



DATASPELSBRANSCHEN
Swedish Games Industry



Dataspelsbranschen 2023

Spelutvecklarindex



Andra upplagan

November 2023

Utgiven av Dataspelsbranschen
Research & text: Alexander Milton,
Elin Carlsson, Marléne Tamlin
Layout: Emilie Ihre

Illustration, framsida: Alice Persdotter Rydberg
Redaktör: Johanna Nylander

Dataspelsbranschen är branschorganisationen för dataspel i Sverige. Organisationen företräder branschen som helhet genom branschföreningarna Spelplan-ASGD (spelutvecklare, producenter, utbildningar, akademi och stödmedlemmar) och ANGI (förlag och distributörer).

Dataspelsbranschen | Swedish Games Industry
Magnus Ladulåsgatan 3, SE-116 35 Stockholm

www.dataspelsbranschen.se

Kontakt: johanna.nylander@dataspelsbranschen.se

Flamebait Games -
Passpartout 2: The Lost Artist



Nyckeltal

Nyckeltal	2022	2021	2020	2019	2018
Antal bolag	939 (+20%)	785 (+18%)	667 (+14%)	586 (+14%)	513 (+16%)
Omsättning MSEK svenska bolag	32 516 (+18%)	27 522 (+24%)	22 182 (+25%)	17 815 (+25%)	14 291 (+10%)
Omsättning MSEK i svenska bolag globalt	86 500 (+47%)	58 887 (+70%)	34 728 (+42%)	24 551 (+28%)	19 199 (+42%)
Omsättning per anställd i Sverige TSEK	3 850 (+11%)	3 465 (+3%)	3 363 (+12%)	3 007 (+12%)	2 686 (-4%)
Resultat Sverige MSEK	19 329 (+563%)	2 917 (-56%)	6 611 (+69%)	3 903 (+39%)	2 805 (-33%)
Resultat i svenska bolag globalt MSEK	19 763	-1 246 (-117%)	7 553 (+45%)	5 225 (+52%)	3 438 (-20%)
Antal anställda i Sverige	8 445 (+6%)	7 944 (+20%)	6 596 (+11%)	5 925 (+11%)	5 320 (+14%)
Varav män	6 429 (76,1%)	6 169 (77,7%)	5 186 (78,6%)	4 699 (79%)	4 284 (80%)
Varav kvinnor	1 977 (23,4%)	1 755 (22,1%)	1 410 (21,4%)	1 226 (21%)	1 036 (20%)
Antal anställda i svenska bolag utomlands	16 494 (+48%)	11 158 (+56%)	7 177 (+121%)	3 253 (+25%)	2 604 (+290%)

Nyckeltal för de senaste fem åren. Förändring från föregående år inom parentes.

Produktivitet och kompetens

Problemen hopade sig inför 2022. Skulle publiken världen över vilja göra annat än att spela efter pandemins restriktioner? Skulle försenade spelprojekt leda till minskad försäljning? Skulle problemen med de globala värdekedjorna slå mot företagens ekonomi? När vi räknar samman årets siffror ser vi att de här problemen inte knäckte de svenska spelutvecklarnas framfart. Fler företag, större omsättning, fler anställda, fler kvinnor. Det är med glädje och inte utan lättnad vi presenterar årets rapport.

De svenska spelföretagens största utmaning är istället samma som tidigare: kompetensförsörjning. Trots de svenska spelutbildningarnas höga kvalitet räcker det inte till för att täcka behoven. Jämfört med andra kreativa yrken där det många gånger utbildas många fler än arbetsmarknaden kan sysselsätta är kontrasten ännu större. Trots återkommande satsningar på utbildning, inte minst yrkeshögskolan, är behovet stort. Inom akademisk utbildning krävs därtill satsning på forskning, så att utbildningen kan vila på vetenskaplig grund som är relevant för spel. Och det tar lång tid innan utbildnings-satsningar märks på arbetsmarknaden, det tar trots allt två-tre år att gå en utbildning.

Ytterligare ett sätt att beskriva kompetensbristen, i företagsekonomiska termer, är produktionskapacitet.

Efterfrågan finns, kanalerna finns, produktionsbudgetar finns, internationell uppmärksamhet saknas inte. Men produktionskapaciteten är alltså flaskhalsen. Förutom rekrytering har företagen olika strategier för att hantera det problemet. Många öppnar kontor eller förvärvar företag i andra länder, vilket också syns tydligt på nyckeltalen i denna rapport. Det är många fler anställda i svenska företag utanför Sverige än inom. En del av de arbetstillfällena kunde varit kvar i landet. Därtill, vilket vi inte kan mäta, innebär det att internationella företags investeringar riktas till andra länder än Sverige. Mörkertalet är, som så ofta, stort. Utöver dotterbolagen så har många företag konsulter, frilansare och inte minst produktions-uppdrag (så kallad "co-dev") till företag i andra länder.

Produktivitetshöjningar i form av nya tekniska lösningar är ytterligare en strategi. På senare tid har tekniksprång med generativ artificiell intelligens fått uppmärksamhet i det offentliga samtalet. Dataspelsföretagen har upplevt många tekniksprång trots att branschen är relativt ung. Steget från tvådimensionell grafik till 3D på 90-talet. Pekskärmar och smarta telefoner på 00-talet. Omställningen från spel som produkt till tjänst på 10-talet. För att ta några exempel. Produktivitetshöjningarna i form av tekniksprång är också många. Förr brukade

Förord

alla spelföretag utveckla sin egen mjukvara – spelmotor. Det senaste decenniet har allt fler gått över till standardiserade spelmotorer som används i många fler spel och därmed har större användarunderlag och resurser. Resursbibliotek (i brist på bättre svenskt begrepp: "asset libraries") gör det möjligt att återanvända exempelvis grafik från andra spel. Rörelsefångst, så kallat motion capture, möjliggör mer realistiska animationer. Har produktivitetshöjningarna i dessa tekniksprång lett till färre jobb? Svaret finns i nyckeltalen i den här rapporten.

Spelskapande är ett lagarbete och råvaran är kreativitet. Se där: två högst mänskliga förmågor. Med rätt förutsättningar blir det ännu fler jobb i kommande *Spelutvecklarindex*.

Sammantaget har företagen många olika metoder att öka sin produktionskapacitet, men behöver mer. Spelare världen över vill ha fler och ännu bättre spel. Det förtjänar de.

