är den största yrkesgruppen bland spelutvecklarna. Spelkonsten och spelkulturen saknar idag i princip helt de nationella, regionala och lokala strukturer och stödformer som andra kulturformer i Sverige har. Sverige är också ett av mycket få länder i Europa som inte har något riktat stöd till utveckling av spel. På den kommersiella arenan når dataspelesindustrin trots det stora framgångar, men det finns många andra områden där kulturpolitik kan göra nytta. Som att stärka konstnärligt värdefulla uttryck och verkshöjd, barnkultur på svenska och minoritetsspråk, pedagogik och skapande för unga, mångfald inom mediet, likvärdiga möjligheter i stad och landsbygd, kreativt nyskapande och experimentverkstad samt bevarande är exempel på områden som kulturpolitiken ofta ägnar sig åt i andra kulturformer. Spel är interaktiv deltagarkultur och spelutveckling i alla dess former är ett konstnärligt yrke.

Mats Svegfors utredning av kultursamverkansmodellen uppmärksammar dataspel som kultur och konstyttring, återkommande i utredningen och analysen tog upp några av de hinder för spelkulturen som finns i dagens kulturpolitik. De författningsförslag som nu överlämnats till regeringen ökar flexibiliteten och öppnar därmed möjligheter för satsningar på spelutveckling och spelkultur. Det är efterfrågat och efterlängtad av många organisationer, kommuner och regioner runt om i Sverige. Samtidigt saknas ordet “spel” fortfarande i den föreslagna listan över namngivna kulturformer som ska främjas. Sverige borde inte bara *tillåta* enskilda regioner och kommuner att gå före, utan systematiskt och stolt lyfta sina internationellt hyllade spelskapare och skapa utrymme för fler kreativa visioner, konstnärliga uttryck och mänskliga kulturmöten att ta form.

### Vi föreslår därför

**Att spelskapande och spelkultur ska läggas till i listan över namngivna kulturformer som ska främjas i förslagets 5§, liksom i övriga nationella kulturpolitiska styrdokument och mål.**

### **Bakgrund:**

Svenska spelföretag ökade under 2022 omsättningen med 18% till 32,5 miljarder kronor. Totalt inklusive dotterbolag i utlandet omsatte den svenska branschen 86,5 miljarder kronor, en ökning på 47% jämfört med föregående år. En majoritet av de svenska spelföretagen är lönsamma och branschen bidrar med flera miljarder till den svenska statskassan. De tio mest lönsamma bolagen betalade tillsammans över 2,6 miljarder kronor i bolagsskatt på sina vinster under 2022. Läs mer i den senaste branschrapporten här: <https://dataspelsbranschen.se/nyheter/2023/10/17/rekordr-i-den-svenska-dataspelsbranschen>

“Spel” och “dataspel” ska i detta sammanhang inte förväxlas med licenspliktiga spel som omfattas av 7 kap. Spellagen (2018:1138).

Rådets slutsatser om videospel antogs mot bakgrund av Europeiska unionens arbetsplan för kultur 2023–2026, i vilken att stärka den kulturella och kreativa dimensionen av spelindustrin i Europa pekas ut som en av de viktigaste åtgärderna. EU Council Conclusions finns här: <https://www.consilium.europa.eu/en/press/press-releases/2023/11/24/video-games-sector-council-to-protect-its-cultural-and-creative-dimension/>

Kreativitet och kompetens är de viktigaste råvarorna för spelutveckling och många andra framtidsbranscher. Rapporten Fler vägar in i spelbranschen redogör för olika yrken inom spelutveckling och vilka utbildningar som leder dit samt undersöker förutsättningar för fler människor med olika bakgrund att bidra med kompetens, engagemang, kreativitet och idéer till framtidens svenska spelsuccéer och innovationer. Bland annat framförs behovet av estetiska ämnen, dataslöjd, kulturskola och folkbildning. Läs rapporten här: <https://dataspelsbranschen.se/nyheter/2024/1/15/fler-vgar-in-i-spelbranschen-om-kompetens-mjligheter-och-framtidens-spelskapare>

### *För Dataspelsbranschen*

Per Strömbäck, verksamhetschef  
Marléne Tamlin, EU-policy och hållbarhetschef

### **Om Dataspelsbranschen**

Dataspelsbranschen är en organisation som samlar och sammanställer dator- och tv-spelsbranschens gemensamma ansvar och frågor och kommunicerar dessa. Dataspelsbranschen fokuserar på branschen i helhet och för dess talan i media. Med dataspel avser vi alla slags elektroniska interaktiva spel med nöjessyfte, dock ej spel om pengar.

Bakom Dataspelsbranschen står branschföreningarna Spelplan-ASGD och ANGI, som företräder spelutvecklingsföretag och producenter (Spelplan-ASGD) samt förlag och distributörer (ANGI). Ingen av organisationerna är arbetsgivarorganisation.