

# PowerUP

Spelbranschen – en svensk basnäring

RI.  
SE

Rapporten har sammanställts som en del i uppdraget *PowerUP – innovation för en spelindustri i världsklass*, finansierat av Vinnova under 2023–2024. Uppdraget följer på det tidigare uppdraget *Kraftsamling Dataspelsbranschen*, också finansierat av Vinnova som en del av regeringsuppdraget N2021/01920. Denna tidigare rapport finns fritt att tillgå via Diva, ISBN 978-91-89757-54-7, *Kraftsamling Dataspelsbranschen*.

**Rapportförfattare**

Björn Flintberg, forskare RISE  
Johanna Nylander, analyschef Dataspelsbranschen

**Omslagsbild**

Dave Morgan

**Grafik och layout**

Johan Salomonsson, RISE

**Publicerad**

2025-01-15

**Version**

1.0

RISE rapport 2025:13  
ISBN 978-91-89971-90-5

*Detta verk är licensierat enligt Creative Commons: CC BY-ND 4.0*  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0>

# Förord

Spel är på många sätt en slags strukturerad lek, en del av vår mänskliga biologi som är lika fundamental som kärlek, sorg och nyfikenhet. Kanske är det därför inte så konstigt att mänskligheten i minst 5 000 år spelat spel och att skapandet av spel tagit den mänskliga kreativiteten och format den i ett unikt kulturuttryck.

Idag, i vår digitala samtid, har den svenska dataspelsbranschen växt fram som en stark kreativ bransch i teknikens framkant och blivit en viktig del av de kulturella och kreativa branscherna (KKB). Spelkulturen har växt och frodats både bland barn och unga, men med åren också blivit alltmer viktig för en äldre målgrupp – idag spelar de flesta svenskar under 60 spel i någon form.

Men föregångaren till den här rapporten, *Kraftsamling Dataspelsbranschen*, visar också att spelbranschen inte har haft optimala förutsättningar utan har, likt en maskros, fått ta sig fram genom asfalten på egen hand, utan de nationella stödfunktioner och den mjuka infrastruktur som annars är vanlig för branscher där Sverige excellerar. För Sverige är en stark dataspelsnation, fjärde störst i EU och med ett mycket gott rykte internationellt. Oräkneliga svenska spelsuccéer har genom åren lyckats väl – och trots detta är potentialen i branschen bara i sin linda. Runtom i landet finns hundratals ”indiestudior”, små bolag med en eller ett par anställda som utvecklar nästa generations svenska exportsuccéer. Många av dem drivs av unga entreprenörer som inleder karriären som kulturskapare redan under studenttiden, andra jobbar extra för att utveckla sina spel på fritiden.

*Kraftsamling*-rapporten fastställde ett antal utmaningar för att lyfta branschen in i rampljuset för att få

det stöd och de strukturer på plats som skulle kunna lyfta Sverige till att bli den ledande spelnationen i EU. Den här rapporten, *PowerUP*, har tagits fram av aktörerna i ekosystemet runt spelbranschen i en mer än årslång dialog: branschorganisationer, intresseorganisationer, klusteraktörer, inkubatorer, utbildningsanordnare, lärosäten, kommuner, regioner och myndigheter, för att sedan sammanställas av RISE i samverkan med Dataspelsbranschen. Rapporten innehåller både underlag som kan ligga till grund för en framtida nationell strategi samt en rad konkreta förslag inom 17 områden som skulle kunna ge den svenska spelbranschen en ledande position i EU.

Som Sveriges forskningsinstitut arbetar RISE för att stärka alla svenska branscher och näringar. I spelindustrin har Sverige en bransch med bevisad framgång, som visar hur avancerad teknologi och kreativ skaparkraft kan samverka för att skapa internationella framgångar. Spel har också en enorm potential som katalysator för både kultur, samhälle och industri i sin kollaborativa, transkulturella och konvergerande natur.

Det är min förhoppning att de råd och förslag som sammanställts här ska kunna bli ett starkt stöd i arbetet som regering och riksdag tar sig an för att stärka svensk spelindustri. Den är ett lysande exempel på att kulturella och kreativa branscher både är centrala och viktiga för Sverige och också kan bidra till arbetstillfällen, skatteintäkter och svensk export.

**Björn Flintberg**

Forskare, RISE

# Sammanfattning

I den här rapporten ingår både bakgrundsmaterial om spelbranschen i Sverige och beskrivningar av behov och utmaningar som den står inför idag, samt konkreta förslag på hur dessa kan åtgärdas. Tillsammans med en tydlig inriktning kring spel kan Sverige stärka spel som näring, som kultur och som innovationskatalysator för annan förändring.

Det finns många områden som behöver förbättring. Sverige är den enda dataspelsnation i EU av rang som inte har något nationellt organiserat stöd, vilket gör att framförallt mikro- och småföretag som utgör 97 % av alla bolag, har svårt att förverkliga sin potential. Framgången är stor men vilar på en mycket liten andel bolag som nått internationell framgång. Här behövs ett nationellt stödssystem för hela landet – på sikt för bolags olika behov, men i första hand stöd för de minsta och pre-kommersiella aktörerna.

En nyckel till att vi ändå har en så stark spelbransch är de spelkluster som finns, med "hubbar" regionalt i olika delar av landet där Skövde, Malmö och fyra kommuner i samverkan i norr (Umeå, Luleå, Skellefteå, Boden) är de tre största. Deras coachning, mentorskap, kulturbygge och i Skövdes fall, inkubatorstöd, gör att nystartade bolag får en möjlighet att växa. Dessa kluster ägnar idag stor tid åt att söka projekt för att bära finansiering, ett lapptäcke som gör långsiktig planering svår och där bristen på medel ständigt begränsar. Här kan och bör mer göras för att ge dessa viktiga aktörer rätt möjligheter.

Men kanske det viktigaste av allt handlar om legitimitet, om acceptans och om spelkunnighet. Fördomarna om branschen är många och det reflekteras i en otydlighet på nationell nivå. Så länge dataspelsbranschen inte är en skriftlig, tydlig och uttalad del av varken stödssystem, kultursamverkansmodell eller forskning, kommer det inte heller skapas förutsättningar nere på regional och lokal nivå i den omfattning som behövs. Här behövs mer kunskap, men också tydliga besked från regering och riksdag, där dataspelsbranschen skrivs in i styrdokument och blir en erkänd del av Sveriges näringar, som en del av KKB. Inte underförstått och mellan raderna, utan uttalat och tydligt. Först då kommer forskningsfinansiering och regionala satsningar bli tydliga och mer förutsägbara.

Slutligen krävs en del genomarbetning av olika strukturer kring export, inkubationsstöd, arbetskraftsinvandring och utbildning som skulle förenkla inte bara för dataspelsbranschen utan även för hela KKB-sektorn, med dess olika affärsmodeller och behov. Systemen i Sverige idag är skapade för industrier inom råvara, process och tillverkning. Upplevelsebaserade näringars behov reflekteras inte alltid i strukturer eller stödssystem generellt.

Dataspelsindustrin i Sverige har en god internationell position och har trots svagt nationellt stöd lyckats sätta Sverige på kartan. Med rätt förutsättningar skulle svensk spelindustri kunna utmana Frankrike och Tyskland om titeln som EU:s främsta spelnation. Nedan finns de 17 rekommendationerna som ingår i rapporten.

## 17 rekommendationer

### Infrastruktur

1. Skapa långsiktig finansiering för regionala kluster
2. Utred möjligheten för en nationell investeringsfond
3. Stärk förutsättningarna för spelföretag i inkubatorer

### Näringsliv

4. Skapa en svensk modell för finansiering av dataspelsutveckling
5. Tydliggör spelindustrins roll som innovationskatalysator
6. Förenkla regelverk och strukturer för export och immateriella värden

### Kompetens och arbetsmarknad

7. Förbättra möjligheterna för arbetskraftsinvandring
8. Säkerställ långsiktig kompetensförsörjning
9. Stärk tillgången till fullgod utbildning i hela landet

### Forskning

10. Stärk forskningsfinansieringen
11. Stärk tillgången på utbildade forskare

### Kultur

12. Inkludera spel och spelkultur formellt i den kulturpolitiska kontexten
13. Stöd utvecklingen av en centrubildning för spelskapare
14. Verka för spelens roll som kulturbärare och för spelarna som utövare

### Nationellt

15. Fortsätt stärka samverkan mellan departementen
16. Anta en nationell strategi för spelbranschen i Sverige
17. Inrätta ett nationellt dataspelsinstitut

# Ordlista

**AAA/AA** Även kallat Trippel-A och Dubbel-A. AAA-spel är de största och mest påkostade spelen, ofta kopplade till stora och kända IP (se nedan) och ges ofta ut av de största utgivarna. AA-spel är i kategorin under, men de är fortfarande avancerade produktioner med stor omfattning.

**Born-global** Bolag vars produkter och tjänster redan vid lansering har en internationell och global marknad. Ibland har dessa också personal och verksamhet spridd internationellt.

**Born-digital** Bolag vars produkter och tjänster helt eller nästan till fullo distribueras och konsumeras digitalt.

**Indie** Traditionellt använt om en viss typ av spel som inte är producerade av större bolag utan ofta av en mindre grupp med färre resurser och som inte har det omfång eller den nivå på spelet som är vanligt i större produktioner. Begreppet används även om de bolag som producerar dessa typer av spel, "indiestudio".

**IP** Intellectual Properties, ett företags immateriella rättigheter. Används i spelbranschen ofta som beteckning på både spelkoncept, varumärken och andra tillgångar. Traditionellt sett en av de största värdeskapande delarna i spelindustrin i det långa perspektivet.

**KKB** Kulturella och kreativa branscher, där spel ingår. En svensk basnäring.

**Spel** I den här rapporten avses med spel, där inget annat sägs, spel som är digitala och som skapats i kulturella eller underhållningsmässiga syften. Spel om pengar

såsom onlinekasinon eller som i övrigt omfattas av licensplikt i Spellagen är inte inkluderade i termen i den här rapporten, då de inte är en del av den bransch och näring som rapporten avser.

**Spelkluster** Den vanligaste termen för att beskriva en samling av aktörer i ett lokalt eller regionalt ekosystem med bolag, stödaktörer och viktiga resurser som bidrar till framväxten av en lokal spelindustri i en viss del av Sverige.

**Spelkunnighet** Kunskap om hur spel är uppbyggda och fungerar. Används både i allmänna termer för bildning av lekmän, men är kopplat till forskningsområdet "game literacy". Är en del av media- och informationskunnighet.

**Spelmotor** Mjukvara och den digitala miljö och ramverk som driver spelet med grafik, ljud och kod. Exempel på stora kommersiella spelmotorer är Unity och Unreal.

**Spelutvecklare** En term för personer som deltar i produktutvecklingen av dataspel. Den omfattar många yrkesroller, inklusive programmerare, grafiker, animatörer, manusförfattare och bandesigner.

**Studio** Spelutvecklingsföretag eller avdelning i spelutvecklingsföretag på exempelvis en viss ort.

**Förläggare (Publisher)** Företag som ger ut och säljer dataspel på de stora distributionsplattformarna. Ansvarar ofta för marknadsföring och försäljning och har ofta etablerade kontakter med de stora försäljningsplattformarna.

# Innehåll

<b>Bakgrund och metod</b>	<b>8</b>	<b>Kompetensfrågor och arbetsmarknad</b>	<b>38</b>
<b>En nationell spelstrategi för Sverige</b>	<b>10</b>	7. Förbättra möjligheterna för arbetskrafts- invandring	38
<b>Om spelindustrin i Sverige</b>	<b>12</b>	8. Säkerställ långsiktig kompetensförsörjning	39
Om spel	16	9. Stärk tillgången till fullgod utbildning i hela landet	41
Unika egenskaper	17	<b>Forskning</b>	<b>43</b>
Övergripande utmaningar	18	10. Stärk forskningsfinansieringen	43
Nyckelområden för förändring	20	11. Stärk tillgången på utbildade forskare	44
<b>Konkreta förslag på åtgärder</b>	<b>21</b>	<b>Kultur</b>	<b>46</b>
<b>Nationell infrastruktur</b>	<b>22</b>	12. Inkludera spel och spelkultur formellt i den kulturpolitiska kontexten	46
1. Skapa långsiktig finansiering för regionala kluster	22	13. Stöd utvecklingen av en centrumbildning för spelskapare	48
2. Utred möjligheten för en nationell investerings- fond	23	14. Verka för spelens roll som kulturbärare och för spelarna som utövare	49
3. Stärk förutsättningarna för spelföretag i inkuba- torer	26	<b>Övergripande nationella frågor</b>	<b>53</b>
<b>Näringsliv och exportfrågor</b>	<b>29</b>	15. Fortsätt stärka samverkan mellan departe- menten	53
4. Skapa en svensk modell för finansiering av data- spelsutveckling	29	16. Anta en nationell strategi för spelbranschen i Sverige	54
5. Tydliggör spelindustrins roll som innovations- katalysator	31	17. Inrätta ett nationellt dataspelsinstitut	55
6. Förenkla regelverk och strukturer för export och immateriella värden	34	<b>Övriga reflektioner</b>	<b>58</b>

# Bakgrund och metod

2021 erhöll forskningsinstitutet RISE finansiering av Vinnova (dnr 2022-00234) inom ramen för ett projekt rörande samverkan mellan lokal, regional och nationell nivå för vertikalen "dataspelsbranschen", som en del av ett regeringsuppdrag (N2021-01920). En utkomst av det projektet var att identifiera utmaningar för branschens fortsatta tillväxt som en av de kulturella och kreativa branscherna i Sverige, och rapporten med samma namn som projektet, *Kraftsamling Dataspelsbranschen* (ISBN: 978-91-89757-54-7), publicerades. Rapporten identifierade totalt fem övergripande utmaningar och sju förslag på insatser. Som en följd av detta arbete finansierade sedan Vinnova projektet *PowerUP – spelinnovation i världsklass* (dnr 2022-03537) via enskild ansökan, där en huvudleverans är att ta fram ett förslag på hur en nationell strategi skulle kunna se ut. Denna rapport är grundad i detta uppdrag. Arbetet har letts av RISE i samverkan med den nationella branschorganisationen Dataspelsbranschen. RISE har i arbetet använt ett etablerat nätverk som utgjort referensgrupp och kunskapskälla. Gruppen har haft över 120 deltagare som representerat över 60 organisationer som bjudits in till både generella möten vid ett tiotal tillfällen samt till ytterligare tillfällen i mindre arbetsgrupper med fokus på specifika ämnesområden: kompetens, forskning, affärsutveckling/bolagsstöd, policy, hållbarhet, inkludering och kultur. Arbetet har sedan sammanställts och redovisats för referensgruppen. Till detta har data samlats in i samband med större konferenser och presentationer

vid bland annat Nordic Game Conference, Sweden Game Conference samt Gamescom i Köln. Arbetet har också tagit del av andra befintliga rapporter, bland dem Region Skånes förstudie om ett nationellt spelinstitut<sup>1</sup>, Dataspelsbranschens rapporter *Vägar in i spelbranschen* och *Fler vägar in i spelbranschen*<sup>2</sup> samt den årliga rapporten *Spelutvecklarindex*<sup>3</sup>. Därtill kommer också SOU 2022:44 om kreativa näringar<sup>4</sup> och den beslutade strategin för kreativa näringar, beslutad 12 juni 2024 enligt näringsutskottets betänkande (2023/24: NU19) samt regeringens skrivelse i ärendet från april 2024 (Skr 2023/24:111)<sup>5</sup>. Materialet har tagits fram i dialog med referensgruppen men också i informella samtal med såväl lokala och regionala samverkansorganisationer som med många intresseorganisationer, bolag, kommuner, regioner, universitet och utbildningsaktörer. Detta har kopplats till tidigare känd information och forskning inom innovation och entreprenörskap kring livskraftiga och hållbara ekosystem såväl som erfarenheter från andra länder. Målet har varit att ta fram förslag på åtgärder som skulle bidra till en strategi som är livskraftig, innovativ, hållbar och internationellt konkurrenskraftig. Sammantaget utgör den här rapporten ett underlag till nationell strategi för dataspelsbranschen både ur ett kultur- och näringslivsperspektiv för att regering och riksdag ska kunna dra lärdomar i det fortsatta arbetet. Avsikten är att med ett gediget förarbete kunna bereda väg för att stärka konkurrenskraften hos denna bransch och dess utövare.

---

<sup>1</sup> <https://utveckling.skane.se/publikationer/publikationer/forstudie-ett-nationellt-spelinstitut---i-skane/>

<sup>2</sup> <https://dataspelsbranschen.se/utbildningsrapporter>

<sup>3</sup> <https://dataspelsbranschen.se/spelutvecklarindex>

<sup>4</sup> [https://www.regeringen.se/rattsliga-dokument/statens-offentliga-utredningar/2022/08/sou-2022\\_44/](https://www.regeringen.se/rattsliga-dokument/statens-offentliga-utredningar/2022/08/sou-2022_44/)

<sup>5</sup> <https://www.regeringen.se/rattsliga-dokument/skrivelse/2024/04/skr-202324111>



Figur 1. Spel: V Rising. Studio: Stunlock Studios.

# En nationell spelstrategi för Sverige

En strategi sätter riktningen för utvecklingen av en bransch och likt digitaliseringsstrategin och livsmedelsstrategin kan den bli en karta och en vägvisare som guidar fokus och ambition. Den blir också en viktig grund för de myndigheter och organisationer som i sin egen verksamhet kommer i kontakt med spelbranschen och spelkulturen. I Norge antog regeringen i december 2023 sin andra nationella spelstrategi för perioden 2024–2026<sup>6</sup>. Upplägget i den norska strategin har dock stött på kritik för att inte vara tillräckligt förankrad mot näringslivet – en svensk strategi behöver ta hänsyn till hela ekosystemets behov.<sup>7</sup>

I den här rapporten ingår både bakgrundsmaterial om spelbranschen i Sverige och beskrivningar av behov och utmaningar som den står inför idag, samt konkreta förslag på hur dessa kan åtgärdas. Tillsammans med en tydlig inriktning kring spel kan Sverige stärka spel som näring, som kultur och som innovationskatalysator för annan förändring.

Spelbranschen som näring är en kulturell och kreativ bransch med en mycket stor mängd mikroföretag som inte själva kan bära den stödstruktur som en bransch behöver. Systemen för företagsstöd är inte anpassade fullt ut för KKB, och det saknas också nationella stöd för dessa branscher i Sverige. Konkurrerande länder i EU har redan sådana system på plats, och här opererar den svenska branschen med en konkurrensnackdel. De regionala stödaktörerna som i många år verkat för att möjliggöra branschens utveckling har en viktig roll att fylla och behöver få möjlighet att verka långsiktigt. Insatser motsvarande det som finns i andra länder behö-

ver inrättas för att hålla Sverige konkurrenskraftigt där det är viktigt att ta hänsyn till behov hos olika typer av bolag, inte minst för de minsta aktörerna som behöver pre-kommersiella stödinsatser. Medelstora och större aktörer har ett generellt behov av ett starkare svenskt investeringsklimat för spel och bättre strukturer och regelverk. Dessa är sällan anpassade för den digitala och globala bransch som spelindustrin utgör, vilket återspeglas i allt från exportstöd till statistikhantering. Kompetensförsörjningen behöver stärkas både i bredd och djup, och arbetet med jämställdhet och inkludering behöver fortsätta utvecklas.

Spel som kulturellt fenomen är idag en central och viktig men inte fullt ut erkänd kulturform. Spelkulturens erkännande behöver återspeglas både i ord, handling och styrdokument för att utvecklas. Spelskaparna har passionen som primär drivkraft, både de som utvecklar spel för kulturella syften och de som verkar kommersiellt. De behöver få en plats att växa tillsammans med andra kulturformer. Befintliga viktiga aktörer i civilsamhället och idrottsrörelsen har lärdomar att bidra med om spelare, och folkbildningen spelar en stor roll liksom de regionala kulturinsatserna. Spel är en modern kulturform som smälter samman många olika kulturuttryck i ett deltagarcentrerat perspektiv som ständigt förändras och aldrig ser likadant ut från gång till gång.

Spel som fenomen är också en innovationskatalysator<sup>8</sup>. Genom gemensamt deltagande i en process som är unik varje gång, där kreativitet möter teknologi, kan

<sup>6</sup> <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/tid-for-spill-regjeringens-dataspillstrategi-2024-2026/id3018409/>

<sup>7</sup> <https://www.gamer.no/artikler/bransjen-om-spillstrategien-savner-tydeligere-satsing-pa-naering/516954>

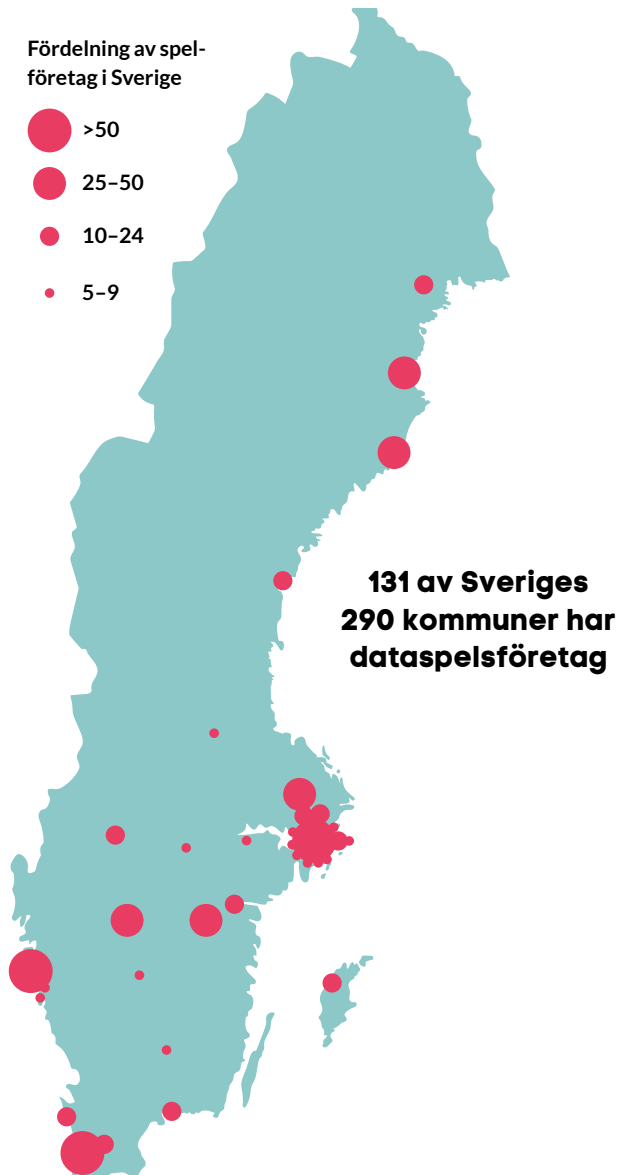
<sup>8</sup> Se bland annat Klimatet, koden och kreativiteten (Dataspelsbranschen, 2024), <https://dataspelsbranschen.se/hllbarhetsrapporter>

deltagare utforska, skapa och utveckla kollaborativt. Dessa egenskaper har gjort att spel som fenomen redan används för lärande, för beslutsstödsprocesser, och i många andra sammanhang. Många branscher använder också enstaka element ur spel in i andra processer, och

spel har potential att vara en naturlig del i industrins omställning och i avancerad digitalisering. Att förstå att spel samtidigt både kan vara en kommersiell produkt, ett fenomen och en metod för förändring är en viktig nyckel för att stärka Sverige som nation.