Stockholm, oktober 2023

Per Strömbäck

Kanslichef, Dataspelsbranschen

Innehåll

Nyckeltal	3
Förord	4
Sammanfattning	6
Omsättning och resultat	8
Viktiga händelser	10
Anställda	14
Antal bolag	16
Inkludering och könsfördelning	18
Största bolag	22
Koncerner och börsen	24
Spelutvecklar kartan - Sverige	26
Svenska spelföretag i världen	34
Spelutvecklar kartan - Världen	36
Förvärv och investeringar	38
Världsmarknaden	40
Spelutbildningarna	44
Nyföretagande och samarbeten runt om i landet	48
Viktiga händelser i landets spelhubbar	50
Spelbranschen i Europa	54
Inga spel på en död planet	56
Omvärld och utmaningar	62
Metod	64
Ordlista	66



Aurora Arts –
Fae & Fauna

Sammanfattning

Spelutvecklarindex kartlägger, redovisar och analyserar svenska spelföretags verksamhet och internationella branschtrender under det gångna året genom att sammanställa bolagens årsredovisningar.

Svensk spelutveckling är en exportnäring som verkar på en i hög grad global marknad. Spelbranschen har på några årtionden vuxit från en hobby för entusiaster till en världsomspännande industri med kulturell och ekonomisk betydelse. *Spelutvecklarindex 2023* sammanställer de svenska bolagens senast redovisade verksamhetsår (2022). Rapporten i korthet:

- Svenska dataspelsindustrins omsättning växte till 32,5 miljarder kronor under 2022 vilket är en ökning med 18% i de svenskregistrerade bolagen. Totalt inklusive dotterbolag i utlandet omsatte den svenska branschen 86,5 miljarder kronor, en ökning på 47%.
- Totalt 1 977 tjänster på spelföretag i landet innehas av kvinnor, det motsvarar en andel på drygt 23%. Bland nytillkomna till branschen var 44% kvinnor.
- De svenska spelföretagen växer, och sysselsatte 8 445 personer under 2022 på plats i Sverige samt 16 494 personer utomlands. Den globala ökningen är framför allt förvärvsdriven. I Sverige nyanställdes 501 personer, en ökning med drygt 6%.
- 104 bolag startade under 2022, dessa tillsammans med 50 nytillkomna äldre bolag som ändrat verksamhet till spelutveckling, resulterar att det i december 2022 fanns 939 aktiva företag, en ökning med 20% jämfört med 2022.
- 2022 rapporterades 31 investeringar och förvärv varav sex hade ett affärsvärde över en miljard kronor. Svenska bolag var i 26 av fallen köpare och i nio av affärerna var svenska bolag säljare.
- De tio mest lönsamma bolagen betalade tillsammans in över 2,6 miljarder kronor i bolagsskatt på sina vinster.
- De tio största arbetsgivarna har sammanlagt betalat 1,4 miljarder kronor i löneskatter.
- 23 svenska bolag är noterade på börsen i Sverige. Tillsammans omsatte de 61 miljarder kronor under 2022.

Spelutveckling är en tillväxtbransch. Sexton av de bolag som finns i dag har funnits sedan nittioalet, men nästan hälften av alla bolag har registrerats de senaste fem åren.



Under 2022 firade DICE 30-årsjubileum.
Konstverk av Jonas Åkerlund.

Under 2022 registrerades 104 nya bolag. Spelen lanseras direkt på en internationell marknad med stark tillväxt och även kompetensförsörjningen sker i hög grad på en global arbetsmarknad. Faktorer som pekar på fortsatt tillväxt är fler satsningar på regionala hubbar med inkubatorer, acceleratorer och utbildningar, fler veteraner som startar nya företag, flera stora spellanseringar i närtid, samt det faktum att vi ännu inte sett effekterna av de senaste årens flera och stora investeringar och förvärv.

Under året har flera svenska bolag firat jubileum. EA DICE firade 30 år i slutet av 2022 och både Avalanche Studios Group och King fyllde 20 år under 2023. Svenska spelutvecklare kännetecknas av bredd och kvalitet. Sverige har världsledande utvecklare inom AAA, konsol, PC, mobilspel, VR/AR, digital distribution och specialiserade underleverantörer.

Branschens största utmaningar är tillgången på kompetens och tillgång till kapital, det senare inte minst i tidiga skeden. En annan utmaning är lagar och regler kring digitala marknader som kommer i otakt med utvecklingen. Den viktigaste framtidsfrågan handlar om mångfald, både bland spelskaparna och spelarna. Under 2022 ökade andelen kvinnor bland nyanställningarna till 44%, men

44%
av nyanställda
var kvinnor

mycket arbete återstår innan branschen är jämställd. På längre sikt har dataspel alla förutsättningar för mångfald och inkludering. Spel tillhandahåller en möjlighet att lämna sin vardag och stiga in i världar där bara fantasin sätter gränserna.

Antalet "andra generationens bolag" där erfarna spelutvecklare gått vidare med nya egna projekt, eller där företagsledare skapat sitt andra bolag fortsätter att öka, och en stor del av branschens långsiktiga tillväxt sker genom nyföretagande.

Omsättning och resultat

Svenska spelföretag har fortsatt att växa under 2022 och ökat omsättningen med 13% till 32,5 miljarder kronor. Det är en ökning med fem miljarder kronor och mer än en fördubbling de senaste fem åren.

Under de senaste åren har ett par stora koncerner växt sig större bland annat genom investeringar och förvärv och en betydande del av förvärven har skett utanför Sverige. Totalt omsätter svenska bolag och koncerner 54 miljarder kronor i dotterbolag utanför Sverige och den sammanlagda globala nettoomsättningen i svenska företag var 2022 86,5 miljarder kronor. Detta bör inte förväxlas med det totala värdet av försäljning till konsument som sker i distributionsledet, eller det totala värdeskapande som sker i branschen med underleverantörer och kringtjänster.

I den globala konkurrensen har bolagen framgångsrikt tagit marknadsandelar, lockat till sig kompetens och inte minst skapat spelupplevelser för flera hundra miljoner spelare världen över. Den låga kronan påverkar dock omsättningen i ett internationellt perspektiv. I Euro ökar den nationella omsättningen med 13% till 3,1 miljarder Euro medan omsättningen i dollar ökar marginellt och mäts till 3,2 miljarder USD. Omsättningen i svenskägda bolag utomlands ökar med 40% till 8,1 miljarder EUR – omräknat i dollar är ökningen 25% till 8,5 miljarder USD.

