

Kulturdepartementet
103 33 Stockholm

Remissvar avseende promemorian, KN-2015-2304 Framtidens filmpolitik (Ds 2015:31)

Stockholm den 3:e augusti 2015

Dataspelsbranschen har mottagit promemorian Framtidens filmpolitik och uppskattar möjligheten att ge synpunkter. Filmpolitiken ligger i stort utanför Dataspelsbranschens medlemmars intressen, men vi har funnit några saker som är relevanta att kommentera ur vår synpunkt.

YTTRANDE

Som företrädare för branschen ser vi positivt på att film och spel särskiljs och även i fortsatt anses vara separata kulturella uttryck. Film är film och spel är spel, med olika innehåll, referenser, teknik, ekonomi, publik, grad av globalisering, distributionsformer och så vidare. Inte minst är spel interaktivt till skillnad från film. Vi förespråkar inte den utveckling som skett i några av våra nordiska grannländer där spel inordnas i filmpolitiken. Resultaten från dessa länder imponerar inte heller. Därför är det klokt att även fortsatt betrakta spel och film som skilda uttryck, även om det också finns beröringspunkter.

Filmbranschens arbete mot otillåten spridning har flera av våra medlemmar nytta av och på denna punkt behövs bättre åtgärder från staten för att förbättra villkoren på de digitala marknaderna. I det perspektivet avstyrker Dataspelsbranschen promemorians förslag om göra åtgärder mot olovlig spridning till något som Filminstitutet ska besluta. Utan öronmärkta resurser är risken att dylika åtgärder prioriteras ned.

Vidare skulle vi föredra en enhetlig låg kultur moms i stället för den återgång och momshöjning som föreslås i promemorian. Som princip bör kultur momsen omfatta kulturen i ett bredare perspektiv; film i alla former, böcker i alla former, spel i alla former och så vidare.

Filmstödets omfattning är viktig för filmkulturen. Ett liknande stöd, om ens en bråkdel av storleken skulle vara väsentligt för landets spelutveckling. Det enda kultur stöd som finns tillgängligt för spelskapare idag är det avvecklingshotade Nordiska datorspelsprogrammet som ingår i Nordiska Ministerrådets kulturverksamhet. Där delar utvecklare i fem länder på tio miljoner kronor per år, men risken är det blir noll kronor från och med 2016. En fortsatt satsning på detta program skulle stärka den nationella kulturpolitiken i stort.

För Dataspelsbranschen

Johanna Nylander, ansvarig samhällsfrågor

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.

Bakom Dataspelsbranschen står branschföreningarna Spelplan-ASGD och ANGI, som företräder utvecklare, producenter (Spelplan-ASGD) samt förlag och distributörer (ANGI).