## Topp 20 – kommuner med dataspelsbolag

Kommun	Antal spelföretag
Stockholm	314
Malmö	94
Göteborg	75
Skövde	39
Linköping	36
Uppsala	32
Umeå	31
Skellefteå	26
Karlstad	20
Boden	18
Solna	17
Nacka	16
Norrköping	15
Helsingborg	14
Sundsvall	14
Täby	13
Gotland	10
Karlshamn	10
Lund	10
Falun	9



Figur 2. Spelutvecklingsföretag återfinns i samtliga svenska regioner, från Skåne till Norrbotten. Källa: Dataspelsbranschen 2024 – Spelutvecklarindex.

# Om spelindustrin i Sverige

**Den svenska dataspelsbranschen är en mångfacetterad industri som rymmer såväl stora, globala bolag som små indieproducenter med bara några få anställda. Denna diversifiering gör också branschen stark.**

Demografiskt finns bolagen i hela landet. Utöver Stockholm, där majoriteten av branschens anställda finns, utmärker sig också många kommuner genom en stark lokal spelindustri. Bland dessa kan nämnas Malmö, Skövde och det interkommunala samarbetet Arctic Game (Umeå, Skellefteå, Luleå, Boden), men det finns totalt 19 kommuner som har tio eller fler dataspelsbolag. Totalt finns det dataspelsbolag i 131 av landets kommuner. På flera orter har stödorganisationer och aktiva regionala kluster uppstått som täcker både kommunen och ofta kringliggande geografiska områden. Dessa är ofta kopplade till någon form av aktiv verksamhet för och med branschen.

Spelen produceras för alla sorters plattformar: PC, konsoler, mobiler och VR-headset. Den svenska branschen utmärker sig genom många bolag och en stor bredd på dessa bolag. Under 2023 omsatte branschen närmare 35 miljarder kronor i Sverige och omfattar idag över 1000 bolag. Räknar man in den stora bredden av utländska dotterbolag i svenska spelkoncerner uppgår omsättningen till drygt 90 miljarder kronor. Bolagen i den svenska dataspelsbranschen bidrog med 5,4 miljarder till statskassan under 2023. Det är en anmärkningsvärd utveckling som spelindustrin haft, och Sverige är idag

den fjärde största spelutvecklande nationen i EU efter Frankrike, Tyskland och Finland. Mer information återfinns i den årliga branschrapporten *Spelutvecklarindex*<sup>9</sup>.

Denna utveckling har skett utan en nationell strategi eller ett nationellt riktat stöd, också det något som särskiljer Sverige från andra större dataspelsnationer, vilket bland annat visas i Region Skånes förstudie om ett nationellt spelinstitut<sup>10</sup>. Sverige är en stor dataspelsnation - men för den stora majoriteten företag, som är mycket små, är resan till framgång lång och krånglig med många förlorade möjligheter. En stor del av Sveriges potential utnyttjas inte.

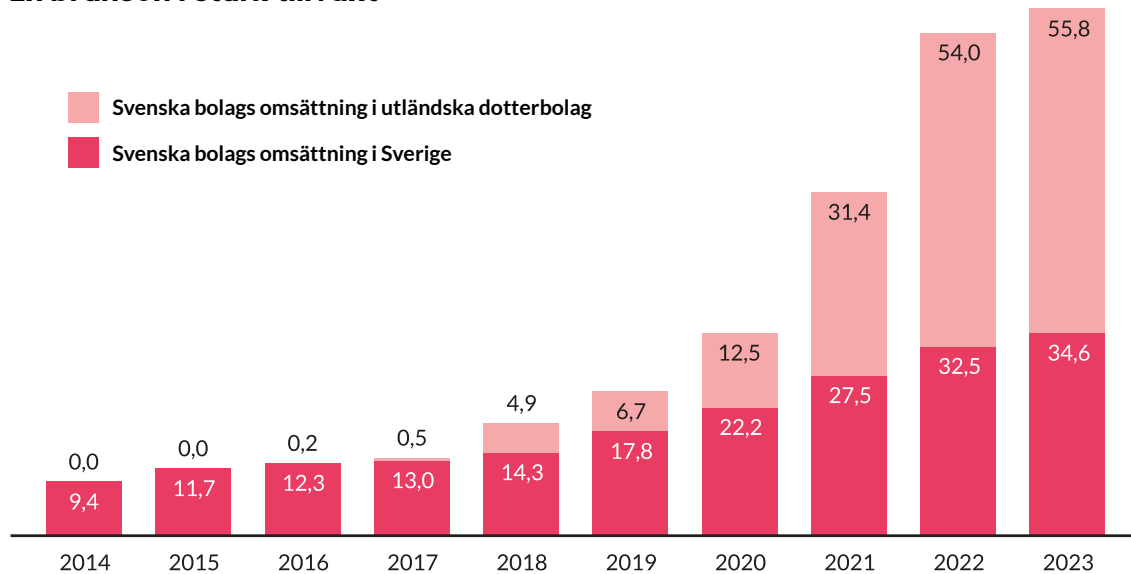
I många länder där en växande spelbransch utvecklats finns satsningar på nationell nivå i form av allt från skattelättnader till investerings- och rekryteringsstöd, stöd till SME-företag och olika former av investeringsstöd för tillväxt och export<sup>11</sup>. I Sverige sker stödet till bolagen nästan uteslutande via lokala och regionala satsningar, finansierade av kommuner, regioner och olika projektmedel från svenska och europeiska finansörer. Stöd på nationell nivå kommer primärt genom olika projektansökningar och genom det allmänna stödsystemet för företag, men även här finns vissa brister som rapporten belyser. Strukturen gynnar inte den svenska konkurrenskraften inom området.

<sup>9</sup> <https://dataspelsbranschen.se/spelutvecklarindex>

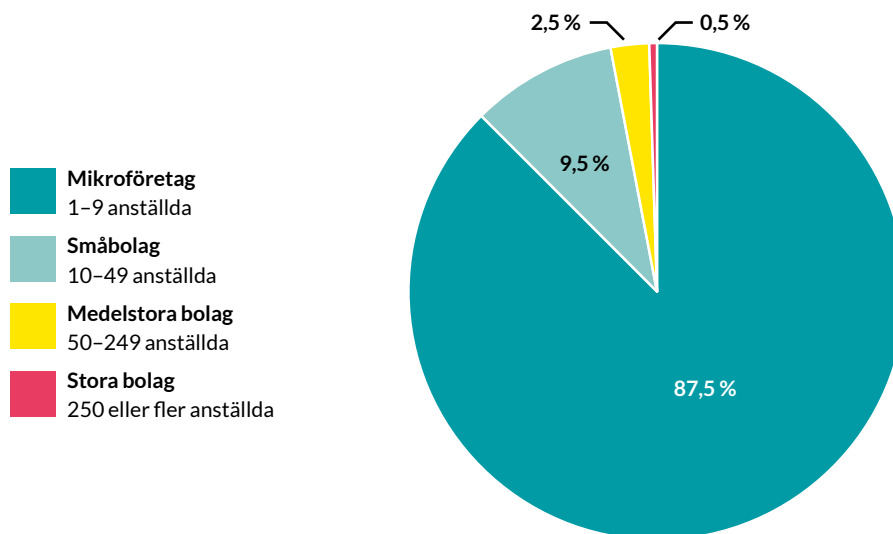
<sup>10</sup> <https://utveckling.skane.se/publikationer/publikationer/forstudie-ett-nationellt-spelinstitut---i-skane/>

<sup>11</sup> <https://www.egdf.eu/wp-content/uploads/2024/06/2022-European-video-games-industry-insight-report.pdf>

## En bransch i stark tillväxt



## En bransch med många små bolag



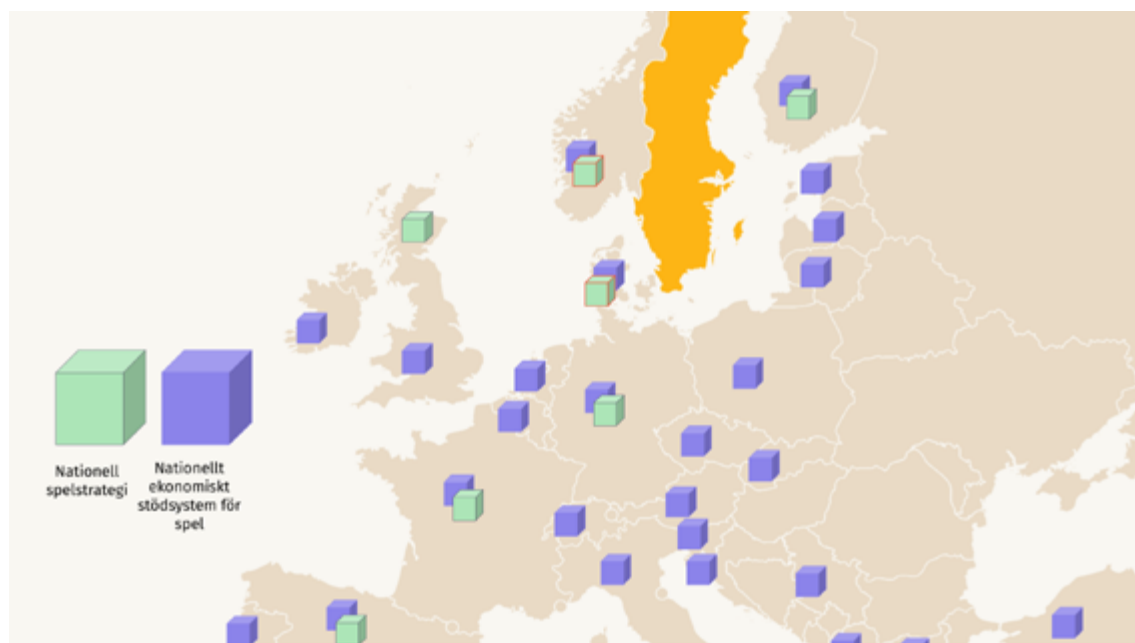
Figur 3. Den svenska dataspelsbranschens omsättning har ökat de senaste åren, både i Sverige och i utländska dotterbolag. Det finns några stora bolag, men de flesta är små. Källa: Dataspelsbranschen 2024 – Spelutvecklarindex.

Rapporten *Kraftsamling Dataspelsbranschen* identifierar att Sverige har en internationellt välrenommerad och känd bransch med hög tillväxt och stor attraktivitet hos unga på arbetsmarknaden med potential att vara en framtidsbransch för Sverige.<sup>12</sup> Dataspelsbranschen ingår i de kulturella och kreativa branscherna (KKB) men har samtidigt många likheter med andra teknikdrivna branscher. Det är en global-first-bransch som har världen som marknad redan den första försäljningsdagen.

*Kraftsamling Dataspelsbranschen* konstaterar också att det saknas en nationell strategi för att verka för branschens tillväxt samt att dataspelsbranschen har ytterligare potential att inte bara bli en nyckelbransch för Sverige i sig själv, utan också har stor potential som innovationskatalysator för andra branscher. Där ingenjörsprogrammen har svårt att rekrytera nya studenter står unga människor på kö för att lära sig programmering och spelutveckling. Där bolag i andra branscher kämpar med digitalisering och anpassning till AI, leder dataspels-

branschen utvecklingen. Det är en bransch i den absoluta tekniska spjutspetsen som hela tiden innoverar för att skapa morgondagens underhållningsupplevelser, och samtidigt kan skapa stora värden genom teknikinnovation och immateriella tillgångar. Men om denna satsning ska bli långsiktigt hållbar behöver den ha rätt förutsättningar och vara internationellt konkurrenskraftig. I takt med att andra länder satsar på branschen ökar deras dragningskraft och riskerar försämra Sveriges ställning.

Men *Kraftsamling Dataspelsbranschen* fastslog också ett antal utmaningar som branschen står inför. Eftersom den växt upp från gräsrotsnivå och varit beroende av eldsjälar och modiga lokala beslutsfattare saknas mycket av den infrastruktur som är självklar i andra, mer traditionella branscher. Som digitalt driven bransch och som KKB-näring har den också delvis andra behov än till exempel tillverkningsföretag inom industrin, men delar naturligtvis de behov som alla företag har: tillgången på kompetent arbetskraft, investeringsstöd för SME-bolag



Figur 4. Översikt över stödssystem och nationella strategier för spelindustrin, hämtad ur Region Skånes rapport "Ett nationellt spelinstitut - i Skåne" och framtagen av Game Habitat. Använd med tillstånd.

<sup>12</sup> <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1730641/FULLTEXT01.pdf>

i tidig fas, stöd och infrastruktur för utveckling, mognad, export och expansion. Om dataspelsbranschen hade givits samma förutsättningar som andra starka, svenska exportområden som exempelvis livsmedelsbranschen, textilbranschen och fordonsbranschen, hade Sverige haft starka möjligheter att bli EU:s ledande nation inom dataspelsbranschen. Fem områden med särskilt stora behov av utveckling pekas ut i *Kraftsamling Dataspelebranschen*:

- **En stärkt ställning för branschens legitimitet och ställning i svenskt näringsliv**
- **Förstärkt stöd till innovationsfrämjande åtgärder**
- **Aktiva åtgärder för att skapa långsiktig tillgång på kompetent arbetskraft**
- **Förbättrade strukturer för exportstöd och regelverk för arbetskraftsinvandring**
- **Stärkta resurser till spelforskning**

Branschen består till allra största del av små bolag. Enbart 196 bolag har fem eller fler anställda. 87,5 % är mikroföretag under 10 anställda och knappt 3 % av alla bolag har fler än 50 anställda. För dessa småföretag är behovet av en stark infrastruktur och ett livskraftigt ekosystem fundamentala för att gå från uppstart till framgångsrikt spelbolag. En rotorsak som rapporten identifierar är också att branschen som underhållningsnäring inte uppfattas med samma legitimitet som exempelvis tillverkningsindustrin och även har svårt att få tillgång till traditionella innovationsstödjande åtgärder, delvis på grund av affärsmodellerna som präglar branschen, i likhet med andra KKB-näringar. Av denna anledning är beslutet att KKB skall ses som en svensk basnäring ett glädjande första steg.

Utifrån de identifierade behoven ansökte RISE efter *Kraftsamling*-projektet om ett projekt riktat specifikt mot branschens potential, kallat PowerUP, där en av leveranserna är att ta fram ett utkast på vad som borde ingå i en nationell strategi. Projektet finansierades av Vinnova och har letts av RISE i nära samarbete med branschorganisationen Dataspelebranschen och ett stort nätverk med en referensgrupp som byggdes upp

redan under *Kraftsamling*-projektet. PowerUP-nätverket innefattar för närvarande cirka 120 medlemmar från över 60 olika organisationer: företag, kommuner, regioner, myndigheter, lärosäten och andra branschstödjande aktörer och intressenter. Genom en bred dialog och arbete i konkreta arbetsgrupper för centrala frågor har forskning, utbildning, affärsutveckling, hållbarhet, jämställdhet, inkludering och kultur alla kunnat diskuteras i digitala rundabordssamtal och löpande återförts i kunskapsseminarier där alla referensparter haft möjlighet att delta. Även andra organisationer utanför branschens sfär men med intresse i dess utveckling har deltagit i dialogen, såsom Rädda Barnen, Myndigheten för Yrkeshögskolan, Arbetsförmedlingen, Svenska E-sportförbundet, Sverok och Ungdomsbarometern. All medverkan har varit frivillig, och vissa aktörer har på ett mycket aktivt sätt bidragit i arbetet, medan andra har lyssnat, lärt eller delat med sig av sin kunskap.

Projektarbetsgruppen för denna rapport har tagit fram den som en del i arbetet med *PowerUP* och förankrat den med denna stora referensgrupp. I grunden fastslår den att Sverige har en bransch med starka resultat och stor tillväxt, men det saknas mycket infrastruktur för att branschen ska kunna utvecklas till sin fulla potential, inte minst för de minsta bolagen. Med infrastruktur avses inte i första hand vägar, lokaler eller annan hård infrastruktur, utan det stora behovet är i den mjuka infrastrukturen: rätt stöd för att kunna utvecklas genom exempelvis inkubatorer och accelerators, finansiering för att kunna växa, tillgång till kompetens och samhällssystem som möjliggör export och internationalisering. Intentionen med denna rapport är att förse beslutsfattare med ett underlag som kan leda till en formell strategi. Den består av ett utredande och undersökande arbete och resultatet från dialog med berörda parter och med branschstödjande aktörer. Målet är att rapporten ska kunna påskynda eventuella politiska åtgärder som beslutas genom ett gediget underlag. Rapporten innehåller såväl en allmän del med förslag till formuleringar för en generell strategi med inriktningsförslag, men också konkreta åtgärdsförslag

kring de högst prioriterade områdena som det breda nätverket tagit fram.

Alla förslag i strategin syftar till att ge branschen rätt förutsättning för en stark och hållbar långsiktig utveckling som en viktig framtidsbransch för Sverige – en som unga människor vill jobba i, som skapar arbetstillfälle och tillväxt för Sverige, och som är ett starkt varumärke för landet och som bygger på det bästa ur förmågor Sverige historiskt varit bra på: kreativitet, entreprenörskap och tekniskt kunnande.

## Om spel

Det är viktigt att skilja på spel och spel. Spel som fenomen är något som ligger väldigt nära det grundläggande mänskliga i att leka och utforska. Forskning inom bland annat neurovetenskap visar att däggdjur som inte får leka drabbas av depression och håglöshet – behovet att leka är fundamentalt rotat i samma del av hjärnan som hanterar grundläggande mänskliga behov: vår förmåga att känna nyfikenhet, rädsla, sorg, ilska och omtanke.<sup>13</sup> Spel som fenomen är minst 5 000 år gammalt, och vårt behov av att genom berättelser och olika strukturer gestalta fiktiva skeenden har tagit många uttrycksformer. Spel är i grunden en strukturerad form av lek, ett regelverk och en kontext som omger en miljö i vilken du som deltagare har din egen agens.

Det är viktigt att förstå skillnaden mellan olika sorters spel. Den svenska dataspelsbranschen är inte besläktad med det som på svenska kallas spel och dobbel eller kasinospel – på engelska "gambling". Spel i syfte att vinna pengar opererar under helt andra principer och drivs av andra företagsekonomiska affärsmodeller. Sådana spel har också helt andra drivkrafter bakom speldesignen och spelandet, där själva risken att vinna eller förlora pengar är central för upplevelsen. På grund av begreppsförvir-

ringen används ibland "gamingbranschen" som substitut för dataspelsbranschen, en term som lätt kan leda till sammanblandning mellan "gaming" och "gambling".

"Spel" och "dataspel" ska i den här rapporten alltså inte förväxlas med licenspliktiga spel som omfattas av 7 kap. Spellagen (2018:1138). De bolag som utvecklar dessa produkter har inte bara andra drivkrafter, de är en helt annan bransch, mer besläktad med "sports betting" och lotteriverksamhet. Spelbranschen och spel i den här rapporten avser digitala spel för underhållning och spel av kulturellt värde om inget annat specifikt sägs.

För att lättare förstå hur man särskiljer spel av olika slag kan man enklast titta på syftet för slutanvändarens nyttjande. I "gambling", spel om pengar, är slutanvändarens mål att vinna pengar. Således är spelupplevelsen i sig inte målet utan ett medel som sådana bolag använder sig av för att uppnå syftet att få spelaren att spendera mer pengar i hopp om att vinna. Den sortens spel som omfattas av den svenska spelindustrin och som den här rapporten handlar om har som primärt syfte att underhålla och väcka tankar, spel för kultur och underhållning. Dess hemvist är de kulturella och kreativa näringarna, vilket också fastslagits av EU. Rådets slutsatser om dataspel 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.<sup>14</sup>

Spel är inte bara en näring utan också en stor kulturform som kan erbjuda underhållning, socialt sammanhang och personlig utveckling och är särskilt stark i yngre målgrupper även om det finns spelare i alla åldrar och en majoritet av svenskarna spelar dataspel ända upp i 50-årsåldern<sup>15 16</sup>. Spel kan också användas som verktyg och metod för olika praktiska syften, till exempel som stöd i lärande eller som metod för att hantera komplexa beslutsprocesser, simulationer och scenarioplanering inom en stor bredd av områden: klimatfrågor, försvars-

<sup>13</sup> Panksepp, J. (1998). *Affective Neuroscience: The Foundations of Human and Animal Emotions*. Oxford University Press.

<sup>14</sup> <https://www.consilium.europa.eu/en/press/press-releases/2023/11/24/video-games-sector-council-to-protect-its-cultural-and-creative-dimension/>

<sup>15</sup> Mediemyndigheten. *Ungar och medier*, 2023

<sup>16</sup> Internetstiftelsen. *Svenskarna och Internet*, 2022.

frågor, stadsplanering, logistik och många andra. Denna sorts spel, där spelet är en bärare och ett verktyg där underhållningsvärdet inte är det primära målet, har många olika namn, som till exempel "serious games", "games for good" med flera. Var och en av dessa tre – "gambling", "entertainment" och "serious games" – har olika drivkrafter, både kommersiellt, tekniskt och i utformning av innehåll och bör inte blandas ihop även om det finns exempel på gränsgångare som rör sig mellan de olika formerna. Den svenska dataspelsbranschen och de bolag, entreprenörer och kreatörer som verkar inom den har tydligt fokus på spel för kulturella upplevelser och underhållning. Det är denna verksamhet som rapporten handlar om.

## Unika egenskaper

Spelbranschen har liksom många andra kulturella och kreativa branscher en del unika egenskaper och förutsättningar, vilket också konstateras i regeringens skrivelse.<sup>17</sup> Där står bland annat att företag i dessa branscher har "kreativa processer som sin affärsidé eller råvara" (s.3) och att det också är vanligt med en "gig-ekonomi" där "individerna i sitt soloföretag rör sig mellan olika tillfälliga projekt" (s.6), vilket är vanligt bland de många ensamföretagarna som finns i spelbranschen. Skrivelsen hänvisar också till utredningen *Kreativa Sverige* när den påtalar att företag i dessa branscher ofta möter struktu-



Foto: Skövde Science Park

Figur 5. Deltagare på Sweden Game Conference i Skövde testar ett spel.

<sup>17</sup> <https://www.regeringen.se/rattsliga-dokument/skrivelse/2024/04/skr-202324111>

rella hinder oftare än i många andra branscher.<sup>18</sup> Vidare påpekar regeringen skrivelse att företagare i dessa branscher har "större behov av rådgivning om affärer än företag i allmänhet" (s.13), vilket kan sägas grundas i att drivkrafterna hos enskilda företagare inte bara är kommersiella utan har ett större mått av kreativ drivkraft i passionen för att skapa. Vikten av passion och kreativitet som drivkraft är också bekräftad i forskning.<sup>19</sup> Slutligen lyfts också att affärsmodellerna såväl som utvecklingsprocesserna hos många företag i dessa branscher skiljer sig genom att vara mer kollaborativa och öppna för samarbeten, inte minst i mindre företag, samt hur centrala immateriella tillgångar är som del av värdet hos KKB-företag.