Med 104 nya bolag växer den svenska branschen stabilt och har det senaste decenniet ökat omsättningen från drygt 6 miljarder till 32,5 miljarder kronor i svenska bolagen och 86,5 miljarder kronor när de utländska dotterbolagen räknas med. Under 2022 var omsättningen för andra gången högre för de svenskägda utländska bolagen än omsättningen i de svenskregistrerade bolagen. Anledningen till detta är den effekt av de många stora förvärv som skett utanför Sverige.

Åtta av de svenska bolagen har under året haft en omsättning på över en miljard kronor. De tio största bolagen står för två tredjedelar av den totala omsättningen och utöver miljardbolagen omsätter 31 bolag över 100 miljoner. De svenska bolagen har haft ett lönsamhetsmässigt rekordår vilket delvis kan härledas till ett par stora utdelningar. De tio mest lönsamma bolagen har betalat in 2,6 miljarder kronor i ren skatt och de största arbetsgivarna har betalat 1,4 miljarder kronor i sociala avgifter.

Ett par bolag sticker ut i ökad omsättning. Stunlock Studios gick från att omsätta knappt tre miljoner 2021 till nästan en halv miljard 2022, vilket kan härledas till en lyckad lansering av *V Rising*. Coffee Stain Publishing, Sharkmob och Resolution Games är tre andra bolag som ökat stort senaste året.

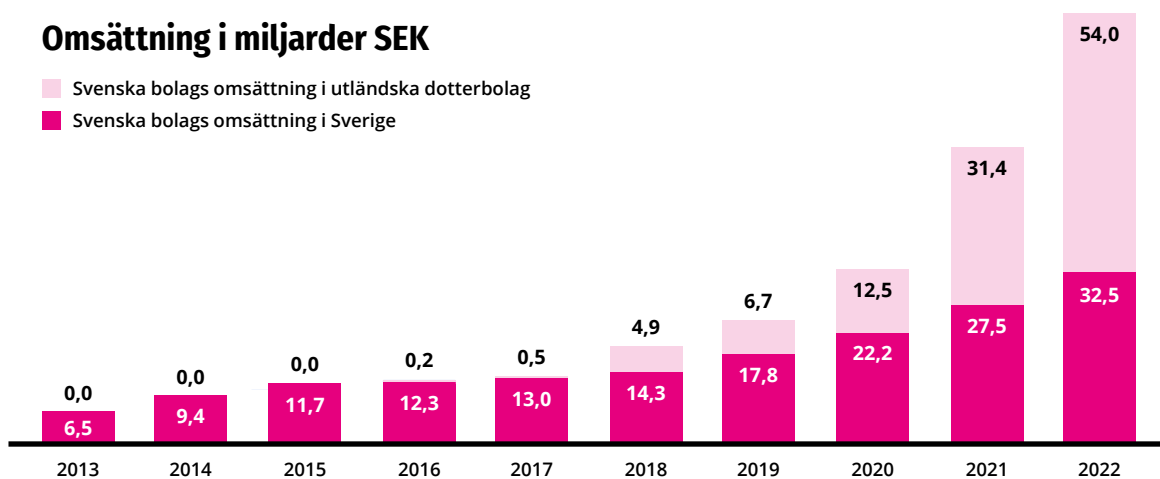
Omsättning globalt

Under 2022 var omsättningen i de svenskägda utländska bolagen högre än omsättningen i de svenska bolagen, en effekt av de stora förvärv som skett under de senaste två åren.

Embracer Group har i år haft en omsättning på nästan 38 miljarder kronor. Detta betyder att Karlstadsbolaget inte enbart fortsätter vara landets största koncern inom spelutveckling utan även en av de största spelkoncernerna i Europa. Stillfront Group och MTG står också för en betydande del av den globala omsättningen i svenskägda spelföretag.

Omsättning i miljarder SEK

- Svenska bolags omsättning i utländska dotterbolag
- Svenska bolags omsättning i Sverige

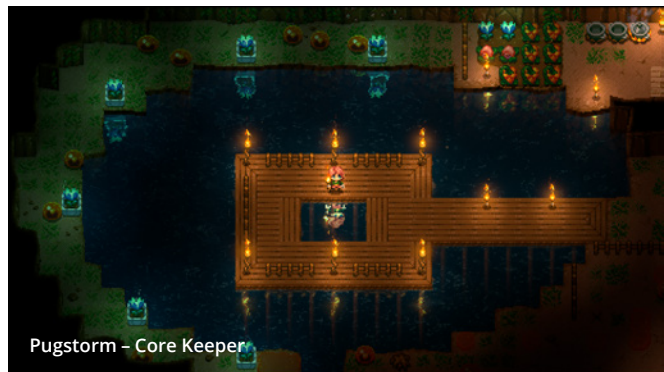


Stunlock Studios – V Rising

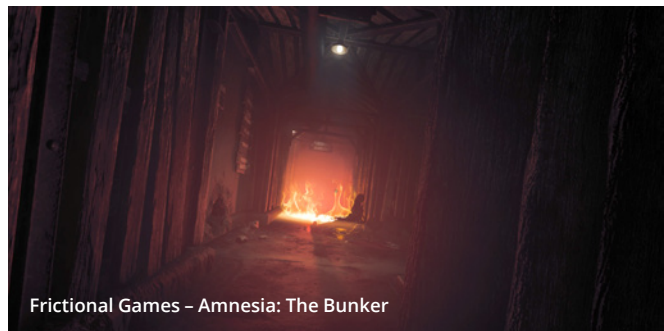
Viktiga händelser

Antalet svenskutvecklade spel som kommer ut varierar från år till år, men numera har branschen så stor bredd att enskilda titlar inte avgör det samlade utfallet. Här är några exempel på större händelser under 2022 samt början av 2023:

- **Avalanche Studios Group** firade under 2023 sina 20 år av öppna spelvärldar med att släppa roguelite-spelet *Ravenbound* och konsollanseringen av fiskespelet *Call of the Wild: The Angler* – vilket nådde över 1,1 miljoner månatliga spelare (MAU). Spelet *Generation Zero* nådde över 1,3 miljoner månatliga spelare och *theHunter: Call of the Wild* passerade intäkter på över 1,5 miljarder kronor sedan lanseringen 2017.
- **EA DICE** firade 30-årsjubileum i slutet av 2022 och den framgångsrika *Battlefield*-serien firade 25-årsjubileum. Som del av firandet anordnades *DICE at the Opera*, en musikalisk föreställning i samarbete med Kungliga Operan och Kungliga Hovkapellet. Studioen arbetar vidare med *Battlefield*-serien. I Stockholm har forskningsavdelningen EA SEED uppmärksammats bland annat för utvecklingsframsteg inom AI och machine learning.
- **Embark Studios** fortsätter sitt arbete med de två stora titlarna *ARC Raiders* och *The Finals*. Under året har *The Finals* genomfört två stängda betatester som rönt stor uppmärksamhet.



