

Kulturdepartementet

Stockholm 30 september 2026

Svar på remiss av betänkandet Ett investeringsprogram för kultur (SOU 2026:31)

Dataspelsbranschen välkomnar betänkandet och att spel däri betraktas som en del av kulturen.

Vad avser matchande finansieringsmodeller menar Dataspelsbranschen att dessa kan tillämpas i större skala än vad som föreslås i betänkandet samt även omfatta kommersiella verksamheter inom KKB.

Dataspelsbranschen delar inte utredningens mening att matchande finansieringsmodeller enbart bör omfatta ideella verksamheter. Även privata kulturföretag bör kunna omfattas av investeringar och donationer. Många kulturverksamheter bedrivs i bolag och de bör inte exkluderas från matchande finansieringsmodeller enbart på grund av associationsformen.

I tjänsten, datum som ovan

Per Strömbäck

Talesperson

Dataspelsbranschen

Dataspelsbranschen representerar den svenska spelbranschen som helhet, från små spelutvecklingsstudior till stora förläggare och distributörer, men också branschens ekosystem som spelutbildningar och inkubatorer för de nya företagen. Vårt uppdrag är att skapa de bästa förutsättningarna för spelutveckling, att öka kunskapen om spel samt vara röst för den svenska spelbranschen både i Sverige och internationellt. Candy Crush Saga, Battlefield och Minecraft är några av världens mest populära spel – alla skapade i Sverige. För att fortsätta den framgångsrika utvecklingen, behålla konkurrenskraften och skapa fler succéer krävs förutsättningar för långsiktigt hållbar tillväxt. Våra medlemsföretag står för majoriteten av omsättningen och sysselsättningen inom den svenska spelindustrin. Företagen skapar underhållning för miljarder spelare världen över, sysselsätter över 9 000 personer och omsätter cirka 37 miljarder kronor i Sverige.

Företag som utvecklar spel med syfte att vinna pengar kan inte vara medlem i Dataspelsbranschen.