Allt ovanstående utgör delar av en bild som till fullo bekräftas i arbetet med rapporten. Därtill kan noteras att spelbranschen, till skillnad från en del andra kulturella och kreativa branscher är en "born-global"- och "born-digital"-bransch idag. Marknaden är inte lokal utan produkterna säljs på en global marknad redan från första dagen, och produkterna är i mycket hög grad helt digitala. Det innebär också unika förutsättningar som blir viktiga att beakta när åtgärder för att stärka och stödja dessa branscher planeras. Produktionen av dataspel har också en finansieringsmodell som är kostnadsintensiv initialt. Dataspelets produkter behöver i regel nå en demonstrerbar version innan det är möjligt att få finansiering, vilket gör att den pre-kommersiella fasen kan bli en utmaning för många mindre bolag.

Dessa egenskaper: att verka på en fullt globaliserad marknad, med en digital och upplevelsebaserad produkt i en KKB-näring som har en omfattande pre-kommersiell fas, gör att en del av de modeller som används för affärsutveckling och SME-utveckling för dataspel (och i förlängningen andra KKB-närings) inte alltid fungerar på samma sätt och kräver god kännedom om branschen för att ge goda resultat. Detta har också gjort att spel, liksom en del andra KKB-närings, har svårt att få del av traditionella innovationsstödjande åtgärder.

## Övergripande utmaningar

I arbetet med både *Kraftsamling Dataspeletsbranschen* och *PowerUP – spelinnovation i världsklass* har ett antal övergripande utmaningar framkommit som kunnat bekräftas med empirisk och/eller statistiska data. Dessa kan sammanfattas enligt följande:

**Bristande legitimitet:** Slutsatsen i *Kraftsamling Dataspeletsbranschen* är att många av branschens utmaningar bottenar i branschens legitimitet – KKB har historiskt inte setts som en lika prioriterad näringsverksamhet som exempelvis tillverkningsindustrin och råvarubranscher. Det saknas nationella riktlinjer och tydliga direktiv som signalerar att detta är en bransch precis som andra, med intäkter, arbetstillfällen och bidrag till Sveriges utveckling och konkurrenskraft. Därför är det välkommet att KKB nu etableras som en basnäring i Sverige. Det är rapportens förhoppning att detta kan omsättas i konkreta åtgärder. Den föreslagna strategin listar ett antal sådana åtgärder, baserade på behov som lyfts av företagen och deras stödorganisationer själva, och som sammanställts som en del av detta dokument.

**Systemiska utmaningar:** Det finns en utmaning i flera olika områden kring KKB – av vilka en del redan börjat åtgärdas i och med regeringsskrivelsen. Arbetet i *PowerUP* visar att bristen på tillförlitlig och kvalitativ statistik är en utmaning. En annan är synen på KKB som innovation, då det ofta handlar om att sätta samman saker på nya och unika sätt för att på så sätt skapa innovation. Denna modell är inte lika väletablerad och kan ha svårare att få finansiering, inte minst för att "produkten" är en upplevelse som bygger på kulturella eller underhållningsbaserade värden. Detta medför också negativ påverkan inom exportarbetet, till exempel med exportkrediter, och också kring immateriellt värdeskapande och värderingen av immateriella tillgångar.

<sup>18</sup> SOU 2022:44

<sup>19</sup> Bhansing et.al, 2018; Schulte-Holthaus, 2019

**Resurser för branshutveckling:** Det finns ett stort behov av utvecklingsstöd riktade mot de många små- och medelstora bolagen. Spelindustrin som helhet går bra och växer i stort, men man ska komma ihåg att inte ens 1 % av bolagen är stora bolag och bara 2,4 % av bolagen är medelstora bolag enligt de definitioner som EU och Sverige använder. 87,5 % av Sveriges drygt 1000 bolag är mikrobolag, med färre än 10 anställda, varav 42 % inte har några anställda alls. Hos dessa bolag finns mycket begränsade möjligheter att självfinansiera utveckling eller möta infrastrukturella behov. I kombination med det som redan lyfts i regeringskrivelsen om särskilda behov för KKB-aktörer att få stöd i affärsutvecklingsprocesser förstärks också bilden av att det behövs mer utvecklingsstöd. Likaså finns utmaningar i innovationsstödjande arbete som försvårar för spelindustrins utveckling i att nationella inkubatorer sällan kan bistå spelföretag på grund av synen på innovationsbegreppet.

Inom spelindustrin har istället lokala och regionala kluster fått ta ett stort ansvar för att kunna försöka möta dessa behov i väntan på nationella insatser. Med i näringslivspolitiskt sammanhang mycket små medel har regionala klusterbildningar gjort stora insatser för spelindustrin i Sverige och varit en viktig aktör, inte minst för småbolagen. En satsning på spelindustrin bör ha ett särskilt fokus på SME-aktörer, inte minst de bolag som har färre än 10 anställda. Det är under denna fas som spelbolag ofta ännu inte kommit till den nivå där de kan attrahera privata investeringar.

**Forskning:** Forskningen kring KKB i allmänhet och spelindustrin i synnerhet som näringsverksamhet är mycket begränsad. Överlag är forskning kopplad till spel svår att finansiera med gällande modell för forskningsfinansiering, vilket gjorde att Svenska Spelforskarrådet bildades som ett direkt resultat av dialoger med ursprung i *Kraftsamling Dataspelsbranschen* för att försöka lyfta denna fråga. En översikt av forskningsläget i Sverige har också nyligen genomförts<sup>20</sup>. Förhoppningsvis kan kommande



åtgärder med en ny strategi för forskningsfinansiering vara ett steg i att förbättra möjligheten för forskningen om spel i Sverige.

**Kompetens:** Att ha en långsiktig och pålitlig kompetensförsörjning är en av de mest centrala frågorna i branschen. Även om branschen upplevt en större utmaning än tidigare under de globala inflationsåren finns fortfarande ett stort behov av personal, inte minst inom mer kvalificerade tjänster. Det finns också en brist på utbildade lärare, disputerade lektorer och en utmaning i den geografiska spridningen mellan var utbildningsaktörerna kunnat etablera sig och var behoven uppstår, då spelbranschen i högsta grad finns över hela Sverige, även på mindre och medelstora orter.

**Internationell konkurrens:** Sverige är en av få ledande spelnationer som inte har någon form av tydlig och riktad nationell insats för att stärka branschens tillväxt. Utöver att det påverkar SME-bolagen i branschen försvårar det etableringar i Sverige av utländska bolag, och medför också att andra länder får fördelar i konkurrensen om talangattraktion, produktutveckling och rekrytering, vilket försämrar svensk konkurrenskraft.

<sup>20</sup> <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1841035/FULLTEXT02.pdf>

# Nyckelområden för förändring

Tre centrala områden skulle göra särskilt stor skillnad för att kunna utveckla dataspelsbranschen vidare.

**1. Stöd i affärsutvecklande och produktutvecklande processer:** Spelbranschen har många unika processer, som skiljer sig från exempelvis tillverkningsindustrin, i hur produktutveckling, finansiering och distribution ser ut. Det är också välkänt att drivkrafterna hos de flesta mindre spelbolag primärt är skapandeprocessen, i likhet med andra KKB-näringar. Det gör att behovet av stöd, inte minst i de affärsutvecklande processerna, är märkbart. Samtidigt har små bolag obefintliga resurser att skapa sin egen infrastrukturella kontext. Tillgången på mentorer, inkubatorer och nätverk är central för att kunna lyckas – idag sköts detta till väldigt stor del av lokala och regionala klusterorganisationer, stödaktörer som hittat vägar för att stötta branschens utveckling på en liten plats. Dessa lägger dock stor kraft på att med mycket små medel försöka genomföra sitt uppdrag, och här skulle en satsning göra en stor skillnad. Dessa kluster har varit essentiella för att vi har den bransch som finns idag och är särskilt viktiga för små aktörer på marknaden. Långsiktig finansiering av deras arbete gynnar en mycket stor grupp små företag och alla de som står i begrepp att starta företag.

**2. Finansiering för att ta sig från konceptstadie till lanseringsbar prototyp:** Spelutvecklingsföretag arbetar med en produkt som måste vara möjlig att visa upp för investerare och presumtiva konsument. Det går inte att bara visa skisser på ett spel, utan spelets unika egenskaper måste kunna upplevas för att bedöma dess potential. Den pre-kommersiella sträckan utmanar många mindre bolag. Många är "indiespelföretag" som likt andra kulturskapare

varvar tillfälliga anställningar, studier och sidjobb med arbetet på sina spel. Skillnaden mellan spel och andra KKB-näringar är att om dessa spelskapare slår igenom när produkten lanseras kan det handla om en omsättning på tiotals miljoner kronor på bara några månader, som när svenska Iron Gate lanserade vikingaspelet Valheim. Den första finska investeringen i mobilspelet Angry Birds var på 5 000 euro. Spelet har omsatt mer än 3,5 miljarder SEK hittills. Att få till en stabil, nationell finansiering är därför helt centralt för att fler spelbolag ska nå framgång och ta sig förbi de tidiga faserna för att kunna bli investeringsbara på en privat marknad.

**3. En större acceptans av spel och spelkultur:** Spel har historiskt setts som lek, som "något för barn" och "tidsfördriv". Den tiden är förbi. Snittåldern för spelare är 32 år, och ända upp i 50-årsåldern spelar en majoritet av spelare spel enligt Internetstiftelsen.<sup>21</sup> Ändå är förståelsen och kunskapen om spel låg. Idag saknas det samordning kring arbetet med spelkunnighet och spelande som samhällsfenomen. Spelkunnighet är en del av Unescos MIK-ramverk och handlar om att kunna förstå, tolka och bedöma spel och spelinnehåll. Forskningsfältet "game literacy" visar också på ett akademiskt intresse av att beforska området mer. Det finns också stora samhällsmässiga vinster i ökad spelkunnighet, där forskning till exempel visar att flickor som spelar spel är tre gånger mer sannolika att välja STEM-yrken.<sup>22</sup> Det ideella riksförbundet Sverok, som organiserar unga personer med spelintresse, har dessutom i en rapport konstaterat att unga som spelar spel organiserat också utvecklar sitt ledarskap.<sup>23</sup> En stor internationell undersökning med över 13 000 spelare visar också att spel stärker kreativitet, problemlösningsförmåga och kognitiva färdigheter och lindrar stress och ensamhet.<sup>24</sup> Bristen på spelkunnighet både hos allmänheten och hos beslutsfattare speglas både i frånvaron av strukturer för spel och bristen på inkludering av spel som både kulturellt, näringsmässigt och tekniskt fenomen.

<sup>21</sup> <https://svenskarnaochinternet.se/rapporter/svenskarna-och-internet-2022/>

<sup>22</sup> <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563218304862>

<sup>23</sup> <https://sverok.se/wp-content/uploads/2023/06/Rapport-Ungt-Digitalt-Ledarskap.pdf>

<sup>24</sup> <https://www.theesa.com/resources/power-of-play-global-report-2023/>

# Konkreta förslag på åtgärder

I arbetet med PowerUP och i dialog med såväl stora som små aktörer i spelbranschen, både kommersiella och kulturutövande, har en rad olika förslag på åtgärder framkommit. Där rapporten *Kraftsamling Dataspelsbranschen* hade som ambition att göra en karta över de utmaningar som branschen står inför, är målet med denna rapport att både utgöra grunden för en generell strategi för spelbranschens utveckling och komma med konkreta förslag.

Nedan återfinns dessa förslag där en del innebär större insatser, medan andra är mindre justeringar i befintliga strukturer. Varje förslag var för sig har valts ut för att det bedöms ha en hög angelägenhet och en tydlig påver-

kan på förutsättningarna för dataspelsbranschen att utvecklas och stärkas, så att Sverige kan stärka sin position och konkurrenskraft. Det är däremot underförstått att samtliga förslag inte kan genomföras och att förslagen har olika beredningstid. De utgör en palett av möjliga vägar framåt, att ses som frön till kommande arbete och beslut i regering och riksdag.

Målet med rapporten i sin helhet är att korta tiden mellan ambition och åtgärd, där förarbetet med dialoger och samtal med hundratals aktörer redan är genomfört, sammanställt och presenterat i den här rapporten. Förslagen är grupperade efter vilket område de berör.



Figur 6. Riksdagshuset.

# Nationell infrastruktur

## 1. Skapa långsiktig finansiering för regionala kluster

I många andra länder har det funnits nationella stöd länge för att stärka den nationella dataspelsindustrin. I Sverige, där detta saknats, har istället arbetet skett med hjälp av eldsjälar och visionära beslutsfattare och tjänstemän lokalt och regionalt. Sverige har blivit ett internationellt föredöme kring hur man bygger upp starka regionala kluster. Intervjuer med aktörer i branschen visar tydligt att de regionala klusteraktörerna är och har varit centrala för Sveriges starka dataspelsindustri, inte minst för uppstartsbolag och små företag som utgör majoriteten av alla bolag i Sverige. Finansieringen i alla de stora klustren är dock svag och helt beroende av offentliga medel. Det går naturligtvis att fråga sig varför de stora företagen i branschen inte finansierar detta på

samma sätt som sker till exempel i industrisamarbeten inom tillverkningsindustrin. På detta finns tre svar som framkommit i arbetet:

1. Bara en handfull bolag av över 1 000 i branschen har fler än 250 anställda och är därmed att betrakta som stora bolag enligt EU:s definition. De utgör därför en alltför liten del av branschen totalt för att kunna bära investeringar i hela landets utveckling. Av dessa är flera utlandsägda, där investeringar i Sverige ska konkurrera med investeringar i andra nationer med mer generösa stöd och skatterabatter.
2. Det är en ung bransch som på tio år tredubblat sin omsättning. De rutiner och strukturer som finns på plats i branscher med över hundra års utveckling är av naturliga skäl inte lika utvecklade. Det faktum att bolagen också är globala och sällan låsta till en enskild plats eller region gör också satsningar på ett specifikt regionalt kluster mer komplex.

### Förslag på åtgärder

- 1.1 Genomför en långsiktig nationell satsning på att stärka infrastrukturen och ekosystemet för spelindustrin genom de befintliga regionala och lokala strukturerna som ger en ekonomisk möjlighet att utveckla branschen och samverka som kommer inte minst de framväxande yngre klustren till gagn.
- 1.2 Säkerställ att kunskapen och kompetensen från de regionala klustren blir central i utvecklingen av spelindustrin i stort och i andra åtgärder som påverkar spelbolag runtom i landet. Tillsammans med branschorganisationen utgör klustren den starkaste kunskapsbasen för dataspelsindustrin.
- 1.3 Säkerställ att fördelningen av sådana medel också tillgängliggörs för mindre kluster för att få så stor geografisk täckning som möjligt. Spelutveckling är en bransch för hela Sverige.

3. Det förekommer faktiskt redan att bolag finansierar utveckling av ekosystemen. I klustret Game Habitat i södra Sverige är stora och medelstora bolag mer frekventa än i andra kluster. Cirka 10 % av Game Habitats budget kommer från de medlemsföretag som ingår i klustret. I Värmland finansierar Embracer-koncernen klustret The Great Journey, och på flera andra orter bidrar eller sponsrar bolag enskilda aktiviteter.

Det finns andra samhällsmässiga anledningar till att stöd för utvecklingen av regionala klusterorganisationer som kan verka som katalysatorer inte bara ska komma från privata sektorn. Målet måste vara att nyttan kommer alla bolag till gagn, och av den anledningen kan det finnas en stark anledning att privata intressen inte ska dominera finansieringen, särskilt som mycket av stödverksamheten som klusterorganisationerna också handlar om insatser som är strukturverkande och inte direkt påverkar kommersiella processer. Här återfinns till exempel upprättande av nätverk och mötesplatser för att bygga en stödjande kultur inom branschen i en region. De insatser som är mer direktpåverkande på bolagsutvecklingen riktar sig också till stor del mot mindre bolag som är i pre-kommersiell fas, som inkubatorer, coaching och mentorskap. Även om klustren präglas av en stor samsyn och generositet i dagsläget, där stora bolag bidrar till små bolags tillväxt, är det därför tveksamt om det är rimligt att modellen ska bygga på att stora bolag ska finansiera tillväxten av konkurrenter i branschen.

När man dessutom betänker att 97 % av bolagen i branschen är småbolag som saknar ekonomisk kapacitet att bygga sin egen infrastrukturella kontext är det lätt att se hur viktiga dessa kluster är. De finns i hela landet, från Norrbotten till Skåne – spelindustrin är både en glesbygds- och uppstartsvänlig bransch. Spelklusterorganisationerna är stödaktörer som organiseras i olika former med det gemensamma syftet att stärka och stödja utvecklingen av spelindustrin lokalt och regionalt.

Tittar man på finansieringen i de större klustren är det tydligt att den inte skulle kunnat ske utan regionutveck-

lingsstöd eller verksamhetsstöd för vissa delar av verksamheten. Men till största delen är arbetet projektfinansierat, vilket leder till en svårighet att skapa långsiktighet och möjligheter att planera över tid. Mycket tid går också åt till att söka nya projektmedel för att kunna driva verksamheten vidare. Projekten har ofta ett fokus på specifika frågor: allt från att öka nyföretagande till att verka för inkludering, jämställdhet eller undersöka affärsutvecklingsprocesser.

För att stärka sin position har klustren stärkt sin samverkan de senaste tre åren och är idag i en aktiv, nationell dialog tillsammans med målet att säkra långsiktig finansiering som kan skapa en bra grund för fortsatt utveckling av spelindustrin i Sverige. Det är genom de regionala klustren som Sverige blivit en stark nation, och de har också förtroendet hos branschens företag i sitt arbete. Det enklaste sättet att säkerställa en fortsatt god utveckling för spelindustrin är därför att dessa organisationer, som känner de lokala och regionala behoven och förutsättningarna, får möjlighet att verka långsiktigt. En satsning på denna "strukturella infrastruktur" är därför en insats som påverkar många bolag över hela landet och drar nytta av redan utvecklade strukturer.

## 2. Utred möjligheten för en nationell investeringsfond

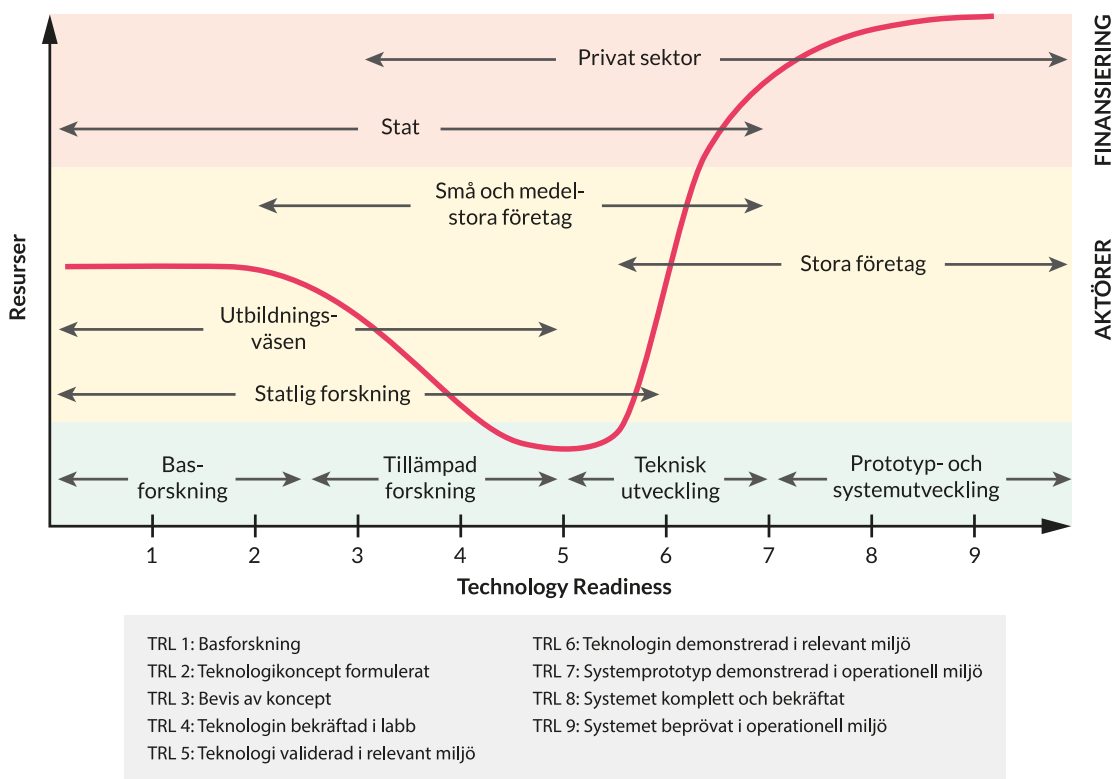
En utmaning som idag håller tillbaka spelbolagens utveckling är att det är svårt för ängelinvesterare och mindre regionala investerare att minska risken som är inneboende i spelbolag. Att investera i spelindustrin har vissa paralleller med gruvprospektering, i att investeringen kommer tidigt i processen innan lönsamheten kan påvisas. Det går inte heller, som i tillverkningsindustrin, att börja i mindre skala. Produkten måste vara tillräckligt klar för att kunna lanseras på en marknad och användas av konsumenter. Ett ospelbart spel är lika användbart som en halv sko. Ett sätt som spelbolag försöker lösa

detta är genom "early release", där spel släpps i mycket tidig fas till konsument. I Technology Readiness-skalan<sup>25</sup> som används av Sverige och EU är det inte ovanligt att spel släpps redan på TRL 4 eller 5, pre-prototype, och det är nästan att anse som branschstandard att släppa till marknaden på TRL 6-7 utom för de allra största titlarna från de stora bolagen. Normalt i andra branscher är att en produkt annars når full kommersialisering först på TRL 9. Detta har också effekter på hur svenskt exportstöd är ordnat (se rekommendation 6).

Eftersom det inte på förhand går att veta om ett spel kommer att lyckas, har det inom spelbranschen blivit en viktig komponent att få tillgång till tidiga användardata

som både används för att utveckla produkten vidare, men som också blir viktig i jakten på investeringar för att ta sig över det som populärt kallas för "the valley of death" där många bolag dör ut. I den hårdnande konkurrensen om investeringar är det svårt för spel att ens kunna få en investering för att färdigställa produkten utan att ha påvisat att den är populär. Bilden nedan är en anpassning av den bild som är etablerad i forskning och som används av EU för att visa på TRL och olika typer av finansierings-  
ar.<sup>26</sup>

Ett sätt att minska riskerna för investerare är att etablera investeringsfonder där en grupp av investerare istället för att investera i enskilda spel istället investe-



Figur 7. Dataspelsföretag släpper produkter mycket tidigare än de flesta industrier på den så kallade TRL-skalan. Källa: Hensen, Jan & Loonen, Roel & Archontiki, Maria & Kanellis, Michalis. (2015). Using building simulation for moving innovations across the "Valley of Death". REHVA Journal. 52.58-62.