Pugstorm – Core Keeper



Frictional Games – Amnesia: The Bunker



King – Candy Crush



Paradox Interactive – Europa Universalis IV: Lions of the North

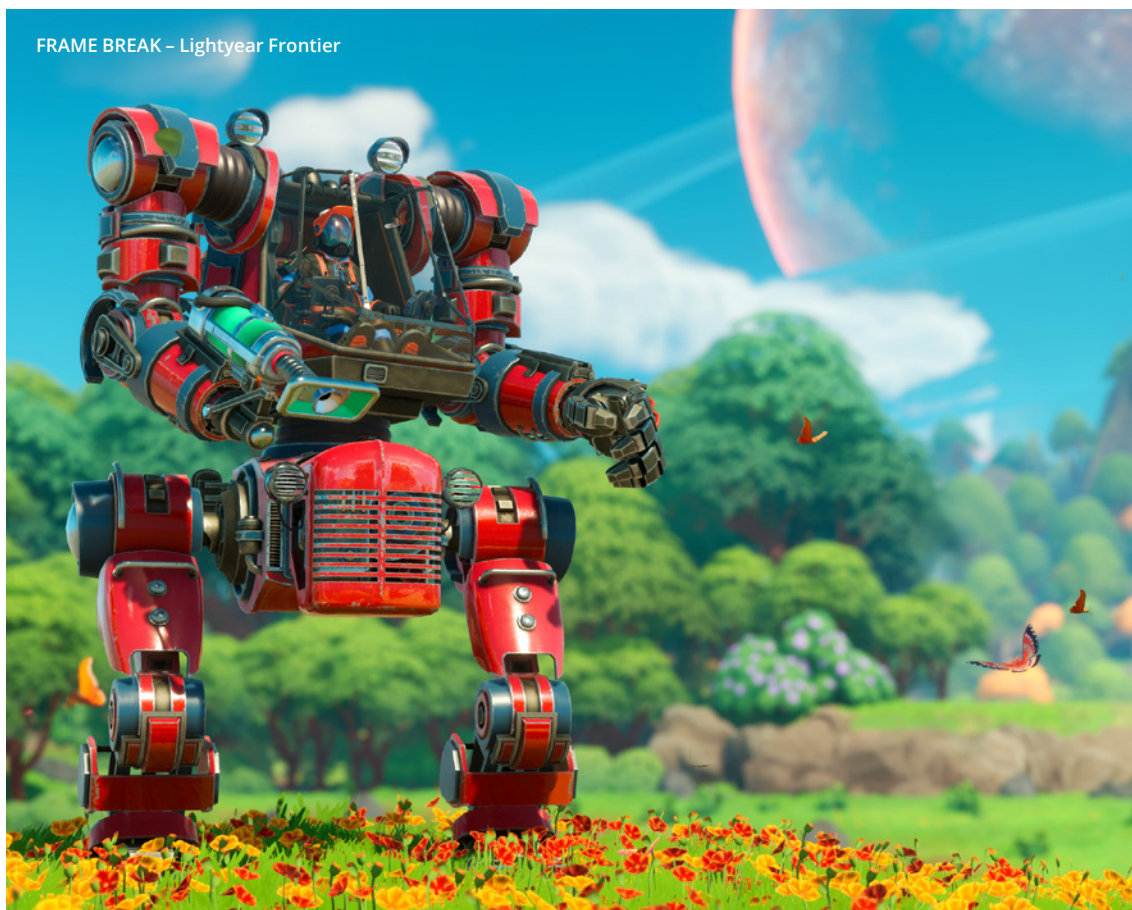
- **Embracer Group** fortsatte utöka sin portfolio under 2022 med förvärv av bland annat **Crystal Dynamics**, **Square Enix Montréal**, **Tripwire Interactive** och **Middle-earth Enterprises**. I samband med en omfattande omstrukturering kommunicerade ledningen i juni 2023 sina avsikter att skifta fokus för att förstärka kassaflödet, prioritera effektiviseringar av verksamheten samt lansera fler spel till PC och konsol. Gruppen har även ingått i avtal med **Amazon Games** för att utveckla och lansera ett MMORPG baserat på J.R.R. Tolkiens *Sagan om ringen* och *Hobbiten*.
- **G5 Entertainment** höll en fortsatt stark position på mobilspelsmarknaden med en omsättning på 1,4 miljarder kronor. Deras egenutvecklade spel, framför allt *Sherlock: Hidden Match 3 Cases*, visar på stark tillväxt och utgör en allt större del av den totala omsättningen.
- **King** fortsatte stabilt framåt och fyllde tjuugo år under 2023. *Candy Crush Saga* är inne på sitt elfte år, har omsatt över 20 miljarder USD, släppte i september bana 15 000 och King har 238 miljoner spelare varje månad. De senaste fem åren har spelarna av *Candy Crush Saga* svajpat en distans motsvarande jorden runt sju gånger, och franchisen *Candy Crush* som helhet har laddats ner över fem miljarder gånger.
- **Maximum Entertainment**, tidigare Zordix, tillsatte i början av 2022 Christine Seelye som VD och chef för koncernen. Under 2023 har gruppen släppt flertalet spel, där ibland det svensktutvecklade *Bramble: The Mountain King*. I februari 2023 presenterade gruppen sin företagsstruktur där intern utveckling ligger förlagd i studior inom Modus Studios-gruppen, och förlagsverksamhet är fördelad mellan Just for Games, Merge Games, Modus samt Maximum Games.
- **Mojang** har fortsatt expandera *Minecraft*-franchisen med en femte titel – *Minecraft Legends*. Det är ett actionstrategispel som utvecklades i samarbete med kanadensiska Blackbird Interactive och släpptes till PC och konsoler i april 2023.
- **Paradox Interactive** släppte i oktober 2022 det efterlängtnade grand strategy-spelet *Victoria 3*. Spelet sålde en halv miljon exemplar under sin första månad och

nominerades till *The Game Awards* pris för årets bästa simulator/strategispel. Paradox nederländska dotter Triumph Studios släppte *Age of Wonders 4* i maj 2023. En ny satsning på att förlägga mindre och experimentella spel tillkännagavs under namnet Paradox Arc, som bland annat släppte *Across the Obelisk* i augusti 2022.

