

Kulturdepartementet
103 33 Stockholm

Stockholm 16 december 2022

Ku2022/01357

Remissvar avseende promorian Betänkandet Kreativa Sverige! Nationell strategi för främjande av hållbar utveckling för företag i kulturella och kreativa branscher (Ku2022/01357)

Dataspelsbranschen är en växande kreativ näring med över 800 bolag som sysselsätter över 8000 personer i landet. 2021 omsatte branschen 27,5 miljarder kronor i svenskregistrerade bolag. Inklusive dotterbolag i utlandet omsatte den svenska branschen 58,9 miljarder kronor. De flesta bolagen är små, och svenska spelföretag gör spel i alla genrer till alla målgrupper som spelas över hela världen.

Om förslaget:

Sammanfattningsvis tillstyrker vi remissvaret från Kreativ Sektor. Att dataspel lyfts fram i utredningen som en viktig kreativ näring är välkommet.

Något som saknas är hur Sveriges exportbranscher definieras samt hur exporten av kreativa näringar bättre kan synliggöras i den officiella statistiken. I dag försvinner dataspel i den övriga tjänsteexporten trots att det bör vara en betydande andel av den (4,1%). Dessutom finns det ingen uppskattning av hur stora värden i konsumentledet som svenska spelföretag bidrar till.

Vi vill även peka på att spelutveckling inte bara är en kreativ och kulturell näring med stort kommersiellt värde för den svenska ekonomin, utan också bör erkännas som ett kulturuttryck.

För Dataspelsbranschen

Johanna Nylander, analyschef

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.