<sup>25</sup> [https://ec.europa.eu/research/participants/data/ref/h2020/other/wp/2018-2020/annexes/h2020-wp1820-annex-g-trl\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/research/participants/data/ref/h2020/other/wp/2018-2020/annexes/h2020-wp1820-annex-g-trl_en.pdf)

<sup>26</sup> Hensen, et.al (2015). Återskapad från: <https://euraxess.ec.europa.eu/career-development/researchers/manual-scientific-entrepreneurship/major-steps/trl>

rar i en grupp av spel för att på så sätt sprida riskerna. Intervjuer på regional nivå under PowerUP-projektet visar att ambitioner och behov av att hitta finansiering är stor.

En investeringsfond kan skapas på flera olika sätt men bör fokusera på kommersialiserbara investeringar, det vill säga spel som har en tydlig kommersiell potential och som bedöms ha goda möjligheter men som inte kan korsa "the valley of death" utan finansiering. Det ska sägas att här avses sådana bolag som redan nått en nivå där kommersialisering är möjlig. För många bolag är utvecklingen i en tidigare fas, och där behövs istället pre-kommersiell utvecklingsstöd på ett sätt som liknar stödet till kulturproduktion för exempelvis film (se rekommendation 4).

En nationell fond skulle kunna finansieras på samma sätt som många andra nationella investeringsverktyg och bör kunna utvecklas på samma sätt som Industrifonden med ett oberoende i sina investeringar över tid. Om fokuset för en sådan fond vore företag som kommit förbi den första konceptfasen skulle den göra det möjligt för fler bolag att utveckla spel som kan slå stort på den globala marknaden. Det blir också viktigt att inkludera kunskapshöjande stöd från en sådan fond, så att den inte bara blir ett rent investeringsinstrument utan kan bidra till att utveckla och stärka de bolag som finansieras genom fonden.

Det finns en annan viktig aspekt av att stärka investeringskapaciteten för spelindustrin, för bolag som tagit sig förbi den första nivån och har utvecklat en prototyp, men

på en nivå som ännu inte är lanseringsbar. I dagsläget, när nationella investeringsmöjligheter är begränsade, är internationella investeringar inte en ovanlig modell för att kunna ta bolagen vidare. Globalt är intresset stort från olika utländska aktörer att investera i svenska spelbolag som har mycket gott rykte.

I frånvaro av andra investeringsmöjligheter har den svenska spelbranschen byggt upp en egen kompetens och kapital för investeringar i branschen. En överhängande majoritet av de affärer, investeringar och förvärv som skett på den svenska marknaden har haft en svensk köpare. Sverige är störst investerare i tysk spelindustri och den tredje största i Storbritannien. Kompetensen bland investerare på den svenska marknaden är hög, och flera branschaktörer specialiserar sig på investeringskompetens, och några driver fonder med kapital utifrån. Samtidigt är det ett begränsat fält och det finns få möjligheter för det privata kapitalet att växla upp jämfört med andra marknader där incitamenten är högre med exempelvis skattelättnader för investeringar i uppstartsbolag, såsom exempelvis SEIS i Storbritannien.<sup>27</sup>

Det finns också en utmaning i att det finns för få stora investeringsaktörer på den svenska marknaden i relation till behovet av investering. Det innebär att bolag ofta behöver vända sig till utländska aktörer för större affärer. Det ökar också risken att de immateriella värden såsom IP-utveckling som skapas i Sverige riskerar att i allt för tidigt stadiet säljas, eller vidareförädlas i annat land.

## Förslag på åtgärder

- 2.1 Utred möjligheterna för en nationell investeringsfond för KKB, där Industrifonden kan tjäna som utgångspunkt för strukturerna.
- 2.2 Utred andra möjligheter för att stärka svenska investeringsintressen som kan säkerställa att svensk spelindustri får möjligheter att växa, behålla ägandet av sina IP:n och som kan utgöra alternativ till investeringar från utländska aktörer från länder med komplexa relationer till Sverige.

<sup>27</sup> <https://www.barnesandscott.com/services/seed-enterprise-investment-scheme-seis-and-enterprise-investment-scheme-eis/>

De största utländska aktörerna på den svenska marknaden är privata bolag med bas i USA och Kina, men även Saudiarabien har med sin statliga spelfond gjort flera större investeringar i spelbranschen, så också i svenska spelföretag. Här finns naturligtvis säkerhetsmässiga nationella intressen, och det borde ligga i Sveriges intresse att säkerställa att bolagen får möjlighet att växa och finansieras av svenska ägare i större omfattning.<sup>28</sup>

Utvecklingen av en nationell investeringsfond är en långsiktig fråga, och utifrån detta ska den inte ses i motsättning till behovet av mer omedelbart stöd till bolag som kan inrättas tidigare genom en särskild satsning (se rekommendation 4).

### 3. Stärk förutsättningarna för spelföretag i inkubatorer

En av de viktigaste funktionerna för bolag att växa är tillgången till inkubatorer och acceleratorer. Intervjuer genomförda av RISE med aktörer i fem svenska städer förstärker bilden av att inkubatorerna är av särskilt stor vikt, och indikerar att det delvis kan vara kopplat till spelbolagens starka fokus på produktutvecklingen. Affärsutvecklingen förefaller, särskilt för små bolag, vara mindre i fokus. Det affärsmässiga stöd som en inkubator kan ge kan därför vara särskilt värdefullt. Även acceleratorer kan fylla en liknande funktion. Den i Sverige kanske mest utvecklade renodlade spelinkubatorn, i Skövde, är en regionalt finansierad inkubator. Det finns SISP-anslutna inkubatorer som har tagit sig an spelbolag, bland annat GamePort i Blekinge och Minc i Malmö, och privata inkubatorer exempelvis i Stockholm. Överlag vittnar dock flera referenser i PowerUP om två huvudsakliga problem. Ett är att det är svårt för spelbolag att komma in i nationella inkubatorer, ofta på grund av att spelbolagen

inte bedömts som tillräckligt innovativa för att kunna få finansiering via Vinnova-medel. En annan utmaning är att i vissa fall när nationella inkubatorer tagit sig an spelbolag har en del av de traditionella metoderna för affärsutveckling inte till fullo kunnat möta behoven hos de KKB-drivna spelbolagen. Detta är också något som uppmärksammas både i regeringens skrivelse och SOU:n *Kreativa Sverige*. Spelindustrin har affärsmodeller, distribution och kundrelationer som skiljer sig från traditionell tillverkningsindustri.

Att spelindustrin i stort är innovativ fastslås bland annat i EU-parlamentets resolution från 2023: "the video game industry has a complete value chain based on innovation and creativity".<sup>29</sup> Möjligen kan svårigheten att få spel att ses som innovation till viss del handla om att det svenska regelverket till stor del lutar sig mot OECD-ramverket med Frascatikriterierna, som tagits fram för att få en gemensam internationell ram kring forskning och utveckling.<sup>30</sup> Frascati är också grunden i EU för att sammanställa FOU-aktiviteter. Den bygger på innovation genom forskning och traditionell utveckling, ofta byggt på processer och strukturer från traditionella tillverkningsbolag och tjänstebolag. I takt med att digitaliseringen blev vanligare har dock andra bolag, "born-globals" och "born-digitals", växt fram, alltså bolag vars marknad redan från första lansering är hela världen och bolag som har sin värdekedja i den digitala sfären, utan råvaror, produktförädling eller distribution i den fysiska världen. För att möta en mer flexibel omvärld och en bredare syn på innovation har OECD därför också tagit fram separata kriterier för innovation, Oslo-kriterierna. Dessa fastslår bland annat att innovation inte bara omfattar produkter och tjänster, utan även innovation i processer, distribution, organisation och förvaltning: "Policymaking today is still largely focused on what is easier to measure. There is, therefore, an urgent need to capture how ideas are developed and how they can become the tools that transform organi-

<sup>28</sup> <https://kinacentrum.se/publikationer/chinese-game-changers-potential-risks-associated-with-chinese-investments-in-the-global-video-game-industry/>

<sup>29</sup> [https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2023-0008\\_EN.html](https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2023-0008_EN.html)

<sup>30</sup> [https://www.oecd.org/en/publications/frascati-manual-2015\\_9789264239012-en.html](https://www.oecd.org/en/publications/frascati-manual-2015_9789264239012-en.html)

sations, local markets, countries, the global economy and the very fabric of society.”<sup>31</sup>

KKB i allmänhet och spelindustrin i synnerhet är ett paradexempel på hur viktigt det är att ha anpassade rutiner och strukturer för att möta ett annat slags bolag. Det blir viktigt i implementeringen av den nationella KKB-strategin att företag inom dessa branscher får rätt sorts stöd och hamnar i ramverk som är relevanta för deras unika förutsättningar.

Det är långt ifrån alla spelbolag som kan kallas innovativa, men det är samtidigt viktigt att inte bara bedöma en enskild produkt, ett specifikt spel, för att titta på innovationshöjd. Det kan naturligtvis vara så att det enskilda spelet har unika tekniska eller artistiska värden som når full innovationshöjd, men den verkliga innovationskraften i dataspelsutveckling ligger också inom

andra områden. Användningen av immateriella värden som värdeskapande verktyg, och bolagens arbetsätt i process och organisation, är också områden som rymms inom innovationsbegreppet. Som exempel kan nämnas den tidiga releasen av produkten till konsument, vanligen redan på TRL 4-nivå; tvärfunktionella och kreativa team där avancerad, teknisk programmering verkar tillsammans med konstnärliga kreatörer; iterativ utvecklingsmetodik där kunderna influerar själva produktutvecklingsprocessen och en distributions- och livscykelmodell som är unik på många sätt. Man kan konstatera att det finns en tröghet i systemet som gör det svårare för spelbolag att få tillträde till relevant inkubationsverksamhet, och att inkubations- och accelerationsstöd är centrala komponenter för branschens utveckling.



Figur 8. Sweden Game Conference, organiserat av det regionala klustret Sweden Game Arena i Skövde.

<sup>31</sup>[https://www.oecd.org/en/publications/2018/10/oslo-manual-2018\\_g1g9373b.html](https://www.oecd.org/en/publications/2018/10/oslo-manual-2018_g1g9373b.html)

En konsekvens av detta är att många spelkluster i Sverige verkar för att starta egna inkubatorer i regionalt format eftersom behovet av stöd i både produktutvecklings- och affärsprocesser är stort hos de små bolagen. Det är dock stora åtaganden som är kostsamma och krävande, och som ofta har svårt att hitta tillräcklig långsiktig finansiering enbart med regionala medel. Ofta får det bli i form av piloter eller projektmedel från olika finansiärer, vilket försämrar långsiktigheten och tryggheten. Det finns ett stort behov av att se över synen på innovation i relation till inkubationsverksamhet, ett behov som förmodligen är generellt för hela KKB-näringslivet.

När det gäller den andra frågan, inkubatorernas kompetens kring KKB och de behov som finns där, finns det en del forskning på området som visar att entreprenörer i kreativa näringar har andra drivkrafter – där klassisk entreprenörskapsforskning är inriktad på att drivkraften är den affärsmässiga framgången har kreativa näringar i större omfattning ett fokus på skapandet i sig, den kreativa processen.<sup>32</sup> Därtill fungerar inte alltid tra-

ditionella affärsstrategier eftersom konsumentgrupperna är så mycket närmare de tillverkande företagen, och själva communitybyggandet är en viktig del i att både testa produkten och säkerställa att den är anpassad till målgruppen. Eftersom spel inte bygger på ett nytt behov utan på upplevelse krävs det att det är en god balans mellan den ekonomiska transaktionen hos konsumenten och förväntningar och upplevelse av produkten. I flera fall där bolag drivit en viss affärsmodell för hårt eller prissatt för högt, har spelarna i många fall inte bara struntat i att köpa produkten, utan tryckt på för förändring tills bolagen fått justera sina modeller. Vidare är den globala lanseringen, investeringsstrukturen och utvecklingsprocessen av bolag något annorlunda än i traditionella branscher.

Vare sig det handlar om att finansiera nya sorters inkubatorer för KKB, eller använda sig av befintliga men utveckla särskild kompetens för KKB-näringslivet, är det centralt att de affärscoacher och mentorer som finns där har rätt kompetens för att kunna hjälpa spelbolagen att utvecklas.

## Förslag på åtgärder

- 3.1** Säkerställ att spelbolag får rätt förutsättningar att bedömas inte bara för enskilda spel utan även för innovationer i affärsprocesser och organisationsområdet så tillträdet till nationella inkubatorer kan öka.
- 3.2** Utred möjligheterna att finansiera även regionala inkubatorer som i regel har bättre kännedom om bolagen, antingen genom medel som idag är kopplade till nationella inkubatorer eller genom särskild finansiering.
- 3.3** Överväg och utred att införa Oslokriterierna som bas för hanteringen av innovationsfrågor för KKB-näringslivet i stort, samt eventuellt även för näringar av annat slag som har en hög grad av "born-digital" och "born-global".
- 3.4** Säkerställ att det finns stark dataspelskompetens på fler nationella inkubatorer med god kännedom om branschernas förutsättningar och affärsmodeller.

<sup>32</sup> Exempelvis: Bhansing, P. V., Hitters, E., & Wijngaarden, Y. (2018). Passion inspires: Motivations of creative entrepreneurs in creative business centres in the Netherlands. *The Journal of Entrepreneurship*, 27(1), 1-24.

# Näringsliv och exportfrågor

## 4. Skapa en svensk modell för finansiering av dataspelsutveckling

Bilden som inkluderats tidigare i rapporten visar att ett riktat spelstöd finns i alla större spelnationer i EU och i många mindre också, utom just i Sverige. Med låg kompetens och lågt intresse från de generella stödfunktionerna för spelföretagande och frågetecknen kring spels innovationskraft som nämnts, gör det sammantaget att det är mycket svårt för spelaktörer att få finansiering, inte minst i tidig fas. Nålsögat är mycket litet för att spelbolag ska kunna få den finansiering som behövs. En nationell fond för investeringar är ett långsiktigt mål för större investeringar (se rekommendation 2), men för bolag i koncept- och prototypfas och för små och medelstora bolag finns ett behov som kan upprättas med mindre medel för att stödja utvecklingen av spel i bolag i tidigare fas. Brist på sådan tidig finansiering skapar en stor utmaning i den globala konkurrenssituationen.

Spelbranschen har en finansiering som kräver att en hel del medel investeras innan produkten kan nå en nivå där den kan presenteras för kommersiella investerare – en ganska lång pre-kommersiell fas helt enkelt. Lägg till detta att mer än 95 % av bolagen är småbolag, mikrobolag eller soloutvecklare, så framträder bilden av en bransch där de prekommersiella stöden är oerhört viktiga. Även utan detta stöd har alltså svensk spelindustri blivit den fjärde största i EU. Med ett stöd motsvarande

likvärdiga spelnationer skulle Sverige inte bara öka sin internationella konkurrenskraft, utan också möjliggöra för fler bolag att nå framgång.

Stödet behöver riktas till flera grupper av bolag. Först och främst finns ett behov för bolag i tidig fas som fortfarande utvecklar sina spel där behovet av finansiering främst handlar om att kunna avsätta tid för att utveckla spelet snabbare och med fokus och ha råd att ta in expertis inom områden som det lilla teamet kanske saknar. Ett nytt stöd mot denna målgrupp presenterades nyligen i Tyskland med en satsning på cirka 90 MSEK.<sup>33</sup> Initieringen av ett stöd för svenska spelbolag i pre-kommersiell fas är det kanske viktigaste segmentet, eftersom det är här som många bolag misslyckas att få finansiering och många tänkbara framtida spelsuccéer går förlorade. Här finns inte heller tillgång till kommersiella finansieringsmöjligheter i samma utsträckning som för spelbolag som kommit längre på sin resa.

De allmänna modeller som finns i Tyskland och Frankrike har i regel annan struktur än de svenska där skatterabatter och riktade branschstöd är vanligare och har en större bas för praxis än i svensk politisk kultur. Istället kan blickarna riktas mot grannlandet Finland som är jämförbara i storlek med sin spelindustri. Där har man under många år satsat stora medel på näringslivsstöd för branschen. Den finska branschen är inte lika diversifierad som den svenska och har en större andel mobilspelstillverkare, medan den svenska spänner över en större bredd. Det finska stödet hanteras av Business Finland, vars uppdrag tangerar både

<sup>33</sup><https://www.gamesmarkt.de/business/politics-und-games-funding-new-german-wide-games-funding-grant-for-new-studios-d16ef4ead0842abde028dbd86b81ae50>

sådant som i Sverige hanteras av Vinnova respektive Business Sweden.

Stödet finns i tre steg i Finland: Ett första med en stöd-nivå i form av ett bidrag på 50 000 EUR. Storleksmässigt motsvarar det ungefär det ovan nämnda tyska stödet som är på 2750 EUR per månad i 18 månader och riktar sig också mot samma målgrupp, bolag i tidig, pre-kommersiell fas. I Finland finns också en andra och tredje nivå av stöd. Den andra utgörs av ett förmånligt lån på 100 000 EUR för att utveckla produkter, tjänster och affärsmodeller, och den tredje av ett bidrag för expansion och internationalisering på upp till 1 000 000 EUR. Totalt avsätter Business Finland årligen cirka 13 miljoner EUR till detta stöd, eller cirka 145 MSEK. Stödet innefattar också stöd i bolagsutveckling och rådgivning för att stärka tillväxt. Ett motsvarande stöd för branschutveckling borde redan finnas på plats i Sverige och skulle innebära att Sveriges spelbransch skulle kunna växa med fler bolag.

Nordiska ministerrådet hade under perioden 2006–2015 ett finansieringsprogram som totalt gav 31 miljoner till 17 svenska bolag. Dessa små belopp ledde till flera framgångsrika spelkoncept, och upplägget med att låta sakkunniga bedöma kvalitet och affärsmässigheten

i spelen gjorde att många spel kom till som också fick bra gensvar på marknaden. Exempel på framgångsrika spel som finansierades där var *Little Nightmares* (Tarsier Studios) och *Brothers* (Starbreeze).

PowerUP-projektet och även de intervjuer som RISE genomfört med branschexperter visar också att arbetet med att hitta finansiering är kritiskt för att mindre bolag ska kunna ta fram tidiga prototyper på sina spel som sedan kan användas för att attrahera privat kapital. Detta sker ofta genom att spelutvecklare har andra jobb vid sidan om eller utvecklar spel redan under studenttiden. Med tanke på hur stor kommersiell potential spel har hade ett återetablerat stöd till spelbolagen kunnat göra stor skillnad för branschens utveckling och framförallt möjliggjort att fler potentiella spelsuccéer kunnat fortsätta och nå marknaden. PowerUP visar också att det är genom de mindre utvecklarna, indiespelsbolagen, som mycket av innovations- och utvecklingsarbetet av framtidens spelidéer växer fram. I etableringen av stöd-system för finansiering är det alltså särskilt viktigt att de minsta bolagen får ett särskilt fokus.

Utöver stödfinansiering direkt mot bolag är det också viktigt att stödja ekosystemet på regional och lokal nivå

## Förslag på åtgärder

- 4.1 Utforma ett nationellt stödprogram för bolag i alla faser: För de minsta bolagen i koncept- och tidigt utvecklingsstadium, för utvecklingsarbete för bolag som kommit längre i sin utveckling och för större bolag i expansionsfas för internationalisering.
- 4.2 Säkerställ att finansieringsnivån för stödprogrammet är likvärdig med den finska, i vart fall tills det finns andra nationella finansieringsinstrument (se rekommendation 2).
- 4.3 Etablera en särskild satsning för produktions- och projektstöd för kulturellt drivna spel och barnspel som inte är kommersialiserbara eller har en begränsad marknad, separat från det allmänna prekommersiella stödet.
- 4.4 Säkerställ särskild finansiering eller medfinansieringsstöd för projekt som verkar för att stärka förutsättningarna för spelbranschens utveckling och som är öppen för offentliga aktörer i samverkan med privata initiativ.

(se rekommendation 1) med egen finansiering och att det finns särskild finansiering avsatt för kulturellt drivna spel som inte kan verka på en kommersiell marknad, aningen för att de är renodlade kulturproduktioner eller för att den marknad de riktar sig mot är för liten, som är fallet med barnspel baserade på svenska språket – sådana spel är oerhört viktiga för Sverige som nation och bör ha tillgång till kulturstöd, men bör inte blandas samman med kommersiella spel som skapas utifrån tydligare affärsmässiga mekanismer.

Stödet skulle kunna upprättas i tre delar: (1) stöd för bolag i tidig fas, för koncept- och prototyputveckling som också stärker svenska bolags möjligheter att utveckla värdefulla IP-tillgångar, (2) Stöd för bolag som tagit fram sin första prototyp och behöver stöd att färdigställa produkten utan att behöva sälja ut delar av bolaget innan produkten nått marknaden och därmed säkerställa att bolaget kan växa i takt med sin ursprungliga vision och (3) stöd för bolag som lanserat sin första produkt och verkar för utveckling, internationalisering och expansion. Punkt 3 och delar av punkt 2 ovan kan på sikt ersättas om en nationell investeringsfond upprättas (se rekommendation 2), då dessa bolag kommer kunna söka medel där. Stödet riktat mot bolag i punkt 1 och delar av punkt 2 kommer primärt därför riktas mot mindre spelbolag i SME-segmentet.

Slutligen bör den här typen av stöd också ha i åtanke viktiga projekt som verkar för att stärka viktiga frågor kring spel som fenomen. Det rör sig om diskussioner kring spelkunnighet, säkerhet och integritet, om jämställdhet, inkludering, toxicitet och överdrivet spelande, liksom hur man utvecklar bra spel för yngre målgrupper. I dagsläget är möjligheterna att söka sådana medel relativt små. Även ett stöd som primärt består av att kunna få medfinansiering från andra finansiärer hade underlättat för arbetet på lokal och regional nivå, eftersom kraven på medfinansiering är relativt höga hos vissa finansiärer.

Det är lämpligt att ett framtida spelinstitut (se rekommendation 17) är den naturliga punkten för att samla sådant stöd. I väntan på att ett sådant etableras kan Vinnova tillsvidare lämpligen användas som nationell aktör

för finansiering av ett sådant stöd. Oavsett projektägare visar erfarenheterna bland annat från Nordiska datorspelsprogrammet att bedömningen av vilka spelidéer och spelkapare som ska erhålla stöd bör ske i samverkan med branshexpertis, och att både Dataspelsbranschen och centrumbildningen Dataspelscentrum bör vara centrala aktörer i detta.

Finansiering av stödet kan komma dels av särskilt avsatta medel, men en notis i sammanhanget som kan beaktas är att kulturmoms generellt är 6 % medan spel har en moms på 25 %. Baserat på analysföretaget Newzoos uppskattning att den svenska konsumentmarknaden för spel är värd 8,3 miljarder kronor 2024 innebär det att de direkta momsintäkterna från dataspelsförsäljning i landet blir nästan 1,7 miljarder kronor. Det är ett överskott på 1,2 miljarder kronor jämfört med om momsen hade varit på nivå med böcker och annan kultur på sex procentenheter. Att öronmärka en del av detta överskott till att finansiera ett stödsystem skulle vara en möjlighet att återföra inbetalade skattemedel till branschens tillväxt.