- **Resolution Games** fortsatte expandera och diversifiera sin verksamhet genom förvärvet av svenska VR-studion Zenz VR och grundandet av Resolution Games Inc. i Austin, Texas. Resolution släppte även VR-spelet *Ultimechs* och MR-spelet *Spatial Ops* som beta.
- **Stillfront** har uppvisat en stadig tillväxt av både antalet anställda i koncernen och gruppens totala omsättning tack vare tidigare förvärvade studiors framgångar.
- **Stunlock Studios** såg fortsatta framgångar med sitt vampyr-survivalspel *V Rising*. Spelet, som fortfarande

är i Early Access passerade tre miljoner sålda exemplar i januari 2023. Skövdestudion ökade sin omsättning hundrafaldigt.

- **Thunderful Games** med studior i Göteborg, Malmö, Karlshamn och Skövde lanserade flera efterlängtade titlar under 2022 - såsom *Hell Pie* och *LEGO: Bricktales*. Under första halvan av 2023 lanserades *Viewfinder* och *Planet of Lana*. I augusti 2023 utsågs branschveteranen Martin Walfisz till VD för Thunderful Group.
- **Ubisoft Entertainment** var, precis som förra året, landets största arbetsgivare med 850 anställda från 57 olika nationer. Bolaget fortsätter arbeta med *Star Wars Outlaws* i samarbete med LucasArts, Malmö-studion Massive utannonserade under 2023 att de arbetar med *Tom Clancy's The Division 3*, och i december 2023 släpps *Avatar: Frontiers of Pandora* utvecklat tillsammans med Lightstorm Entertainment och FoxNext Games.





Nedanstående uppräknig är inte uttömmande, det finns många fler exempel på framgångar för de svenska företagen under det gångna året.

Priser och utmärkelser

- Svenska dataspel intog under det gångna året plats på prispallar runtom i världen. Bland annat utsågs **The Outsiders** rhythm-FPS *Metal: Hellsinger* till *GamesCom Awards* mest efterlängttade PC-spel och bästa actionspel, bästa design på *Nordic Game Awards 2023* samt bästa och mest innovativa ljud och musik av *Golden Joystick Awards 2022*, *MCV/DEVELOP Awards 2023*, *Nordic Game Awards 2023* och *NAVGT 2022*.
- Karlshamnsbaserade **Something We Made's** första kommersiella titel *TOEM* vann *BAFTAs* pris för bästa debutspel 2022, och redan prisbelönta *It Takes Two* av **Hazelight Studios** kammade hem ytterligare priser som *BAFTAs* bästa multiplayer-spel och originaltitel 2022.
- **Coffee Stain Studios** *Goat Simulator 3* vann pris för bästa trailer på *Golden Joysticks 2022*.
- **Flamebait Games** artistiska uppföljare *Passpartout 2: The Lost Artist* erhöill pris för Best Visual Art på *Taipei Game Show 2023* och ytterligare två priser på *China Joy 2023* för bästa casual- samt singleplayerspel.
- *Payday 3* av **Starbreeze** vann bästa PC-spel samt pris för mest underhållande spel på *Gamescom Awards 2023*.
- På 2022 års upplaga av *NYX Game Awards* utsågs *Demeo*, utvecklat av **Resolution Games**, till Grand Winner i AR/VR-kategorin och 2023 vann studios VR-shooter *Spatial Ops* i kategorin Best Innovation. Resolution utsågs även till Sveriges och världens mest innovativa och snabbast växande techbolag av bland annat Breakit och Fast Company. Även 2023 stod svenskar med på *NYX Game Awards* topplista, med *Bramble: The Mountain King* av **Dimfrost Studio**, *Vaudeville* av **Bumblebee Studios** och *Mortal Online 2* av **Star Vault** som vinnare i ett flertal kategorier.
- Svenska dataspel vann också stort på *Nordic Game Awards 2023* med fem av nio priser tilldelade svenska studior. Bland dem vann *Source of Madness* av **Carry Castle** pris för bästa spel på liten skärm, *Virtuoso* av **Really Interactive** utsågs till bästa teknologi och *Raft – The Final Chapter* av **Redbeet Interactive** vann pris för bästa debut.
- På hemmaplan utsågs det surrealistiska skräckspelet *Eclipsium*, utvecklat av teamet **Housefiregames** som studerar Game Creator-programmet på Yrgo i Göteborg, till årets bästa spel i Dataspelsbranschens studenttävling *Swedish Game Awards 2023*.

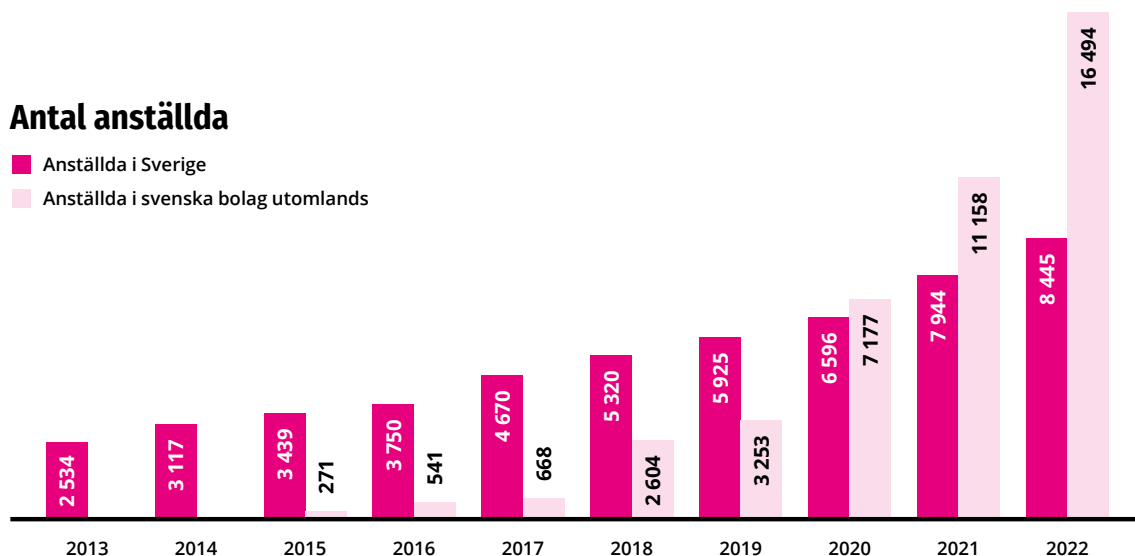
Anställda

Antalet anställda i den svenska spelindustrin ökar och flera bolag nyanställer. Under 2022 ökade antalet anställda till 8 445 personer i den svenska spelbranschen.

Antal anställda

■ Anställda i Sverige

■ Anställda i svenska bolag utomlands



Antalet anställda i spelbranschen i Sverige ökade med 6% under 2022 till 8 445 personer. Det motsvarar 501 nya heltidstjänster. Största arbetsgivare i Sverige är Ubisoft Entertainment som sysselsätter runt 850 personer. Nitton bolag har över 100 anställda i Sverige. 121 bolag har tio eller fler anställda.

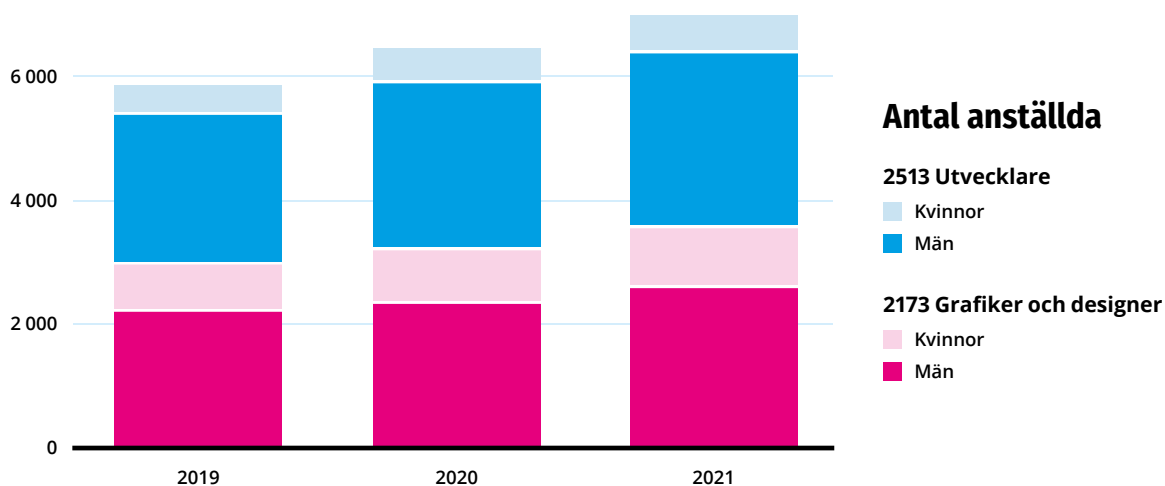
Utöver anställda i Sverige tillkom det över 5 000 heltidstjänster i utlandet i svenskägda bolag, framför allt genom förvärv. 2022 hade svenskägda bolag runt 16 500 personer anställda runt om i världen utanför Sverige. Det innebär att totalt 25 000 personer var anställda av ett svenskt spelutvecklingsföretag under året. Mer om detta i kapitlet *Svenska spelföretag i världen*.

Antalet anställda baseras på årsbokslutens genomsnittliga heltidsanställningar under hela verksamhetsåret. Det innebär att den faktiska siffran arbetandes

i branschen i många fall är högre då många bolag som expanderat under 2022 har haft fler anställda i slutet av året än i början av året. I den mån uppgiften funnits att tillgå har antalet anställda i december 2022 använts som referens för att bättre spegla utvecklingen under året.

Utöver det redovisade antalet finns personer i andra bolagsformer, personer i bolag som ej lämnat årsredovisning samt frilansare och konsulter som inte syns som anställda i bolagens årsredovisningar. Med hänsyn till dessa mörkertal är den verkliga siffran högre. Det finns till exempel 432 enskilda firmor som är registrerade under dataspel. I undersökningen *The south Swedish game development industry 2022* (Game Habitat) uppgav 87% att de hade en fast tillsvidareanställning på heltid. Nästan ingen jobbar deltid.

Antal anställda inom yrkeskoderna 2173 & 2513



Högre omsättning på arbetsmarknaden

Under 2023 rapporterade flera spelföretag ett försämrat ekonomiskt läge, både med uppsägningar och i vissa fall nedlagda studior runt om i landet. I viss mån följer det lågkonjunkturen och den globala marknaden, som inte minst påverkat börsbolagen. 2021 var ett år med stark tillväxt i hela branschen och sett till nyckeltalen har ökningen mattats av något under 2022.

För enskilda orter har det varit ett turbulent år. Umeå är ett sådant exempel, där flera etablerade studior av helt olika anledningar lade ner sin verksamhet i staden under kort tid. Det har lett till att flera nya fristående spelstudior startats och anställt delar av den personal som fått lämna nedlagda bolag.

Som bransch har spelindustrin klarat sig bra och trenden går fortsatt stabilt uppåt. Vid en genomgång av de större bolagen i branschen och med de rapporterade nedläggningarna och uppsägningarna inräknade, sker en ökning även 2023 och i september var det över 8 600 anställda i branschen i Sverige.

En annan trend som märkts under året är att fler bolag mer organiserat erbjuder konsulttjänster helt specialiserade med spelkompetens, och att fler studior är så kallade co-dev-studior, bolag som arbetar med

spelproduktion på uppdrag av andra större spelstudior. Utöver detta har exempelvis IT-konsultföretaget Netlight 170 anställda spelutvecklare som arbetar runt om på landets spelföretag.