## 5. Tydliggör spelindustrins roll som innovationskatalysator

Ett område som varit av särskilt intresse för RISE som projektägare i PowerUP är potentialen i spel som en viktig del i den tekniska omställningen för Sverige i stort. I flera länder i Asien ses spel som en naturlig del och byggesten i "virtual convergence", det vill säga när teknologier som påverkar den digitala världen alltmer smälter samman. Även om satsningarna på AI och XR är stora, bör de inte behandlas var för sig utan gemensamt som en del i en större teknologisk förändring. På samma sätt bör andra viktiga teknologier och företeelser inkluderas i begreppen – där spel är en, digitala tvillingar en annan och distribuerade system som blockkedjeteknik en tredje.

RISE har under de senaste två åren lagt särskilt fokus på potentialen för detta och funnit flera tecken på att

spel har en unik möjlighet att utgöra en katalysator för svensk industris omställning vad gäller kunskaps- och teknologiöverföring. Till att börja med kan man titta på fenomenen där spel varit drivande i en del av den utveckling vi nu ser. De grafikkort som är hjärtat i många serverparker för att hantera beräkningar för AI är från början utvecklade för att kunna möta spelbranschens krav på bättre grafik, och även utvecklingen av kapaciteten i mobiltelefoner har till viss del drivits av att också kunna använda dem som spelkonsoler.

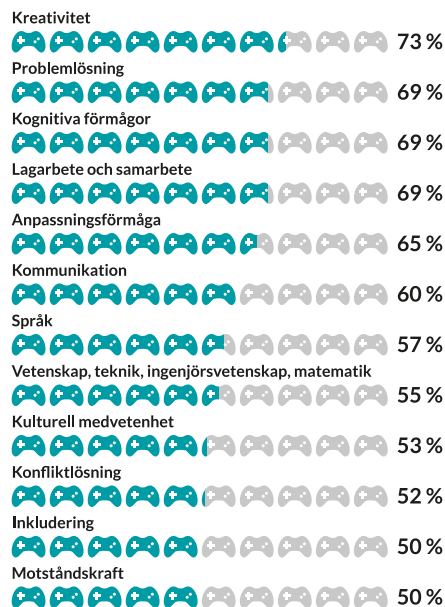
Mer nära den svenska industriomställningen kan man konstatera att spelbranschen är en "early adopter" för ny teknologi, och AI-revolutionen började för flera år sen i spelbranschen, både inom användningen av generativ AI för att effektivisera produktionen av spel, men också som verktyg för kundkommunikation, kvalitetssäkring med AI-drivna automatiserade tester och en rad andra områden. Det finns helt enkelt stor kompetens inom spelsektorn, och det är en bransch som ligger långt fram i nyttjandet av avancerad digitalisering, ofta med ett

kraftfullt fokus på interaktionen hos slutanvändare, ett område där traditionell industri ofta inte har lika stor erfarenhet.

En annan företeelse som observerats är att det börjat dyka upp en helt ny del av techbranschen: bolag som har rötterna i spelindustrin men valt att fokusera på att använda den kompetensen för att stödja traditionella bolag i andra industrier. Detta är inte att förväxla med den faktiska spelbranschen i rapporten som primärt handlar om en underhållningsnäring inom KKB-sektorn, men rötterna är desamma och visar tydligt att det finns en marknad.

Spel har också visat sig under årtionden vara effektivt för att stärka lärande, engagemang och för att användas som beslutsstöd i komplexa kontexter. Spel har en unik förmåga att jobba med användarinteraktion och visualisering så att en spelare efter bara 15–20 minuters introduktion kan börja sköta och hantera en digital fabrik eller ett helt land i ett spel med hundratals parametrar. Onekligen finns det en del att låna av för många systemutvecklare i traditionella industrier.

1. Analytiskt tänkande
2. Kreativt tänkande
3. Motståndskraft, flexibilitet och smidighet
4. Motivation och självkänedom
5. Nyfikenhet och livslångt lärande
6. Teknisk kompetens
7. Pålitlighet och noggrannhet
8. Empati och aktivt lyssnande
9. Ledarskap och socialt inflytande
10. Kvalitetskontroll



Figur 9. Färdigheter och förmågor som spelare lär sig informellt matchar väl mot de färdigheter framtidens arbetskraft behöver. Källor: World Economic Forum, Future of Jobs report, 2023. Video Games Europe / ESA, Power of Play, 2023.

Men det är kanske inom andra områden som det mest intressanta finns. Spelutveckling tar på ett unikt sätt tillvara på kreativiteten och kraften som kommer av att vara en KKB-näring. I produktionen av komplexa produkter arbetar tvärfunktionella team med mycket olika kompetenser nära och i tätt samarbete där kreativitet är en given drivkraft för lösningar på olika problem under utvecklingen. Med täta och iterativa releaser och snabb återkoppling sker en produktutveckling strukturerat, systematiskt och med processer som kan skapa lärdomar för andra branscher.

Slutligen används konsumentledet på ett sätt som man sällan ser. Spel släpps mycket tidigt till marknaden jämfört med andra produkter, ibland redan på TRL4-nivå, där man låter konsumenter delta i själva processen att lämna feedback, testa och kvalitetssäkra. Med kundnära relationer och väl utarbetade metoder för att bygga varumärke, värde och kundrelationer utvecklas därför produkten under en stor del av produktutvecklingsfasen tillsammans med spelarna på olika sätt. Det gör att när en produkt väl släpps som färdig har den inte bara en bättre anpassning till målgruppens behov, den har också byggt värdeskapande immateri-

ella tillgångar i goodwill från kunder om arbetet gjorts på rätt sätt.

Det här sättet att arbeta med produktutveckling i så tätt samarbete med kundmålgruppen och de metoder och processer som ligger bakom arbetet bedöms ha stor potential.

Detta bekräftas också i de rapporter som tagits fram om framtidens jobbmarknad av till exempel World Economic Forum<sup>34</sup> och OECD<sup>35</sup>. Den stora intervjuundersökningen genomförd av ESA och Video Games Europe med 13 000 spelare listar färdigheter som spelarna ser har ökat tack vare sitt spelande.<sup>36</sup> När listorna jämförs syns tydligt hur färdigheterna kopplar mot behoven på framtidens arbetsmarknad. Dessa lärdomar borde inorporeras på flera sätt i arbetet med industrins omställning och utvecklingen av Sveriges konkurrenskraft framåt. Dels handlar det om att ta tillvara värdet av kreativitet och skapande genom att i satsningar på STEM istället använda sig av begreppet STEAM där det förutom Science, Technology, Engineering och Mathematics också inryms Art. En av de fördelar som lyfts i forskningen kring att inkludera Art i traditionell STEM är att det fyller på med just innovationsdimensionen och bättre förbereder

## Förslag på åtgärder

- 5.1** Utforska och finansiera innovationsutveckling via Vinnova för den begynnande branschen av techbolag med rötterna i spelindustrin som kan bidra till industrins omställning och andra program som tittar på konvergensen mellan kreativitet och teknik.
- 5.2** Anlägg ett brett perspektiv i arbetet med Avancerad digitalisering så att det förutom AI, XR och kvantteknologi också inrymmer andra delar av den virtuella konvergensen som spelteknologi.
- 5.3** I arbete och satsningar inom STEM-området, säkerställ att Sverige använder sin fulla kreativa innovationskraft genom att arbeta med STEAM, snarare än STEM, som koncept, och inkludera spel som en del i STEM-satsningarna för att framtidssäkra Sverige.

<sup>34</sup> World Economic Forum. Future of Jobs report 2023.

<sup>35</sup> OECD. Future of Education and Skills 2030.

<sup>36</sup> Power of Play Global Report 2023, <https://www.videogameseurope.eu/publication/power-of-play-global-report-2023/>

framtidens arbetskraft med kritiskt tänkande, kreativitet och anpassningsbarhet inför snabb förändring – just sådan som en alltmer digitaliserad och teknologisk omvärld kan förväntas innehålla.<sup>37</sup>

Det är alltså ytterligare tecken på att förutom ämneskunskaperna inom ett givet teknologiskt område och förmågan att kunna anpassa sig till förändringar här, så krävs också förståelse för processer, metoder och förhållningssätt. Det finns också forskning med tydliga indikationer att flickor som intresserar sig för spel tre gånger oftare går vidare till yrken inom STEM, så det finns även en jämställdhetsfaktor i detta.<sup>38</sup>

Detta kan sägas vara särskilt viktigt för Sverige. Vi är ett litet land som är beroende av vår innovationskraft och vårt entreprenörskap för att kunna konkurrera globalt, så som vi gjort historiskt. Det är varken med låga löner eller de jättelika satsningar som USA kan göra som vi kommer konkurrera, utan genom vår kreativitet och uppfinningsrikedom, vår mångfacetterade bakgrund och förmåga att med platta organisationer lämna utrymme för nytänkande och kreativitet i utvecklingen av framtidens produkter och framtidens industri. Ett ytterligare bevis på att vägen till en teknologisk omställning går via spel är att medan ingenjörsprogrammen har svårt att hitta tillräckligt med sökande inom vissa områden och delar av landet, så är trycket fortsatt högt på spelutbildningarna, även på de som rör programmering och teknikutveckling.

## 6. Förenkla regelverk och strukturer för export och immateriella värden

Det finns en del nationella utmaningar som främst är kopplade till befintliga system för investeringar, avdrag och statistik. En del av detta adresseras i regeringens

strategi för KKB, men inom några områden kan det vara värdefullt att lyfta förslag som bör undersökas vidare för att kunna se om en förändring kan gynna spelbranschens utveckling. Gemensamt för de här förslagen är att de har i många fall positiva sekundäreffekter som i så fall gynnar också andra bolag som delar en eller flera egenskaper med spelindustrin antingen på KKB-området eller som en ”born-global, born-digital”-industri.

Projektfinansiering för att utveckla den stödstruktur som är central för de minsta bolagen (se rekommendation 1) har få källor utöver direkt finansiering via kommun och region. En av de viktigaste aktörerna i detta är Tillväxtverket. Modellen för mycket av den finansiering som finns via myndigheten är dock baserad på en relativt hög grad av medfinansiering. Denna modell är sprungen ur hur många delar av traditionell tillverkningsindustri ser ut med små, medelstora och stora bolag. I de traditionella branscherna finns en större del små- och medelstora företag som kan medfinansiera sådana projekt och bli parter för ansökningar. I dataspelsbranschen, som primärt består av mikroföretag, drivs bolag med mycket små medel och det är därför inte alltid enkelt att hitta privat medfinansiering. Om KKB ska bli en basnäring behöver strukturerna för företagsstöd ses över för att passa KKB-industrins bolagsdemografi.

ALMI är en statlig organisation som har hand om både stöd till företag via ALMI Företagspartner och investeringar via ALMI Invest. Den tidigare nämnda finska modellen för stöd har i ett av stegen en modell som kombinerar stöd med lån. I dagsläget använder sig ALMI Invest av en finansiering i utbyte mot ägande. En modell som prövats bland annat i Finland är att man kan få en del av stödet i form av ett lån med förmånliga villkor. Det är också möjligt att tänka sig antingen renodlade lån eller konvertibellån som kan omvandlas till ägande om inte vissa villkor uppfylls. För många uppstartsbolag, inte bara i spelbranschen, är ”cap table”, ägarlistan, en viktig del i utvecklingen av investeringar. Med en alltför lång

<sup>37</sup> Mishra, P., Henriksen, D., & the Deep-Play Research Group (2014). A NEW Approach to Defining and Measuring Creativity: Rethinking Technology & Creativity in the 21st Century. TechTrends, 58(6), 5-13.

<sup>38</sup> <https://www.videogameurope.eu/perspective/girls-who-play-video-games-are-three-times-more-likely-to-pursue-stem-careers-than-girls-who-dont/>

lista av ägare och splittrat ägande minskar investeringsviljan hos många investerare. Därför skulle det kunna gynna inte bara spelbranschen utan även andra branscher med högre risknivåer i tidig fas om ALMI Invest också skulle kunna investera genom konvertibler, lån som kan omvandlas till aktier i bolaget. En utredning om hur en sådan modell skulle kunna se ut skulle kunna stärka småföretagandet och vara viktigt inte minst för bolag som opererar på en digital och global marknad med stora expansionsmöjligheter.

Sedan 2014 finns möjlighet att göra avdrag för delar av lönen för personal som arbetar med forskning och utveckling. Den 1 april 2020 fördubblades nivåerna i avdraget, vilket kan betraktas som ett tecken på att regeringen tycker att avdraget fungerar väl.<sup>39</sup> Dock är

FoU (enligt OECD:s Frascati-kriterier) en ganska snäv definition som missar bland annat tjänsteinnovation, innehåll, affärsmodeller och mycket annat.<sup>40</sup> Genom att utvidga FoU-avdraget till ett innovationsavdrag (enligt OECD:s Oslo-kriterier, se rekommendation 3) kan Sveriges konkurrenskraft stärkas och omstarten underlättas.<sup>41</sup>

Det är också en fortsatt utmaning med jämförbar statistik då branschkoderna för spelföretag i SNI-kodssystemet, samt även den europeiska motsvarigheten NACE, bygger på en förlegad syn på branschen. Den statistiska koden som används av en majoritet av bolagen är SNI-kod 58.210 Utgivning av dataspel, men den har en stor felmarginal och inkluderar en rad bolag som är verk samma inom kasinospel och annan mjukvaruutveck-

## Förslag på åtgärder

- 6.1 Se över finansierings- och stödstrukturer hos myndigheter som verkar företagsstödande eller stödstruktursfinansierande så att de matchar de förutsättningar som råder bolagsdemografiskt i dataspelsbranschen och övriga KKB-näringar.
- 6.2 Utred möjligheterna för statliga stödstrukturer som idag investerar i bolag att kunna ha med konvertibellån som alternativ till ren investering för bolag som är i tidig fas för att stärka deras möjligheter att attrahera privata investeringar längre fram i sin utveckling.
- 6.3 Utvidga FoU-avdraget till ett innovationsavdrag och säkerställ att spelföretagen kan använda sig av detta för utveckling av nya spel.
- 6.4 Verka för att utveckla och modernisera SNI-kodssystemet så att det bättre matchar den verkliga strukturen för hur bolagen organiserar sin verksamhet och så att spelindustrin synliggörs i SNI-strukturen.
- 6.5 Säkerställ spelutvecklarens möjligheter på den internationella marknaden genom att ge dem tillgång att använda exportkreditsystemet för exempelvis förläggaravtal.
- 6.6 Inför ett stöd för bolag i tidiga faser för prototypfinansiering för att säkerställa att fler IP:n stannar i Sverige (se rekommendation 4).

<sup>39</sup> <https://regeringen.se/rattsliga-dokument/proposition/2023/03/prop.-20222379>

<sup>40</sup> [https://www.oecd.org/en/publications/2015/10/frascati-manual-2015\\_g1g57dcb.html](https://www.oecd.org/en/publications/2015/10/frascati-manual-2015_g1g57dcb.html)

<sup>41</sup> [https://www.oecd.org/en/publications/oslo-manual-2018\\_9789264304604-en.html](https://www.oecd.org/en/publications/oslo-manual-2018_9789264304604-en.html)

ling. Samtidigt är en rad spelföretag registrerade under exempelvis SNI-kod 62.010 Dataprogrammering, då de kanske inte huvudsakligen ger ut spel själva, utan har huvudsaklig verksamhet inom utveckling av spelen. Dessa stora felmarginaler innebär en utmaning inte bara för att beskriva branschen korrekt, utan även för att kunna jämföra med andra branscher samt spelutveckling i andra länder genom exempelvis Eurostat.

Under 2025 börjar en uppdaterad SNI-kodlista implementeras i Sverige, ett arbete som är gemensamt i hela EU via NACE. I denna lista kvarstår problemet och utmaningarna för spelföretagen.

Dataspel är också digitala tjänster som bygger på kreativt innehåll och säljs till konsumenter på en global marknad. Sverige har en lång och framgångsrik tradition att stödja exportföretag med offentliga insatser som Business Sweden, Exportkreditnämnden,

Svensk Exportkredit, ambassadernas arbete och de senaste årens samarbeten inom de så kallade Team Sweden-grupperna. Systemet är dock uppbyggt i första hand för företag som säljer till andra företag och som erövrar en marknad i taget. På senare tid har nya exportnäringar vuxit fram, så kallade born-globals som följer ett annat mönster: de riktar sina erbjudanden till (nästan) hela världen redan från början, och lika ofta till konsumenter som till andra företag. De offentliga systemen behöver utvecklas för att ge dessa företag lika gott stöd som de traditionella exportföretagen. Det skulle underlätta omstarten.

Ett exempel på spelföretagens utmaningar med att tillgodogöra sig relevant exportstöd för sina aktiviteter är exportkrediterna. Det immateriella värdet av exempelvis ett förlagsavtal för ett spel antingen globalt eller på en specifik marknad faller enligt dagens ramverk ofta



Figur 10. Spel: Mad Skills Snocross. Studio: Turborilla.

utanför de system som finns till för att stödja andra viktiga exportnäringar.

När det gäller värdekedjan för spel ska det noteras att medan Sverige står mycket starka i utvecklarledet som producerar spel och har en del förläggare, är Sverige betydligt svagare i andra delar av värdekedjan. De stora distributionsplattformarna som Steam, App Store och Google Play är alla amerikanska, och ingen hårdvara som driver spel, såsom datorer, mobiler eller konsoler, tillverkas här. Här liknar utvecklingen på många sätt den utmaning som EU identifierat med en marknad primärt dominerad av amerikanska aktörer, precis som i andra digitala tjänsteområden, exempelvis plattformar för mobila appar och molntjänster.

Sverige har dock en lång historia av att utveckla verktyg för spelutveckling som sedan integrerats som en del av större bolags tjänster. Spelmotorn Bitsquid som 2014 förvärvades av Autodesk, 3D-mjukvaran Simplygon som 2017 förvärvades av Microsoft samt Quixel som 2019 förvärvades av Epic Games är tre sådana exempel. Det finns även betydande svenskutvecklade spelmotorer som Frostbite, utvecklad av svenska DICE som nu används globalt inom EA Games, och Snowdrop, utvecklad av svenska Massive som används inom Ubisoft-koncernen. Den King-utvecklade spelmotorn Defold är idag gratis att använda, drivs av en fristående stiftelse och är den enda av de svenskutvecklade spelmotorerna som är tillgänglig för alla. Med detta i åtanke har också flera aktörer lyft frågan om att stärka andra delar i värdekedjan så att Sverige kan ta en mer ledande position också inom fler områden än själva spelutvecklingen.

Ett område där Sverige har visat sig ha stor potential för export är i den delen av värdekedjan som handlar om att utbilda personal. Båda de stora YH-utbildningarna The Game Assembly och Futuregames, ägda av AcadeMedia, har senaste åren initierat utländsk expansion på efterfrågan från andra länder i Europa som Polen och Storbritannien.

En annan viktig del för export och långsiktiga värden är det som utgör den största tillgången i spelbolagen –

det immateriella värdeskapandet och människorna som skapar dessa. Personal är skyddad av anställningsavtal, men värdet i spelen består av en rad olika rättigheter och skydd som är avgörande för både möjligheten till investeringar och tillväxt. Starka IP, immaterialrättsliga entiteter, som exempelvis Battlefield eller Minecraft, får ett immateriellt värde av stora mått, och Embracer-koncernen som internationellt är Sveriges största spelföretag har byggt en del av sin tillväxt på starka varumärken som exempelvis Lord of the Rings, Catan, Ticket to Ride och Tomb Raider.

Att kunna kombinera olika skydd för sina produkter, såsom ett starkt varumärkesskydd och ett regelverk mot illegala intrång, till exempel klonade appar, illegal spridning och tredjepartsförsäljning av spel samt material från spelen, behöver ske gemensamt och på internationell nivå. Här behöver även utvecklingen av generativ AI bevakas, då det förutom att vara ett verktyg också riskerar att bli ett hot mot bolagens suveränitet och material om spel som skapas ovetandes blir källmaterial för aktörer med andra avsikter.

Ett globalt fungerande skydd för spelens immateriella rättigheter är också av stor vikt, inte minst då IP driver investeringar och är avgörande för det värdeskapande som görs i spelen. Ett välskött IP förlänger spelens livslängd, garanterar uppföljare och skapar mervärden både finansiellt och som kulturyttring. Att spelskaparen har möjlighet att vårda detta IP, att ha konstnärlig frihet att utveckla det till det verk som ligger till grund för upplevelsen, kräver både bra regelverk och tillgång till finansiella resurser stora nog så att ägandet inte behöver säljas av för att bekosta utvecklingen.

Då spel primärt skapas ur konstnärlig drivkraft, passion och underhållande syfte har dessa svårt att passa in i nyttomallar och balansräkningar som utgår från produktmarknad. Dataspel är generellt digitala konsumentprodukter på en global marknad. Samtidigt har stora värden visat sig i spridningseffekter och synergier såsom spelmotorer och liknande.

# Kompetensfrågor och arbetsmarknad

## 7. Förbättra möjligheterna för arbetskraftsinvandring

Det finns stora behov av kompetens inom spelindustrin. Det rör sig både om att säkerställa den inhemska kompetensförsörjningen, men branschen är också starkt

beroende av att det finns en fungerande arbetskraftsinvandring, då utbildningsplatserna motsvarar bara halva personalbehovet enligt branschrapporten *Vägar in i spelbranschen*.<sup>42</sup>

Enligt branschorganisationen är ungefär 40 % av de anställda i spelbranschen i Sverige invandrade. Möjligheten att anställa från andra länder är kritisk, tillsammans med andra åtgärder för kompetensförsörjning som

### Förslag på åtgärder

- 7.1 Låt provanställningar med tillsvidareanställning i spelindustrin ge tvååriga tillfälliga uppehållstillstånd istället för sex månader för att minska risken att företag tappar sin personal och låt ansökan om förnyelse ske från Sverige för personer som redan är i anställning.
- 7.2 Lönegolvet bör övervägas att tas bort för bristyrken såsom spelutvecklare för att inte riskera tillväxten i branschen – utmaningarna är redan stora med de införda reglerna för att kunna möta arbetskraftsbehoven.
- 7.3 Uppdatera SSYK för att matcha de yrkesroller och förmågor som finns i branschen då dagens modell inte ger en tillförlitlig bild och skapar utmaningar för arbetskraft som söker sig till Sverige.
- 7.4 Säkerställ att dataspelsindustrin inräknas i de branscher som är viktiga för Sverige när det gäller arbetskraftsinvandring, i de fall lagstiftningen ska ta särskild hänsyn till nyckelbranscher.
- 7.5 Säkerställ att effekterna av sänkt expertskatt noga följs upp för eventuella ytterligare åtgärder som kan stärka rekrytering av specialistkompetens från utlandet och tillse att Skatteverket har insikt i och förståelse kring vad som utgör expertroller inom spelindustrin så att bedömningar kan ske på ett rättvist sätt även för denna bransch.

<sup>42</sup> <https://dataspelsbranschen.se/utbildningsrapporter>

är hållbar över tid. Särskilt angeläget är behovet när det gäller specialister inom specifika kompetensområden.