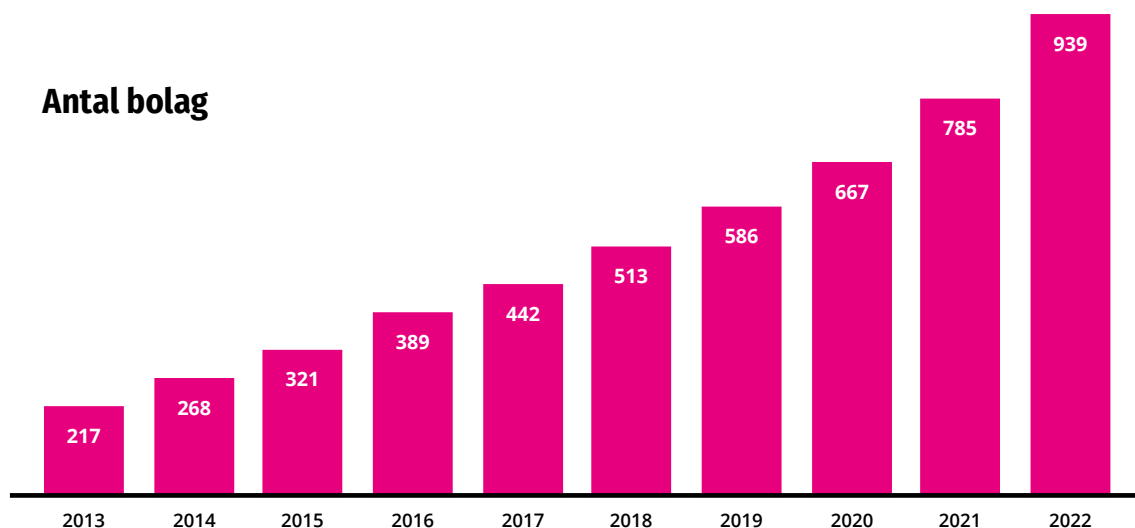
På sikt är kompetensförsörjning en fortsatt stor utmaning, kombinerat med stabila förutsättningar för små företag att växa.

Antal anställda efter yrkesroll

Två yrkesroller inom spelutveckling har spelspecifika yrkeskoder (SSYK), i den offentliga statistiken sammanställd av Statistiska Centralbyrån (SCB). Det är yrkeskod 2173 *Designer inom spel och digitala medier*, som omfattar flera yrken inom grafik och design samt 2513 *Utvecklare inom spel och digitala media*, som omfattar yrken inom spelprogrammering. Utöver dessa finns spelutvecklare inom olika inriktningar under andra yrkeskoder, och anställda i yrkeskoderna kan också arbeta på bolag inom andra branscher än spelutveckling. Urvalet kan ses som en fingervisning på antalet anställda i landet inom de olika yrkesrollerna samt tillväxten på arbetsmarknaden. SCB för också statistik över könsfördelning. 2021 var 16% av alla spelprogrammerare kvinnor och 27% av alla grafiker och designer. Den totala andelen kvinnor i urvalet var 21,4% 2021, knappt under branschsnittet, 22,1% samma år.

Antal bolag

Under 2022 registrerades 104 nya spelföretag. Vid utgången av året var totalt 939 aktiebolag aktiva inom spelutveckling, en ökning med 19% från föregående år. Av dessa är 200 bolag nu mer än tio år gamla.



Andra företagsformer

År 2022 fanns det 432 enskilda firmor, 45 handelsbolag och åtta ekonomiska föreningar som var registrerade under *SNI 58.210 — utgivning av dataspel*.

Av de enskilda firmorna redovisade 164 stycken en omsättning under 2022. 29 redovisade en omsättning över en halv miljon och varav elva firmor omsatte mer än en miljon. 30 firmor drevs av en kvinna, 14 av dessa redovisade omsättning, varav två bolag över en halv miljon. Av handelsbolagen redovisade 15 stycken omsättning.

Detta är en stor ökning jämfört med tidigare år, inte minst sett till antalet enskilda firmor samt andelen av dessa med ekonomisk verksamhet. Allt fler startar företag registrerade inom spelutveckling. Det är även en

tredubbling av bolag som har en så pass hög omsättning att det inte bara är en sidoverksamhet.

Liksom för aktiebolag brister träffsäkerheten bland vilka bolag som registrerat sig med *SNI-kod 58.210* och vilka som faktiskt har verksamhet inom spelutveckling. För handelsbolagen och enskilda firmor har vi inte granskat den faktiska verksamheten, och i flera fall kan det handla om sidoverksamhet som förändras över tid. Några bolag i urvalsgruppen som vi fått direkt kännedom om återfinns på *Spelutvecklarkartan*.

Data över antal bolag kommer från SCB:s företagsregister, spelutvecklingsbolag som vi får kännedom om genom att de exempelvis hör av sig till oss, samt utifrån manuell genomgång av samtliga företag som registrerat verksamhet under *SNI-kod 58.210 — utgivning av dataspel*.

Anställda och omsättning per företagstyp

Listan med svenska spelföretag har vuxit stadigt under en längre tid, men långt ifrån alla bolag har en aktiv verksamhet med omsättning och anställda. Detta kan dels förklaras av att vissa bolag drivs som holdingbolag för att förvalta ägande i andra spelföretag, medan andra har övergått från aktiv spelutveckling till att bli vilande bolag utan verksamhet. En anledning till varför inaktiva bolag ibland lämnas vilande istället för att avvecklas är att försäljning av tidigare utgivna spel kan ge passiv inkomst till bolaget med minimal handpåläggning även långt efter att spelen släppts.