En utmaning har varit att handläggning och byråkrati är för svår och har negativ påverkan på attraktionskraften för viktig talang för industrin. Ett tydligt exempel på detta är att arbetstillståndet bara gäller för den tid som anställningen omfattar, och det svenska systemet med sex månaders provanställning blir därmed ett kort uppehållstillstånd. Det finns ett antal fall i branschen där detta lett till att anställda tvingats lämna Sverige för att invänta besked från Migrationsverket, trots att de fått tillsvidareanställning, på grund av att ärendet inte hunnit behandlas. Med de nya reglerna för en snabbare behandling har detta förbättrats något, men problemet kvarstår fortfarande.

De svenska spelföretagen är fortsatt attraktiva arbetsgivare även för utländsk arbetskraft. Under perioden januari 2021 till augusti 2024 beviljades cirka 1500 arbetstillstånd för personer från länder utanför EU/EES/Efta inom de yrkeskoder som används för spelutveckling. Under samma period avslogs ca 180 ansökningar, och det förefaller som att andelen beviljade ansökningar har sjunkit något under 2023 och 2024 jämfört med tidigare år enligt statistik från Migrationsverket. I siffrorna ingår både förstagångssökande och ansökningar om förlängningar av tidigare tillstånd, där andelen icke beviljade ansökningar var betydligt större vid ansökan om förlängning av arbetstillstånd än vid nya ansökningar.

En annan del att se över är dels inkomstgolvet som särskilt slår mot nystartade bolag utanför storstadsregionerna eftersom dataspelsbranschen finns i hela landet. Med det föreslagna inkomstgolvet i nivå med medianlön försvåras internationella rekryteringar till uppstartsbolag, det gör det svårare för nyutbildade studenter att stanna kvar i landet, samt att rekrytera tredjelandsstudenter från övriga Europa. Även om lönenivåerna i spelbranschen generellt är goda, så slår det även mot mindre bolag i mer glesbefolkade områden och deras möjligheter att anställa internationell personal på motsvarande villkor som svenska medarbetare. Trots lönegolvet finns dessutom kravet på branschmässig ersättning till arbets-

tagare, vilket i sak inte är några konstigheter, men där det i brist på ett robust statistiskt underlag kan bli en mer subjektiv bedömning.

Vidare kan det uppstå problem på grund av föråldrade SSYK-koder, där spelindustrins olika yrkesroller inte beskrivs på ett sätt som är förenligt med hur verksamheten bedrivs. Det kan göra att anställda klassas i kategorier som gör att Migrationsverket landar i en bedömning av att arbetstillstånd inte kan ges. En missvisande SSYK-indelning leder till att bedömningen hos Migrationsverkets personal försvåras och kan resultera i avslag även i fall där arbetstagaren ligger inom normala lönenivåer. Detta problem är identifierat som ett av de som gör att statistiken blir mindre tillförlitlig och ingår som en delmängd i den strategi som regeringen redan publicerat om KKB-näringarna men lyfts här som ett konkret exempel.

För båda dessa fall gäller också att spelindustrin bör ses som en prioriterad och viktig bransch för Sverige med sin höga kombination av teknologisk utveckling och kreativitet. Ett sätt att stärka möjligheterna att rekrytera särskilt den mest seniora kompetensen vore att inkludera vissa typer av expertis inom ramen för expertskatten. Här har under året förslag lämnats som regeringen avser ska börja gälla 2025 om att sänka nivån från 2,0 till 1,5 prisbasbelopp, en välkommen ändring som eventuellt på sikt skulle kunna utökas ytterligare för att än mer stärka konkurrenskraften. Det är däremot viktigt för spelindustrin, och i viss mån i relation till frågeställningen om SSYK ovan, att bedömningsarbetet av experter sker med sådan kompetens att spelindustrins experter inte utsluts när Skatteverket gör sina bedömningar.

## 8. Säkerställ långsiktig kompetensförsörjning

Som nämnts har spelindustrin ett stort kompetensbehov över tid. Även med den globala ekonomins nedgång under 2023–2024 som mattat av en del av tillväxten

fortsätter branschen att växa i Sverige och behöver bli 25 000 spelutvecklare över en tioårsperiod för att kunna möta behoven. Med nationella åtgärder för att stärka branschen kommer fler företag kunna nå framgång. Dessa kommer då behöva personal för sin tillväxt.

Det råder fortfarande ett underskott av antalet utbildade jämfört med antalet personer som arbetsmarknaden har behov av att anställa. De flesta utbildas via yrkeshögskolan och lärosätena. Att fortsätta utöka och verka för utbildning av personal är därför en viktig grundsten. För regional tillväxt anges tillgången till en lokal utbildning som den enskilt viktigaste faktorn i de intervjuer som genomförts. I olika sammanhang lyfts också ofta frågan om varför branschen ser YH-utbildningarna som bättre anpassade för att kunna erhålla anställning än universitetsutbildningarna i många fall. Till stor del beror detta på att YH-utbildningarna har, till sin natur, en tätare koppling direkt med branschen och kan anpassa sin utbildning snabbare till marknadens behov. Som del av detta har en dialog börjat föras om utbildningarna på lärosäten kan få fler praktiska moment, i likhet med andra praktiskt inriktade universitetsutbildningar, som till exempel de för sjuksköterskor och lärare.

Vidare finns ett uttalat behov att möjliggöra fler utbildningar för vidareutbildning och fortbildning inom branschen i form av kortare kurser. Likt många andra KKB-näringar sker vidareutbildning primärt genom er-

farenhet på jobbet, men inom en del områden, där det exempelvis sker en snabb teknikutveckling, kan fortbildning vara en viktig komponent. Det kan också verka positivt på attraktionskraften för bolag i branschen att ha en tydligare möjlighet att jobba med arbetskraftsinvandring.

En annan utmaning är att eftersom dataspelsindustrin finns i hela landet och även mindre orter kan ha god potential för en stark spelbransch, vilket inte minst visas genom exempel som Skövde och Boden, finns det också ett behov av att säkerställa att utbildning är tillgänglig över hela landet. Spelindustrin kräver inga stora maskinparker eller landytor, men tillgången till utbildning, studentbostäder och därmed ett flöde av arbetskraft är helt central. Ett regionalt stöd för att säkerställa att utbildningar finns tillgängliga på de orter där det finns potential för branschutveckling hade underlättat för mindre kommuner att kunna stötta bolagen där. Det kan även finnas poänger med att samverka och samordna på ett antal orter i en region där så behövs, men ibland är avstånden sådana att alltför stor del av undervisningen måste ske på distans. Ett regionalt etableringsstöd hade kunnat göra stor skillnad för en YH-aktör när dessa bedömer möjligheten för etablering på en ny ort.

Slutligen bör arbetet med jämställdhetsfrågor fortsätta stå i fokus. Likt många andra branscher som har en hög teknikinivå är det i dagsläget en övervikt på män i ar-

## Förslag på åtgärder

- 8.1 Fortsätt hålla högt fokus på att utöka YH-utbildningsplatserna.
- 8.2 Verka för att stärka de praktiska momenten i spelutvecklingsämnena på lärosäten för att göra studenter därifrån mer attraktiva för arbetsmarknaden.
- 8.3 Skapa ett etableringsbidrag för YH-utbildningar inom spelutveckling i glesbygdsområden för en levande spelindustri i hela landet.
- 8.4 Fortsätt verka för och stödja insatser för ökad jämställdhet som också kan bidra till att öka tillgången på arbetskraft.

betskraften, knappt 76 % enligt senaste branschrapporten. Däremot visar nyanställningarna att det finns stora möjligheter med ett stärkt jämställdhetsarbete också ur kompetensförsörjningsperspektiv. 2023 var 27 % av alla nyanställda i branschen kvinnor, vilket är i nivå med andelen kvinnor på landets spelutbildningar. Som nämnts tidigare visar forskning att flickor som spelar spel söker sig till STEM-yrken oftare, vilket också stärker argumentet att bredda utbildningarna till fler grupper (se rekommendation 9).<sup>43</sup>

## 9. Stärk tillgången till fullgod utbildning i hela landet

Det finns två delar i behovet att bredda tillgången på utbildning. En handlar om att bredda utbildningarnas inriktning så att det på en och samma geografiska plats finns tillgång till utbildning riktad mot i vart fall de tre huvudsakliga yrkeskategorierna som är nödvändiga för dataspelsbranschens företag: grafisk design, speldesign och spelprogrammering. Historiskt har orter som har tillgång till alla dessa tre lyckats bättre med att skapa hållbara bolag. Alla tre kompetenserna behövs för att kunna bygga framgångsrika spel, och branschorganisationens analys är att denna "svenska spelutbildningsmodell" har varit en nyckel i den svenska spelbranschens framgångar. Studenter som har kunnat forma kompletta team för att

utveckla spel ligger bakom flera av Sveriges mest framgångsrika spel. Exempel på detta är studior som Coffee Stain, Tarsier och Redbeet.

Den andra delen av att bredda utbildningen handlar om att skapa fler möjligheter genom att etablera utbildningar i olika och nya former. Även om en del av dessa utbildningar inte leder direkt till anställningsbarhet så utgör de en bra grund för vidare studier, och de kan i vissa fall också leda till att individer startar egna spelbolag och skaffar sig erfarenhet som sedan kan leda till att det blir fler som jobbar i branschen. De stärker indirekt också spelkunnigheten hos fler aktörer. 2023 fanns det drygt 15 000 anställda i svenskägda koncernbolag utomlands, fler än antalet anställda i bolagen i Sverige, och till viss del beror detta också på att det helt enkelt inte finns tillräckligt med kvalificerad arbetskraft i Sverige.

Exempel på denna typ av utbildningsformer är allt från att det finns inriktningar på vissa universitetsprogram för spelprogrammering (som civilingenjörsprogrammet vid Linköpings Universitet) till folkhögskolor som har spelutveckling (som exempelvis Hola Folkhögskola i Kramfors) och även en hel del gymnasieskolor som har spelutveckling, både i form av programmering, speldesign och spelgrafik (som exempelvis LBS-gymnasierna). Bland yngre målgrupper som ännu inte är ute på arbetsmarknaden finns det därför en stor poäng både att informera om spelbranschen som karriärväg och att fler sådana möjligheter erbjuds. Det här arbetet sker ofta parallellt med och ibland i synergi med spelkultursatsningar i regioner som har inkluderat spelkulturen i de

### Förslag på åtgärder

- 9.1 Säkerställ att spelindustrins olika yrken representeras i såväl regionala som statliga satsningar på arbetsmarknad när nu dataspel och andra KKB-näringar blir en svensk basnäring.
- 9.2 Se över och möjligheten för om det föreslagna stödet för etablering av YH-utbildning i glesbygd också kan omfatta andra utbildningsformer.

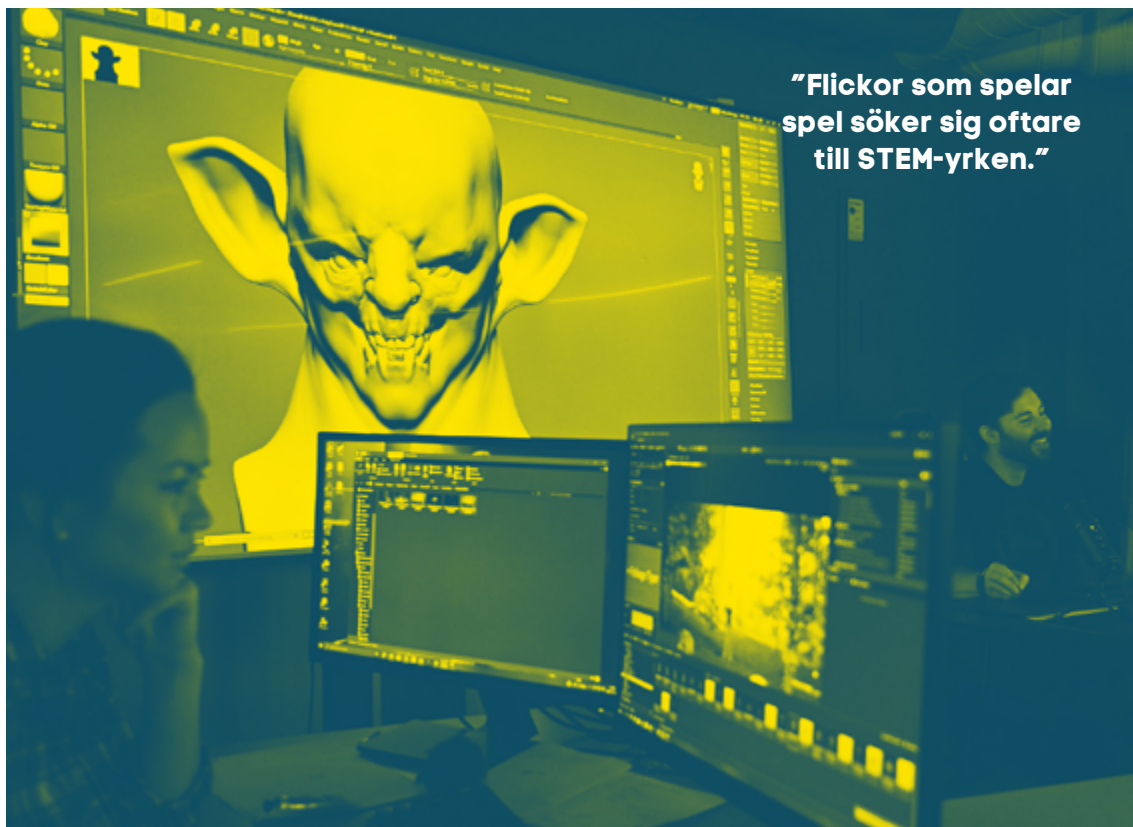
<sup>43</sup>Hosein, A. (2019). Girls video gaming behaviour and undergraduate degree selection: a secondary data analysis approach

regionala kulturplanerna samt som ämne i kulturskolan. Där spel syns, där uppstår möjligheter för spelbranschen att hitta fler anställda, och på sikt är det särskilt viktigt för att säkerställa ett brett underlag och mångfald i branschen.

Till skillnad från exempelvis bristen på sökande på vissa ingenjörsprogram är många spelutbildningar fulltecknade, en del flera gånger om. Det råder alltså ingen brist på intresse för teknisk programmering eller digital grafik i Sverige – intresset är stort när det handlar om spel. Där det kan finnas andra KKB-näringsar där framtidsutsikterna är mer oklara, är spelbranschen en näring som behöver långt mer personal än vad som finns att tillgå i nuläget, och över tid beräknas ökningen fortgå om än i olika takt beroende på den globala utvecklingen. Alla dessa

ungdomar kommer inte fortsätta med en karriär i spelvärlden – en del kommer gå vidare till andra teknikyrken.

För att underlätta för lokala spelkluster att kunna växa finns det också exempel på att man lokalt gärna samarbetar med de utbildningsaktörer som finns. Exempel på samarbeten med skolungdom finns från Malmö i söder till Boden i norr. Det är värdefullt för den långsiktiga tillväxten och tillförseln av arbetskraft i branschen. Det som kan behövas är att det blir möjligt att stärka dessa satsningar genom att inkludera spel som karriärmöjlighet i olika sammanhang där man från offentligt håll lyfter arbetsmarknadsmöjligheter. Synliggörandet av karriärvägar är en viktig faktor för att förse branschen med arbetskraft och är också en framtidsbransch som förväntas växa.



Figur 11. Elever vid Visual Magic, YH-utbildning i Skellefteå kommun.

# Forskning

## 10. Stärk forskningsfinansieringen

Spelforskning är inget eget ämne utan spänner över en stor rad discipliner. Störst är området inom datavetenskap, informatik och medie- och kommunikationsvetenskap, men spelforskning sker även inom hälsa, arbetslivsfrågor, företagsekonomi och humaniora för att nämna några områden. Precis som spelindustrin utgör en bredd av skilda kompetenser är också forskningen bred med många olika perspektiv på spel. Bredden i ämnen är på många sätt både en styrka och en utmaning. I rapporten *Spelforskning i Sverige* konstateras att forskningen bedrivs inom splittrade miljöer, av forskare med olika ämnesmässig bakgrund.<sup>44</sup> Det finns en tydlig upplevd brist på forskningsfinansiering inom adekvata områden, och det finns brister i de finansieringsinstrument som finns idag. Detta påverkar såväl vilken typ av

forskning som kan bedrivas inom spel och rekryteringen av forskarstuderande. Att ha en bred forskningsbas skapar möjligheter för forskning inom många områden. I den nämnda rapporten konstateras också att forskningen bedrivs inom splittrade miljöer som gör att det blir svårare både att samverka och synliggöra forskningen. Spelforskningen hamnar ofta vid sidan om när forskningsmedel utlyses, vilket korrelerar med uttalandet i forskningsfinansieringsutredningen som noterade att: "Minst lika problematiskt som att flera finansiärer i dag erbjuder finansiering av samma område är att aktörer inom vissa områden helt saknar, eller har mycket få, tillgängliga medel att söka. Skälet är begränsningar i de olika myndigheternas instruktioner och hur myndigheterna gör prioriteringar."<sup>45</sup>

Samverkan är därför central och har i organiserad form förts sedan ett par år sedan då den ideella organisationen Svenska Spelforskarrådet (SSFR) bildades av spelforskare för att bättre kunna lyfta frågor kring

### Förslag på åtgärder

- 10.1** Stärk finansieringsmöjligheterna för spelforskning och möjligheterna till tvärdisciplinär forskning inom spelområdet.
- 10.2** Säkerställ att forskningsfinansiering både omfattar spel som verktyg eller katalysator i andra ämnen och forskning om spel och spelutveckling i sig självt.
- 10.3** När förslag lämnas på ny forskningsfinansiering, genomlys förslaget utifrån kända behov hos Sveriges basnäringar.

<sup>44</sup><https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1841035/FULLTEXT02.pdf>

<sup>45</sup>SOU 2023:59, s. 267

svensk spelforskning och förbättra samarbetet. Totalt ingår över cirka 50 forskare samt ett tjugotal andra medlemmar som representerar 23 organisationer, varav 17 lärosäten. SSFR delar kunskaper och lärdomar och försöker anordna olika seminarier och gemensamma aktiviteter, idag helt utan separat finansiering annat än egen arbetstid. Samverkan är viktig för områden som idag har så spridd karaktär som spelforskningen, särskilt när den dessutom i dagsläget saknar finansiering.

Den relativa bristen på spelforskning som tittar just på speldesign och spelutveckling innebär också att det inte utvecklas tydliga ramverk eller teoribildningar i samma omfattning som i ämnen som har en större forskningsflora. Det minskar också möjligheten till synergier sprungna ur potentialen att utnyttja forskningsresultat för att stärka andra områden än spelindustrin som fenomen. Det leder sammantaget till en långsammare utveckling av forskningen i stort och försvagar forskningsämnet. Därför är det viktigt att finansiering av spel inte bara handlar om hur spel ska bidra till andra fenomen, utan också har en tydlig roll att spela när det gäller forskning om och kring spel som fenomen.

**”Ett annat sätt att stärka tillgången på forskarutbildade...är att inrätta en tvärvetenskaplig forskarskola med fokus på underhållningsspel.”**

## 11. Stärk tillgången på utbildade forskare

I och med att många studenter från olika ämnesfält berör spel är också spelforskning ett mycket brett fält. Tvärvetenskapliga samarbeten är inte bara gynnsamma utan kan ses som nödvändiga för att både utveckla forskningen och förse forskarstuderande med bra material under studietiden. Fler forskarstuderande innebär också fler framtida forskare och lärare på högskolan. Om det inte publiceras särskilt mycket forskning kring spel blir också forskarutbildningarna mindre attraktiva och färre utbildas för att kunna gå vidare till viktiga roller i akademi och industri.

I grunden kring frågan vilar nämligen ett annat problem, identifierat av lärosätena själva – det är en brist på kompetens där det är få lektorer, det vill säga disputerade lärare, på programmen. Istället får adjunkter, lärare utan forskarutbildning, hålla i en hel del av utbildningen. Det finns också en viss kunskapsdränering där duktiga forskare rekryteras av industrin eller andra delar av ekosystemet för att jobba mer praktiskt med frågorna. Med en redan relativt liten grupp forskarstuderande i de olika akademiska fälten som slutför sin utbildning blir det en brist på personer som kan utbilda framtidens studenter. Som en direkt följd av en satsning på mer forskning kan det därför ge stor effekt om man kan utöka antalet doktorandplatser på universiteten.

### Förslag på åtgärder

- 11.1** Finansiera en satsning som utökar antalet doktorandplatser inom spelområdets många olika discipliner.
- 11.2** Upprätta möjligheter för en nationell forskarskola som tvärdisciplinärt kan öppna upp för forskare inom olika områden kopplade till speldesign och spelutveckling att utveckla en starkare gemensam kraft.

Ett annat sätt att stärka tillgången på forskarutbildade och samtidigt öka samverkan är att inrätta en tvärvetenskaplig forskarskola med fokus på underhållningsspel. Detta utgör en god bas både för att stärka attraktionskraften och locka framtida forskarstuderande. Det stärker också forskningens position inom området. Den kan också ge en långsiktighet och utveckla både forskningen och kompetensen hos undervisande forskare. Därtill kan Sveriges goda rykte som spelnation göra att forskarskolan kan bli ett sätt att locka specialistkompetens till Sverige med internationella industridoktorander från de stora globala spelbolagen.

En utmaning vid tidigare försök att inrätta forskarskola inom området har varit att få tillgång till industridoktorander från spelbolagen, eftersom de personer som kan komma ifråga för forskarstudier också är senior kompetens på bolagen och är kritiska för bolagens utveckling utan möjlighet att avsätta den tid som krävs. Samtidigt är 97 % av bolagen små bolag där det inte finns möjligheter att finansiera industridoktorander. Faktum är att erfarenheter som gjorts visar att även för större bolag

är det mycket svårt att ha industridoktorander. I många sammanhang är det istället lokala spelklusterorganisationer som tidigare nämnts som regionalt driver frågor som enskilda mindre bolag inte kan hantera. Många av dessa är kopplade till science parks eller kommuner.

En nationell forskarskola med deltagare från akademi, industri och stödaktörer som inkubatorer och klusterorganisationer skulle öppna upp möjligheter för ett bredare deltagande som dessutom skulle kunna gagna den stora andelen små företag i branschen. Detta skulle innebära en forskarskola inriktad på utveckling av underhållnings- och kulturdrivna spel, där doktorander kan komma från spelföretag, spelkultur och organisationer som verkar för att stötta spelföretag. Genom att stärka forskningen inom spelutveckling och spels potential som katalysator för innovationskraft utökas också flera andra möjligheter. Fler kan söka forskarutbildning och fler program för olika spelutvecklingsdiscipliner kan upprättas med fler utbildade studenter som följd. På det sättet kan Sveriges roll som forskningsnation stärkas inom området.



Figur 12. Uppsala Universitet, Campus Gotland.

# Kultur

## 12. Inkludera spel och spelkultur formellt i den kulturpolitiska kontexten

Parallellt med utvecklingen av spelbranschen ur ett näringsperspektiv är det viktigt att inte glömma bort att spel också är kultur, och att kreatörerna som gör spel i stor utsträckning drivs av passionen för skapande. Det ska sägas att inom det kulturella området är det omöjligt att inte också inkludera spel i bredare form än bara dataspelen, eftersom kulturuttrycket spänner även över analoga områden genom rollspel, brädspel och många andra former. Kulturkonsumenterna överlappar också varandra stort. De rekommendationer som lämnas och som rör spelkultur och spels inkludering i de formella kulturpolitiska strukturerna bör därför inkludera både digitala och analoga spel.

Digitala spel är en kulturell smältdegel som innehåller representationer av flera andra konst- och kulturformer. Det är litteratur i narrativ och berättelser, konst i grafiken, musik i ljudbilden och i viss mån scenkonst i de spel där spelarna kliver in och själva deltar i arbetet. Analoga spel är ännu mer kollaborativa, där det får sägas vara normen att spel är en social aktivitet – och för många en hel livsstil. Spel är inte bara ett kulturuttryck utan i stor utsträckning en deltagarkultur. Där du som konsument kan dyka upp på en dansföreställning eller en konsert och passivt ta del av kulturen, är spel alltid en upplevelse som kräver din interaktion, vare sig

du spelar själv eller med någon annan. Spel är ett eget kulturellt uttryck och bör inte grupperas med filmkultur vilket skett på flera håll i EU, där nu en rörelse pågår mot att alltmer se spel som en egen företeelse. Spelkulturen är också för stor för att betraktas som en "övrig" kulturform.

Ändå är spel i dagsläget inte representerade i Kultursamverkansmodellen och inte heller i Kulturrådets förordning eller i befintliga stödstrukturer, vilket har lett till att det finns brister i tillgången till kulturstöd för spelkreatörer. Jämför man med film, så har de en egen förordning och en egen filmpolitik.<sup>46</sup> Dataspelsbranschen är tio gånger större än den svenska filmproduktionsbranschen men har inte samma inkludering i nationella strukturer.<sup>47</sup> Spel behöver få en tydligare plats för att också kunna bli en naturlig del av svensk kultur på alla offentliga nivåer (se även rekommendation 16). Det förekommer flera uppgifter att arrangemang och aktiviteter som har spel som tematiskt element nekas finansiering med motiveringen att spel inte ingår i kultursamverkansmodellen. Utredningen om kultursamverkansmodellen från 2023 beskriver spel så här: "En kulturyttring som kommit att bli alltmer framträdande i både kulturlivet och i den regionala kulturpolitiken, men som inte faller inom ramen för någon av de i samverkansmodellen utpekade konst och kulturområden, är spelområdet" (s.172).<sup>48</sup> Som argument för att spel inte tagit del av offentliga medel anges ofta att spel är kommersiellt drivet, men utredaren har också mycket träffsäkert lyft att det ser ut så här "trots att dataspels-

<sup>46</sup> [https://www.riksdagen.se/sv/dokument-och-lagar/dokument/svensk-forfattningssamling/forordning-2016989-om-statsbidrag-till-film\\_sfs-2016-989/](https://www.riksdagen.se/sv/dokument-och-lagar/dokument/svensk-forfattningssamling/forordning-2016989-om-statsbidrag-till-film_sfs-2016-989/)

<sup>47</sup> Filminstitutet. Filmåret i siffror 2023. Presentation: <https://www.filminstitutet.se/sv/fa-kunskap-om-film/analys-och-statistik/filmarret-i-siffror/>

<sup>48</sup> SOU 2023:58

utveckling även bedrivs i mindre skala genom indiebolag och i icke-kommersiella syften.” Bilden överensstämmer även med de undersökningar som gjorts inför den här rapporten. 42 % av bolagen har inga anställda alls och ytterligare 45,5 % har färre än 10 anställda. I det här fallet blir framgången hos de få en belastning för de små, som varken har resurser att bedriva eget utvecklingsarbete på branschnivå eller kan utveckla sina spel på kommersiella villkor. Inom näringssektorn är det svårt att få stöd för att spel ses som kultur, medan det inom kultursektorn är tvärtom. I *Kraftsamling Dataspelsbranschen* framhålls att spel både är näring och kultur, men i praktiken kan effekten av att spel inte uttryckligen inkluderas leda till att det blir “varken eller” istället för “både och”. Liknande formuleringar om KKB förekommer i *Kreativa Sverige*.

Detta är ett symptom kopplat tydligt till spelbranschens rötter som KKB-näring. Det är den kreativa drivkraften som gör att spelbolag skapas, och de allra flesta arbetar för drömmen att skapa, inte i första hand för att tjäna pengar. Svenska spelutvecklare är, likt svenska filmskapare på 1920-talet och svenska musikskaapare på 1970-talet, mycket duktiga på sitt kreativa värv och dessa grupper har på så sätt byggt både svensk filmindustri, svensk musikindustri och svensk spelindustri. Det fråntar inte att det samtidigt är den kulturella uttrycksformen, det starka civilsamhället och svensk kreativitet som ligger bakom spelsuccéerna, och det borde inte

heller förta det engagemang och intresse som finns hos alla de utövare och deltagare som älskar sina olika kulturformer.

I samtal med beslutsfattare lyfts ofta frågan att spel absolut kan räknas in under det som i Kultursamverkansmodellen kallas “andra kulturella uttryck”, men om en kulturform inte är uttryckligen inkluderad fortplantar sig frånvaron lätt till andra myndigheter och ner i såväl regionala som lokala strukturer. Det blir då en tolkningsfråga med stort utrymme för subjektivitet i enskilda fall. Det är också att förringa värdet på en egen kulturform med unika uttryck som utgör en av de största kulturyttringarna bland barn och unga.

Flera regioner har i dagsläget redan valt att inkludera spel och spelkultur i de regionala kulturplanerna, eftersom den utgör en så stark och tydlig kulturyttring hos medborgarna. Det finns också goda exempel på att spel lyfter andra kulturformer, till exempel genom projektet Spelslöjdsfestivalen i Göteborg där lajvare från spelkulturen möter hemslöjdskultur i att skapa artefakter för spel med hemslöjdstekniker, eller i det transkulturella evenemanget Lund 1920 där rollspel och kulturarvshistoria, litteratur, filmkultur och arkivverksamhet möts för att hylla 1920-talet med spel i centrum.

Att spel inte inkluderas i landets officiella kulturformer är ett reellt hinder för innovation och konstnärligt utforskande av spelmediet, en tydlig konkurrensnackdel gentemot andra länder och en viktig legitimitetsfråga.

## Förslag på åtgärder

- 12.1 Fastställ en nationell kulturpolitisk agenda för spel och spelkultur med spelpolitiska mål.
- 12.2 Tydliggör spels roll i kulturen genom att inkludera spel i Kulturrådets förordning och kultursamverkansmodellen.
- 12.3 Säkerställ att spel får samma förutsättningar som andra kulturformer på nationell och regional nivå.
- 12.4 Säkerställ att det finns stöd även för kulturarvs- och museiverksamhet kopplat till spelkultur.

En nations kulturkontext bör rimligen styras av den vilja dess medborgare uttrycker, en del av tanken kring den fria kulturen. Att exkludera spelkulturen är en reducering av legitimiteten av spel som kultur. Det är inte historiskt ovanligt att kultur som har särskild tonvikt hos barn och unga har svårt att hävda sig gentemot den vuxnes kulturutövande – ett annat och mer generellt problem som ligger utanför den här rapportens omfattning – men eftersom spel är en självklar och i vissa åldersgrupper helt dominant del av kulturen är den ett tydligt samtidsuttryck för kultur.

En annan del i kulturens betydelse är att det sällan talas om det digitala kulturarvet. Digitala spel har också fysiska artefakter, framförallt från sin tidiga historia när distributionen primärt skedde genom fysiska kopior av spelen. Genom ett privat initiativ från Embracer-koncernen finns nu Embracer Games Archive som med över 80 000 objekt driver ett eget arkiv för digitala spel med fysiska spelartefakter. Initiativet är helt privat finansierat men utan vinstintresse. På Världskulturmuseét visas utställningen *Världens Spel* fram till maj 2026. Utställningen *Yarny, Medusa och en Elefant: Hantverket bakom svensk speldesign* visades 2019 på ArkDes i Stockholm och turnerade sedan vidare till både Form och Design Center i Malmö och till den nordiska ambassaden i Berlin. I september 2024 öppnade Nationalmuseum i Stockholm dörrarna till utställningen *Romantiken – ett sätt att se* där spelet *Unravel* utvecklat av Umeåstudion Coldwood år 2014 fick ett eget rum i utställningen. Spelens kulturarvshistoria bör både bevakas och beivras. På flera muséer och bibliotek lyfts spelkultur i olika former och aktiviteter.

Det ska sägas att för rekommendationerna inom detta område går det inte enkelt att särskilja dataspelen från analoga spelformer, då utövandet och kulturkonsumtionen är transmedial i sin natur och kan behöva omfatta även andra spelformer. Fokus för denna rapport är dock primärt dataspels-spelen, men utformningen av de förslag som lämnas under denna punkt bör också omfatta andra spelformer. För just dataspelsbranschen, se även rekommendation 17.

### 13. Stöd utvecklingen av en centrumbildning för spelskapare

Företagen i branschens näringsliv organiseras genom branschorganisationen Dataspelsbranschen (Swedish Games Industry). Men de enskilda kreatörerna, spelutvecklarna, framförallt de som drivs av skapandet och den kulturella aspekten av spel, har organiserat sig för att skapa en centrumbildning, Dataspelscentrum. Centrumbildningar inom kulturområdet är medlemsstyrda intresse- och förmedlingsorganisationer för de fria professionella utövarna inom respektive konstområde. Kulturrådet beviljade 2024 verksamhetsstöd till 13 centrumbildningar inom olika kulturområden. Att få verksamhetsstöd till en centrumbildning har visat sig vara svårt, just för att spel inte är inkluderat i Kulturrådets uttalade uppdrag.

Spel är som nämnts både kultur och näring. En del spel har väldigt tydligt kommersiella mål medan andra är renodlade kulturella och kreativa experiment. Däremellan finns ett flytande spektrum, till exempel spel som är kommersiella men verkar på en marknad där förutsättningarna för helt kommersiell grund saknas, exempelvis inom spel för barn på svenska. Gemensamt är grunden i kreativitet och skapande som primär drivkraft. Särskilt sant är detta för mindre spelbolag tidigt i sin utveckling där de kulturella och kreativa drivkrafterna är helt centrala. Att spel är kultur är också fastslaget på europeisk nivå genom EU-parlamentets beslut som nämnts i inledningen av denna rapport.

I etableringen av KKB som basnäring är det viktigt att spel också har en centrumbildning, inte minst för att inte bara bolagen utan även kulturskaparna ska ha en tydlig plats i sammanhanget och en röst som kan bidra i diskussionen.

Det finns också många spel som primärt arbetar med kulturella frågor, som lyfter allt från hållbarhet, jämställdhet, klimatfrågor och demokratifrågor för att ge några exempel. Andra är experiment och konstverk

## Förslag på åtgärder

- 13.1 Främja individuella spelare i sitt konstnärskap samt främja talangutveckling inom området genom att inkludera spel i befintliga kulturstödsstrukturer.
- 13.2 Verka för att möjliggöra centrumbildning för spelare och kreatörer inom området genom att genomföra rekommendation 12.2 och i väntan på detta säkerställa att det finns stöd för individuella spelare genom att tillföra särskilda medel till organisationer som verkar för att stärka spelare.

– faktum är att rötterna för spelindustrin har väldigt starka band just till konst och musik där den tidiga utvecklarscenen handlade om grafik och ljud med den då existerande och idag primitiva teknik som fanns tillgänglig då. Den kommersiella aspekten var helt frånvarande, och fenomenet kan snarast jämföras med den tidiga rap-kulturen eller på sin tid jazzen.

Dataspelscentrum blir en viktig röst för att professionella spelare och den kulturella aspekten av spel inte ska försvinna i den näringsmässiga potentialen i spelindustrin. Dataspel är både näring och kultur och behöver båda delarna för att vara framgångsrik. Som KKB-näring är spel ett paradexempel på hur det går att både ha kommersiella och kulturella aspekter i en och samma bransch, och det är i mötet mellan kreativitet och teknologi som bra spel uppstår.

Många spelbolag är startade av, och drivs, av enskilda aktörer eller mycket små grupper som framförallt drivs av specifika visioner för sitt skapande. För dessa är Dataspelscentrum en viktig aktör för att bevaka den kulturella spelaspekten och lyfta viktiga och centrala frågor om inkludering, jämställdhet och rättvisa.

**”Om en kulturform inte är uttryckligen inkluderad fortplantar sig frånvaron lätt till andra myndigheter och ner i såväl regionala som lokala strukturer.”**

## 14. Verka för spelens roll som kulturbärare och för spelarna som utövare

Trots att spelkulturen är stark och växande och konsumenter och medskapare är många, har Sverige en relativt svag nivå av spelkunnighet. Som nämnts i rapportens inledning är detta en central del av utmaningen i dataspelens ställning i samhället. Spelkunnighet som område omfattar en förståelse och kunskap om spel för att kunna ta till sig och värdera information och bilda egna åsikter. Spelkunnighet ingår som begrepp i det större området medie- och informationskunnighet och är också ett forskningsområde. God spelkunnighet är viktigt för alla, men särskilt för den som arbetar i miljöer med barn och unga för vilka spel ofta är ett vanligt inslag i vardagen.

Spel har två unika egenskaper som kulturform. De är kollaborativa till naturen. Du kan läsa en bok på egen hand, eller gå på en teaterföreställning och bara passivt delta, men spel kräver interaktion mellan spelaren och spelet för att det kulturella värdet ska uppstå. I de flesta fall är interaktionen också mellan deltagarna själva – de flesta analoga spel och många digitala spel är skapade så att flera spelare kan delta samtidigt, vilket ger ytterligare en dimension till spelen. Men spel är alltså i grunden kollaborativt och uppstår som kulturform i interaktionen i de allra flesta fall. Det innebär att spelkultur inte bara

handlar om spelen som kulturella fenomen eller spelskaparna – spelarna själva blir en central del av spelkulturen.

Spel är också transkulturellt i grunden. Inom spel finns musik, konst, och i vissa typer av spel, inte minst de analoga, både rörelse och gestaltning till viss del. Spel har därför potential att locka många olika sorters deltagare. Historiskt har dataspel primärt varit förknippat med barn och unga, men medelåldern såväl i Sverige som EU är över 30 när man tittar på de digitala spelen,<sup>49</sup> men ända upp till 50-årsåldern är det en majoritet av svenskarna som spelar dataspel.<sup>50</sup> Spel överlag är fortsatt en av de mest centrala och viktigaste kulturformerna för barn och ungdomar. För att förstå varför den digitala spelvärlden är så självklar och lockande för unga behöver man betänka att varje tid har sin självklarhet. Dagens unga har växt upp i en tid där internet och smarta mobiler varit en självklarhet – alltså blir tillgången till aktiviteter och kultur präglad av att den digitala världen är självklar för dem. Kultur har i alla tider använt de olika mediala uttryck som finns tillgängliga, och digitala spel är inget undantag.

Regionernas arbete med kultur har på senare år alltmer uppmärksammat spel som kulturform, och spel ingår i flera regionala kulturplaner. Det är viktigt att betona att detta inte enbart gäller digitala spel. De analoga spelen – brädspel, rollspel, kortspel, figurspel och levande rollspel – är alla varianter på spelkultur, och i periferin finns också andra företeelser med inslag av spel, till exempel fandom-kulturen med både fan fiction (litteratur skriven med utgångspunkt i film och spel) och cosplay (kostymskapande med tema från filmer och spelmiljöer) och mycket annat.

Riksorganisationer som Sverok har länge verkat för att spel och spelkultur ska kunna organiseras och har gjort att unga med spelintresse har möjlighet till ett rikt föreningsliv. Sverok har också gjort många insatser under åren med barn och ungdomars perspektiv i fokus och

har inte bara bidragit till folkbildande och kunskapshöjande insatser utan också varit en extremt viktig faktor för att spel som kulturform och en viktig del av ungdomskulturen ska få ta mer plats i det kulturella rummet.

Även e-sporten har stärkt sin ställning med etableringen som en officiell del av Riksidrottsförbundet. Svenska E-sportsförbundet arbetar aktivt med att bygga upp sin verksamhet runtom i landet och har, likt andra idrottsförbund, ett fokus inte bara på elitsatsningar, träning och tävling, utan också ett särskilt fokus på ledarskap och utvecklingen hos barn och unga som är intresserad av spel som organiserat idrottsutövande i fysiska lokaler som skapar förutsättningar för arbete med ledarskap, goda värderingar och annat som traditionellt präglar svensk idrottskultur. Svenska E-sportsförbundet verkar för att etablera fler fysiska miljöer i kommuner där man vill satsa på idrotten.

Samtidigt som den svenska e-sportens organisation inom Riksidrottsförbundet präglas av föreningsanda, folkrörelse och sportmannaskap och verkar för att sprida detta i internationell samverkan, har e-sporten globalt blivit föremål för sportwashing. E-sporten har fått statlig styrning och reglering i länder som Ryssland<sup>51</sup>, Kina<sup>52</sup> och Saudiarabien<sup>53</sup> och använts för att stärka både inhemska och globala politiska syften. Detta blir i förlängningen också ett problem för spelutvecklarna när deras rättigheter inte respekteras, spelens innehåll regleras i lag, samt när spelen används i syften som underminerar spelskaparnas kreativa frihet. Det bör noteras att dataspel är komplexa verk som skyddas av immateriella rättigheter och primärt skapas för att spelas för långt fler spelare än aktiva e-sportutövare. Lika självklart som att E-sporten ska få samma förutsättningar som annan sport och föreningsliv där svenska värderingar kan frodas, bör Sveriges intresse också vara att i ett internationellt perspektiv skydda spelutvecklarnas rättigheter till sina verk.

<sup>49</sup> <https://www.videogameseurope.eu/publication/2023-video-games-european-key-facts/>

<sup>50</sup> Svenskarna och Internet, 2022.

<sup>51</sup> <https://united24media.com/war-in-ukraine/how-esports-has-become-a-tool-for-russia-to-militarize-its-youth-1260>

<sup>52</sup> <https://www.globaltimes.cn/page/202409/1320372.shtml>

<sup>53</sup> <https://www.theguardian.com/sport/2022/mar/21/saudi-arabia-expands-its-sportswashing-ambitions-to-the-world-of-gaming>

I Sverige finns goda förutsättningar för spel inom både civilsamhällesstrukturer och i idrottsrörelsen. I vardagen är spelkulturen given och självklar för en majoritet av Sveriges barnfamiljer. Spelen blir inte bara underhållning utan också ett sätt att umgås socialt med både vännerna från skolan och nya bekanta. Med gemensamma intressen skapas informella mötesplatser där barnen kravlöst kan umgås.

När det gäller kulturskapande för spel har det de senaste åren skett en gradvis ökning av antalet arrangemang som behandlar spel, ofta i en kulturell kontext. Flera bildningsförbund har stärkt folkbildningen inom spel, fler folkhögskolor har idag kurser och utbildningar kopplade till spel<sup>54</sup> och Kulturskolan på olika håll i landet har spelaktiviteter – i samtliga fall för att intresset är stort. Det går också att se en ökning av antalet gymnasieskolor som har spel i fokus, och några högstadieskolor har börjat använda både spel och spelskapande som delar i lärandet. Det engagerar och skapar intresse och ger eleverna en bredd av kompetenser som kommer vara till nytta senare i livet, vare sig det handlar om speldesign,

grafik eller programmering. Genom att verka för att stärka spelens roll och tydliggöra dess viktiga funktion kulturellt kan fler också växa upp och överväga en framtid inom spelbranschen.

Spelkulturen är dock viktig inte bara för framtida arbetskraft, utan också som ett samtida kulturuttryck där spel som annan kultur kan lyfta samhällsutmaningar och göra det kulturen gjort i alla tider – ifrågasätta och ställa frågor på sin spets. Spel som tar sig an existentiella frågor, fungerar personlighetsutvecklande, berör hållbarhet, demokrati, jämställdhet och rättigheter har en viktig plats att fylla i det kulturella rummet. Det är viktigt att kultur inte är styrd utan får växa fram med befolkningens intresse och att den kultur som finns stötts.

Sverige har med spel ett fenomen som intresserar den unga befolkningen, ett intresse som vi nu kan se följer med upp i åldrarna. Det är osannolikt att intresset för spel kommer minska i kommande generationer, och med ett fenomen som både har kulturella och näringsmässiga fördelar finns all anledning att stärka

## Förslag på åtgärder

- 14.1** Stärk insatser för att öka spelkunnighet nationellt både genom inkludering i offentliga strukturer och genom stöd till aktörer som bidrar till spelkultur och arbetar för att höja spelkunnigheten. Detta kan exempelvis göras som en del i MIK-arbetet (Medie- och informationskunnighet).<sup>55</sup>
- 14.2** Stärk medieforskningens röst i frågor om spel och säkerställ att beslut och rekommendationer som rör spelare och spelande tas med en helhetssyn på spel som fenomen och baseras på relevant kunskap.
- 14.3** Stärk vidareutbildning inom spelkompetens och spelpedagogik. Följ upp och sprid lärdomar från de utbildningsaktörer som verkar för spelutbildningar i olika utbildningsformer.
- 14.4** Säkerställ att den viktiga roll som civilsamhället och organisationer som verkar för spelkultur, inte minst bland barn och unga, får en tydlig roll i dialogen kring spelkulturens utveckling och möjlighet att bidra med sina perspektiv.

<sup>54</sup>[https://dataspelbranschen.se/s/FLERVagarInISpelbranschen\\_SV\\_WEBB.pdf](https://dataspelbranschen.se/s/FLERVagarInISpelbranschen_SV_WEBB.pdf)

<sup>55</sup><https://mediemyndigheten.se/medie-och-informationskunnighet-mik/>

den befintliga spelkulturen. En rapport baserad på en undersökning av nästan 13 000 spelare från 12 länder visar att människor spelar dataspel för nöje (69 %), för att lindra stress (71 %), för att undvika ensamhet (55 %) och för att hantera vardagliga utmaningar (64 %). Spelare upplever också att spelande förbättrar kreativiteten (73 %), problemlösningsförmågan (69 %) och kognitiva färdigheter (69 %). Rapporten identifierar också fördelar såsom ökad motståndskraft, kommunikations- och kon-

flikthanteringsförmåga, och visar att spelande kan öka intresset för naturvetenskapliga ämnen.<sup>56</sup> Att verka för att stärka spel som kulturuttryck och stärka möjligheterna för kulturskapare inom spel ger en stark grogrund både för spelbranschen och för förmågor som är till nytta i en bredare kontext i samhället. Detta är också i viss mån överförbart på KKB i stort, och RISE ser att mer forskning kring hur KKB bidrar som katalysator till innovation och utveckling skulle vara gynnsamt för Sverige.



Figur 13. Eriksholm: The Stolen Dream. Studio: River End Games.

<sup>56</sup> <https://www.videogameseurope.eu/publication/power-of-play-global-report-2023/>

# Övergripande nationella frågor

Det finns några frågor som inte låter sig inordnas i ett enskilt område utan som snarare utgör en ram och förutsättning eller som löser flera utmaningar samtidigt. Dessa har därför placerats i en egen, övergripande kategori.

## 15. Fortsätt stärka samverkan mellan departementen

I SOU:n *Kreativa Sverige* lyfts tydligt behovet av att samordning sker mellan Kultur- och Näringsdepartementet, och samma resonemang förekommer också i den nationella strategin för KKB och skrivelser från regeringen. Det kan inte nog understrykas hur viktig sådan samverkan är för just KKB-näringarna som historiskt helt hanteras av kulturdepartementet. I takt med att medve-

tenheten om KKB:s betydelse som näring och också som samhällsutvecklande katalysator, behöver fler departement bli involverade.

Utbildningsdepartementet har på sitt bord frågor som rör både utbildning av tillgänglig arbetskraft och forskningsfinansiering, men också hur barn- och unga får möjligheter att använda sig av spel.

Arbetsmarknadsdepartementet har ansvar för fortbildning, vidareutbildning och matchningsfrågor och viktiga frågor kring möjligheterna att stärka tillgången på kompetent personal. Arbetskraftsinvandringen är också en central fråga här. Utrikesdepartementet har

### Förslag på åtgärder

- 15.1 Fortsätt utveckla samverkan mellan Närings- och kulturdepartementet i utvecklingen av spelindustrin som KKB-näring, och involvera andra departement i de frågor som är aktuella och viktiga för att ge branschen rätt förutsättningar.
- 15.2 Verka för satsningar på spel i hela Sverige där även platser utanför de största tätorterna har god potential för att vidareutveckla spel i en ambition att se branschen som en möjlighet för hela Sverige.
- 15.3 Inkludera dataspelsbranschen som en tänkbar aktör och bransch i den gröna omställningen av Sverige i de sammanhang och projekt där dessa frågor är aktuella.

hand om handels- och exportfrågor och Landsbygds- och infrastrukturdepartementet har en viktig roll att fylla i att se på spel frågan utifrån ett landsbygdsperspektiv, där branschen har unika förutsättningar att kunna stärka näringslivet även utanför de större orterna.

Just frågan om spelutveckling i landsbygdsområden bör nämnas särskilt. En del andra kulturella och kreativa branscher har ett behov av ett lokalt underlag för konsumtionen av exempelvis teater och dans. Traditionell industri har också behov av både arbetskraft och en lokal infrastruktur som stödjer tillgången på råvaror, värdekedjor med underleverantörer och god logistik. Dataspelsbranschen kräver inga sådana stora investeringskostnader och har inte heller behov av en lokal marknad som kan köpa slutprodukten. Det gör den synnerligen lämpad att kunna bli en tillväxtbransch för många orter. Exempel från runtom i Sverige i mindre kommuner som Boden och Falun och mindre orter som Jörn och Väckelsång visar att det går att skapa förutsättningar för spelnäring på många platser om förutsättningarna i övrigt finns.

Spel har också en viktig del i den gröna omställningen. Utan kostsam råvaru- och förädlingsproduktion ligger den största delen av klimatpåverkan i slutanvändarens nyttjande av produkten. I rapporten *Koden, Klimatet och Kreativiteten* lyfts flera viktiga delar i hur spelbranschen kan både bli en röst för klimat- och miljöfrågor och visa

hur näringen skapar värde med en hög grad av hållbarhet.<sup>57</sup> Immateriella värden är också högst klimatvänliga och bör inte förbises i diskussioner om dataspelsbranschen som en grön näring.

## 16. Anta en nationell strategi för spelbranschen i Sverige

Inom olika viktiga områden antar Sverige ibland en nationell strategi inom olika områden, till exempel Livsmedelsstrategin och Digitaliseringsstrategin. En strategi är en viktig hållpunkt för att organisera och strukturera det arbete som sker runtom i landet inom ett givet område. Strategin blir ett riktmärke och en guide för att sträva mot gemensamma mål och kan vara ett viktigt stöd i utformningen av såväl nationell politik som lokala och regionala insatser. Den utgör också en viktig guide för statliga myndigheter i deras förhållningssätt till en näring.

En nationell strategi som omfattar både näringsaspekter och kulturella aspekter för hur dataspelsbranschen kan stärkas hjälper både utövare och företag att bygga en långsiktigt hållbar och internationellt konkurrenskraftig verksamhet. Det blir en viktig grundsten mot målet att göra svensk spelindustri till den mest fram-

### Förslag på åtgärder

- 16.1** Med utgångspunkt i KKB-strategin, arbeta för att ta fram en nationell strategi för dataspel i samråd med branschens aktörer, kulturrepresentanter och stödorganisationer på regional nivå samt utbildningsaktörer.
- 16.2** Se till att strategin verkar för att Sverige tar tillvara både på spel som kulturell företeelse och dataspel som viktig KKB-näring med stark internationell konkurrenskraft och med det långsiktiga målet att göra Sverige till EU:s främsta nation inom området.

<sup>57</sup> Dataspelsbranschen. *Koden, klimatet och kreativiteten*. Susindi (finansierat av Vinnova i samarbete med RISE och Game Habitat), 2024. <https://dataspelsbranschen.se/hillbarhetsrapporter>.

gångsrika i Europa och utgör en bas på vilken andra, mer konkreta, åtgärder sedan kan byggas vidare.

Med en nationell strategi bedöms möjligheterna öka både på regional nivå att få gehör för spelindustrins förutsättningar, men också tydliggöra för myndigheter hur man kan och bör förhålla sig till dataspelsindustrin som näring och till spelkultur i bredare sammanhang. Den ger också en god ram för andra organisationer i samhällsstrukturen, både myndigheter och organisationer på regional och lokal nivå som har ambitioner att verka för branschens och utövarnas möjligheter.

I regeringsskrivelsen för en strategi för KKB-näringarna beskrivs behovet av en strategi för KKB som helhet: "Regeringen bedömer att det är angeläget att öka medvetenheten om de kulturella och kreativa företagens betydelse både i kulturlivet och i det svenska näringslivet." och "Det är viktigt att de aktörer inom det offentliga som har till uppgift att främja näringslivsutveckling har kunskap om villkoren för att driva företag och verksamheter även inom kulturella och kreativa branscher. På motsvarande sätt behöver de som har till uppgift att inom det offentliga arbeta med stöd till kulturlivet ha kunskap om villkoren för att driva företag."<sup>58</sup>

En nationell strategi för dataspelsbranschen bör harmonisera med den övergripande KKB-strategin men kan mer i detalj gå in på de förutsättningar som särskilt gäller dataspelsindustrin. En sådan strategi kan också utgöra ett stöd för andra KKB-näringar som anser sig ha behov av särskilda nationella strategier. Ett aktivt engagemang för att delta i arbetet med att stärka branschen är centralt för KKB-näringarnas framgång överlag, och intresset är stort från de olika aktörerna i och runt branschen. Materialet i denna rapport är tänkt att kunna vara underlag i framtagandet av en sådan strategi.

**"En nationell strategi...blir en viktig grundsten mot målet att göra svensk spelindustri till den mest framgångsrika i Europa."**

## 17. Inrätta ett nationellt dataspelsinstitut

En av de största utmaningarna kopplad till dataspelsindustrin är att den saknar den förankring och den legitimitet som präglar mer traditionella branscher med en lång historia. Målet med en strategi är att Sverige ska få en nationell kontext för en stor, växande framtidsbransch. En viktig punkt i detta är att etablera en tydlig kontaktyta för den offentliga infrastrukturen, en aktör som samlar de insatser som finns och som kan sprida kunskap och kännedom om dataspel i samhället och som kan verka för viktiga delar i den utvecklingen såsom jämställdhet, inkludering och spelkunnighet.

Många av KKB-näringarna samlas under Kulturrådets organisation, medan Filminstitutet har egen finansiering för sin verksamhet, både för stödverksamhet och andra uppdrag. I en del länder där spelindustrin fått ta plats på den nationella arenan har man valt att lägga in spel under det audiovisuella paraplyet och bakat in spel i samma entitet som för film. Detta har dock visat sig vara problematiskt i flera länder, och var en av de drivande orsakerna till att man i Danmark istället nu inrättat ett självständigt dataspelsinstitut. Film och spel har stora skillnader i affärsmodell, investeringsprocesser, produktion, distribution och kulturella uttrycksformer. Därför rekommenderas att spelinstitutet är separat och självständigt och har ett fokus på de producerande delarna av branschen – spelutvecklare, spelbolag, förläggare och andra aktörer som skapar kulturella och kommersiella produkter, samt på själva spelen. Konsumenter och utövare har till viss del redan organisationer på nationell nivå i Sverok och Svenska E-sportsförbundet, och bolagens intressen har redan en branschorganisation i Dataspelsbranschen. Spelskaparna och individer kommer genom Data-spelscentrum också få representation.

Ett sådant institut kan fylla ett viktigt håll i ekosystemet som stöd- och kunskapsaktör. Forskningen om "orchestrators", stödaktörer som verkar för att stärka

<sup>58</sup> <https://www.regeringen.se/rattsliga-dokument/skrivelse/2024/04/skr-202324111>

processer, identifierar olika roller som sådana aktörer kan ta.<sup>59</sup> Utifrån den forskningen är de viktigaste rollerna som koordinator för olika aktiviteter och för finansiering, som kontaktyta och länk mellan statliga, lokala och regionala nivåer och de behov och upptäckter som görs där. Dataspelsinstitutet kan också driva projekt som på olika sätt stärker och utvecklar viktiga aspekter av dataspel som fenomen.

I den förstudie kring just ett spelinstitut som Region Skåne genomfört och som släpptes i slutet av september 2024 framgår också att ett separat dataspelsinstitut är att föredra av skälen ovan, och av de erfarenheter som gjorts i andra länder.<sup>60</sup> Ett av de viktigaste argumenten för ett institut är att få en gemensam punkt och yta som över tid kan verka som en viktig komponent i den offentliga infrastrukturen. Med ett institut kan bristen på tydlig legitimitet, rotorsaken som bromsar utvecklingen för spelbranschen enligt *Kraftsamling Dataspelsbranschen*, börja behandlas.

Innovationsforskning kopplad till ekosystem visar också tydligt på vikten av att ha starka stödaktörer. Tidi-

ga slutsatser från RISE egen forskning stärker detta och visar att stödaktörer som samordnar olika insatser har en särskilt hög betydelse som del av ekosystemen även regionalt. Att ha en motsvarande aktör på nationell nivå skulle därför både bli grunden för ett starkt nationellt ekosystem och förse det offentliga Sverige med en tydlig kontaktyta för kompetens och expertis om dataspel som kultur och näring.

Dataspelsinstitutet kan verka som nav i flera av de andra frågor som nämns i den här rapporten; både kompetensförsörjning, kulturfrågor och hantering av stödmedel för kreatörer och bolag. Det kan också bli en viktig knypunkt för de olika regionala instanserna, och inte minst kan det utgöra en kontaktyta för andra aktörer i den offentliga samhällskroppen som kommer i kontakt med branschen på lokal och regional nivå och i dagsläget har svårt att veta vart de ska vända sig. På samma sätt kan institutet också bevaka centrala frågor som spelkunighet, jämställdhet, inkludering, kulturarvsfrågor och barn/ungdomsperspektivet. Det kan också verka för att

## Förslag på åtgärder

- 17.1** Etablera ett nationellt dataspelsinstitut som kan agera som central aktör på nationell nivå och som kan få finansiering som motsvarar de satsningar som finns i andra länder som Danmark och Finland.
- 17.2** Säkerställ att institutet har uppdrag som både täcker närings- och kulturfrågor och kan agera både som en kunskapsbärare, samordnare och källa för ökad spelkunighet och förståelse för spelkulturen och dataspelsbranschen.
- 17.3** Etablera institutet som primär stödfunktion både för projekt som behandlar specifika ämnen och som aktör som på nationell nivå kan föra fram kulturella och näringsmässiga aspekter som berör spel i olika frågor.
- 17.4** Etablera institutet som primär hanterare av finansiellt stöd till både näringsverksamhet och kulturella projekt i enlighet med förslagen i rekommendation 4.

<sup>59</sup>Hurmelinna-Laukkanen, P., & Nätti, S. (2018). Orchestrator types, roles and capabilities—A framework for innovation networks. *Industrial marketing management*, 74, 65–78.

<sup>60</sup><https://www.skane.se/namndshandlingar/62251108/>

ge det offentliga en naturlig röst i spelfrågor på samma sätt som Filminstitutet har, samt stärka svensk dataspelsnäring internationellt och uppmärksamma svenska framgångar på den globala marknaden.

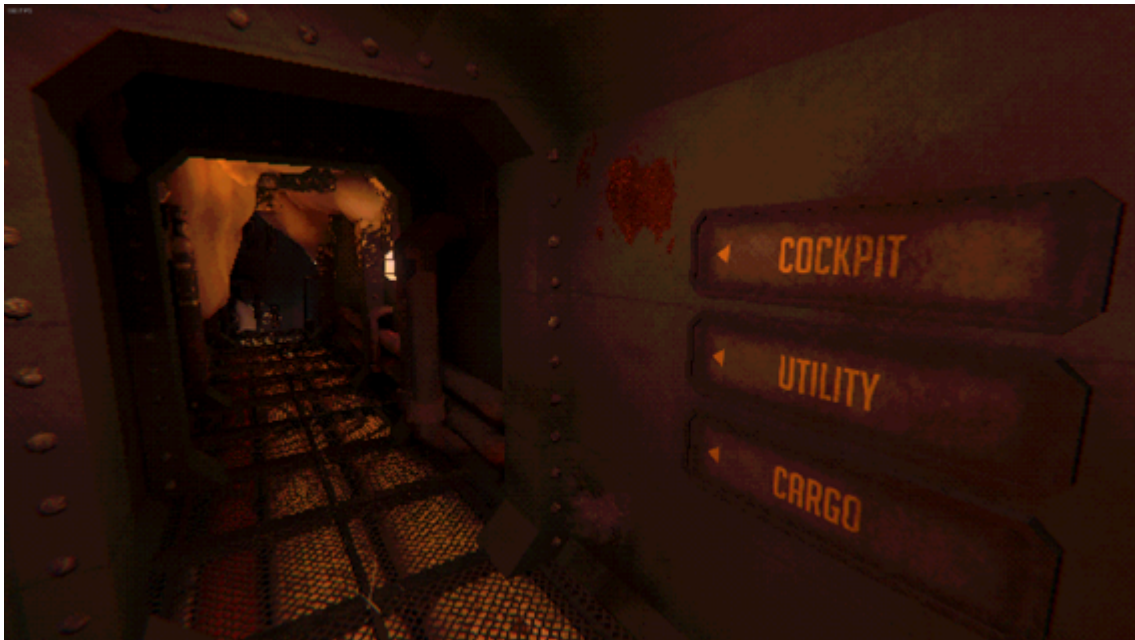
Etableringen av ett dataspelsinstitut knyter också an till utredningen *Kreativa Sverige* i att det kan stärka både näringslivs- och kulturaspekter. Som en del i att KKB blir en basnäring blir det också viktigt att en så central bransch som dataspelsbranschen är representerad med sin stora omsättning, tillväxt och etablerade plats på den internationella arenan.

Finansiering av institutet kommer till del handla om drift och personal, men också stöd för genomförande av projektinsatser och direkta produktionsstöd, motsvarande det som omnämns i rekommendation 4.

Som jämförelse kan nämnas att det danska spelinstitutet har en finansiering på 36 miljoner DKK under en treårsperiod, och den danska spelnäringen är ungefär en sjättedel av Sveriges omsättningsmässigt. Stöddelen har redan diskuterats i punkten om nationell finansiering, och

där kan Finlands modell med stöd i olika steg med initialt fokus på de tidiga och minsta investeringarna vara centrala. Erfarenheter från andra länder visar att stödmedel som bara beaktar den kommersiella potentialen riskerar utesluta viktig kulturell produktion som stödmottagare. I det motsatta fallet där finansieringen är beroende av kulturella parametrar får produktioner med stort potentiellt kommersiellt värde svårt att synas. Därför är det rekommenderat att stödmedel för kulturproduktion och icke-kommersiella insatser skiljs från stödmedel i form av produktionsstöd som primärt har kommersiella värden så att båda typerna av produktion kan frodas.

En kunnig organisatorisk entitet med branschexpertis, som inte finansieras som ett projekt under en kort tid utan långsiktigt, kan verka för att stärka utövare och bransch. Den blir en nod för att samla och sprida kunskap och kan bli en central aktör för spelindustrins utveckling. Den rapport som Region Skåne tagit fram går djupare in på frågan om ett dataspelsinstitut och bör inkluderas i framtida planer på nationell nivå.



Figur 14. Spel: Mouthwashing. Studio: Wrong Organ.

# Övriga reflektioner

**Det finns ett antal insikter från rekommendationer som främst påverkar på regional och lokal nivå, eller som gäller specifika frågor och som inte direkt har en bäring på statlig nivå men som är bra att ha en förståelse för så att möjligheten att genomföra dem kan underlättas.**

Det rör sig om frågor som är viktiga nationellt men där genomförandet sker av andra aktörer, vanligen regionalt eller lokalt. Det kan också vara frågor som behöver utforskas djupare innan de kan formuleras som rekommendationer. I det här kapitlet samlas dessa tillsammans med övriga reflektioner från arbetet.

Diskussionen om spelkunnighet och förståelsen kring spel både brett i samhället och för beslutsfattare och tjänstepersoner påverkar på flera områden och nämns på flera ställen i rapporten. Det leder också till att frågor som berör spel inte har en tydlig motpart som kan föra fram spelperspektivet utifrån ett forskningsperspektiv när frågor diskuteras som rör spel. Det kan leda till slutsatser som saknar viktiga perspektiv eller som använder sig av generaliseringar och förenklingar som inte ger ett fullödigt perspektiv på viktiga frågor. Medialt går det att spåra att negativa nyheter ofta får stor spridning, medan de positiva effekter som spel har inte får lika stor uppmärksamhet. Därför ser vi exempelvis oftare mediala diskussioner om skärmtid, mobbing, lootboxes och annat än vi diskuterar spel som social arena och som stöd för personer med neuropsykiatriska funktionsvariationer. Det skapar en obalans och riskerar förstärka en ofullständig bild av vad spel är. Att få igång projekt kring de viktiga frågorna, bemöta fördomar och också ha en öppen och givande dialog med många parter likt projektet *Spel som problem eller möjlighet* som genomfördes av Skövde Science Park är viktigt. Att skapa kunskap, utbildning och

information om spelbranschen är därför viktigt, liksom att informera om spel som karriärväg.

Att spel också får ta en större plats i lärandet även i undervisningen har också lyfts i rapporten inom specifika områden såsom att bredda utbildningen (rekommendation 9) och hur flickor som spelar spel oftare väljer STEM-yrken (rekommendation 5). Ett annat förslag som lämnas i branschrapporten *Fler Vägar in i Spelbranschen* handlar om hur praktisk tillämpning av spelskapande kan träna kreativitet och skapande i det digitala mediet. Vi har haft syslöjd och träslöjd för att jobba med två bekanta material, och programmering på schemat lyfter den tekniska delen. Kanske kan andra ämnen som bildämnet få större stöd för även digitalt skapande, eller så kanske spelslöjd kan ta plats bredvid syslöjden och träslöjden i framtiden? Frågan om hur skolan kan använda sig av barn och ungas engagemang i spel som en del i att utveckla viktiga transversala färdigheter för elever skulle kunna utredas vidare utöver de förslag som redan konkretiserats ovan.

Det finns också en del förslag från arbetet i nätverket runt *PowerUP* som behöver utredas mer innan det tydligt kan sägas om de passar in på nationell nivå. Ett exempel är förslaget från branschorganisationen att undersöka EFI – Engelska för invandrare – som ett sätt att öka integrationen. För arbetsplatser där engelska är det primära arbetsspråket, både i spelbranschen och andra globala företag, hade en snabbare väg till arbete kanske kunnat

upprättas, men frågan hade behövt utredas mer innan det säkert går att säga vilka effekter det kunnat få.

En viktig del handlar om synen på infrastruktur. Vanligen avses vägar, elnät och annan fysisk infrastruktur. Vissa delar av den fysiska infrastrukturen, som tillgång till bostäder för inflyttad personal och vikten av fysiska mötesplatser på orter där spelkluster formas, är kopplade till det man normalt menar med infrastruktur. Men för dataspelsbranschen är infrastruktur också vad som skulle kunna kallas "mjuk infrastruktur". Det handlar om tillgång till investeringar, stöd från kommun och region, om nätverksmöjligheter och inte minst om stödaktörer som har möjlighet att utveckla och lyfta spelföretagen från deras bildande till livskraftiga och hållbara företag över tid. Branschen har lika stort behov av infrastruktur som vilken annan bransch som helst, det ser bara lite annorlunda ut. En del av dessa frågor har hamnat som konkreta förslag, men många behov är lokala och behöver anpassas till de rådande behoven i respektive region.

Slutligen, särskilt ur RISE perspektiv och uppdrag, har spel inte till fullo nyttjats som innovationskatalysator. Spel som fenomen har egenskaper som gör det lämpat för olika typer av scenarioplanering, som beslutsstöd och inte minst för lärande och utbildning. Spel som metod har en hög interaktionsgrad, uppmuntrar till utforskande och spelbranschen har också många intressanta sätt att hantera produktutveckling och kundrelationer som säkerligen skulle vara intressanta för annan industri. Vi ser också ett ökat intresse för detta, men om spel hade blivit en lika självklar del i digitaliseringsomställningen som AI, VR, digitala tvillingar och andra fenomen hade den bättre kunnat bidra till att stärka svensk konkurrenskraft. Spel har i årtionden legat i absolut framkant av att implementera ny teknologi och har ett stort genomslag som kulturellt fenomen. Detta är en av styrkorna i branschen som KKB-närings: Genom att det finns en så stark spelkultur globalt och med en produktionsmodell som släpper spel tidigt för direkt feedback från konsumenterna får branschen en hög iterativ utvecklingstakt. Här skulle andra näringar kunna dra nytta av dessa lärdomar i sin egen utveckling av digital transformation och avancerad digitalisering.

Spelbranschen är framgångsrik men bygger på ett relativt litet antal mycket framgångsrika bolag, omgivna av en stor flora potentiella företag som kan bli nästa stora succé. 81 % av bolagen i branschen har färre än fem anställda, 87,5 % har färre än tio anställda. Om fler av dessa bolag fick stöd och förutsättningar att växa med 2–4 personer skulle det ge en omedelbar effekt i hela näringens tillväxt. Det blir omöjligt att inte ställa sig frågan – hur många internationella spelsuccéer går Sverige miste om för att det saknas en nationell struktur och plats för dataspelsbranschen?

Sverige har potential att bli EU:s starkaste nation för dataspelsbranschen, om vi kan ge samma konkurrens-mässiga förutsättningar som finns i andra länder i Europa och ger förutsättningar för långsiktig hållbarhet i det viktiga regionala och lokala arbete som redan pågår.

Med den här rapporten har det stora *PowerUP*-nätverket, som representerar alla typer av aktörer i och kring spelbranschen och spelkulturen, försökt skapa en väg framåt med konkreta förslag såväl som resonemang kring behov och möjligheter. Det är vår förhoppning att regering och riksdag kan använda detta underlag för att förkorta vägen framåt med förhoppningen att stärka både spelbranschen och spelkulturen för att fullt ut förverkliga Sveriges potential som spelnation.



Figur 15. Spel: Bubumbu. Studio: An Otter Team.

**RI.**  
**SE**