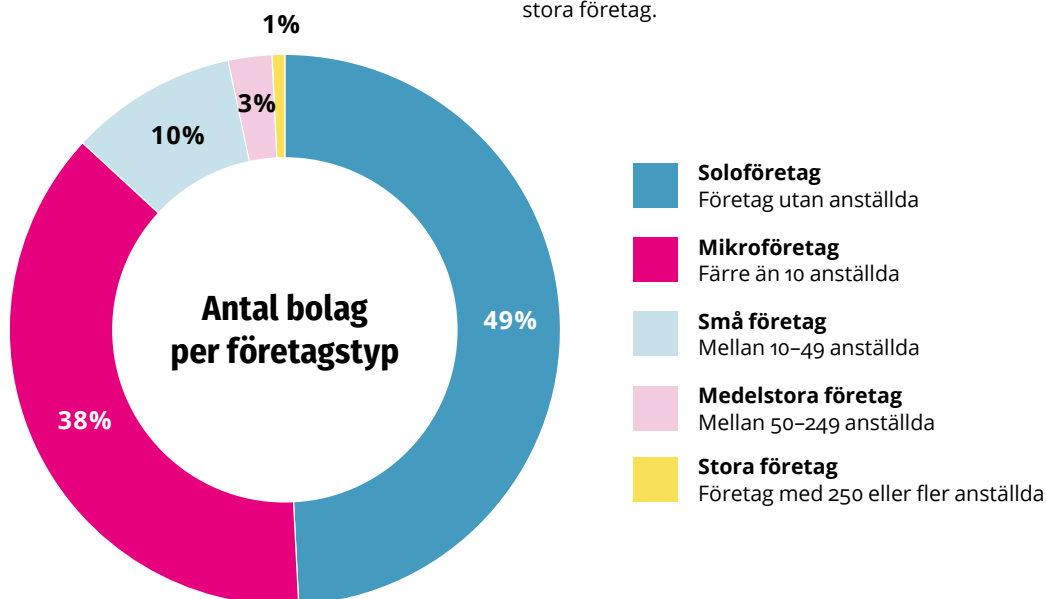
Bland de 939 bolagen är knappt hälften soloföretag, det vill säga att bolaget inte har några anställda registrerade. Observera dock att bolag som ägs och drivs av en ensam person kan rapporteras som utan anställda, oavsett om ägaren tar ut ersättning. Soloföretag kan alltså avse aktiebolag som drivs av en enskild person eller som helt enkelt saknar verksamhet.

Drygt en tredjedel av bolagen hade minst en och högst nio anställda under 2022. Antalet anställda utgår från årets genomsnittliga antal heltidsanställningar, oavsett antal individer. Statistiken är hämtad från SCB och baseras på arbetsgivaravgifter som registrerats hos Skatteverket.



Antalet bolag med 50 eller fler anställda har ökat från 28 år 2021 till 31 år 2022. Likt tidigare år räknas inte hela koncerner i denna översikt, utan varje enskilt moder- och dotterbolag för sig.

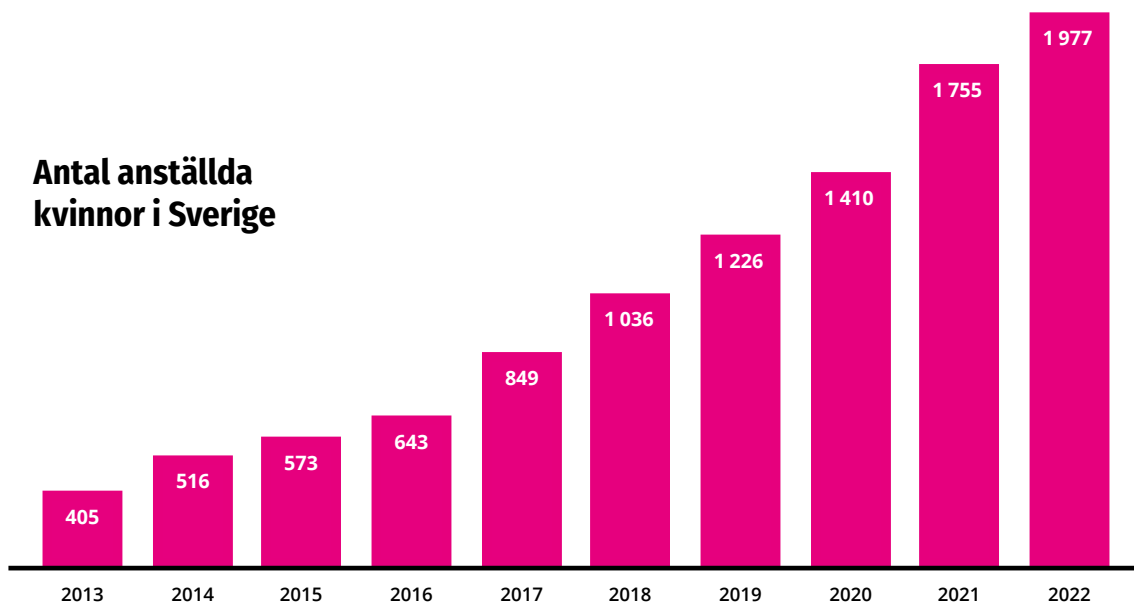
Observera att kategoriseringen har ändrats något från tidigare år. Kategoriseringen utgår från EU:s definition av företagsstorlek, som baseras dels på antalet anställda, dels på bolagens omsättning och balansomslutning. I år kategoriseras bolagen enbart utifrån antalet anställda, för ökad tydlighet. Därtill har kategorin Medelstora företag uppdaterats från under 200 anställda till under 250 anställda, i linje med EU:s definition av små och medelstora bolag (SME) avseende antal anställda. Dessa ändringar har sammantaget bidragit till en marginellt annorlunda fördelning av solo-, mikro- och småföretag, men har inte påverkat årets statistik över medelstora eller stora företag.



Inkludering och könsfördelning

Under 2022 växte hela den svenska spelbranschen sett till antalet anställda, så även antalet kvinnor. Totalt var 1 977 kvinnor anställda i svenska spelföretag under 2022, vilket motsvarar 23,4% av alla anställda. Det är en ökning med en procentenhet jämfört med 2021.

Antal anställda kvinnor i Sverige



Årets statistik utmärker sig särskilt sett till könsfördelningen av årets tillskott. Av de omkring femhundra personer som tillkom branschen under året var nästan varannan person, 44,3%, kvinna. Skillnaden mot föregående år kan se marginell ut sett till den totala statistiken, men i en historiskt mansdominerad bransch visar denna proportion en trend av en allt mer jämlik rekrytering. I september 2023 arbetade över tvåtusen kvinnor i den svenska spelindustrin.

Att analysera könsfördelning i svenska bolag innebär flera utmaningar. De börsnoterade bolagen, som har en större skyldighet att delge transparent statistik, utgör bara en mindre del av de anställda i Sverige. För de mindre bolagen finns inget krav att redovisa kön hos de anställda i årsredovisningen. I de fall andra bolagen

inte rapporterat själva används uppgift ur företagsdata från Statistiska Centralbyrån, som inte är komplett och även innebär vissa felmarginaler. Statistiken tar i dagsläget inte hänsyn till könsidentitet, trans eller ickebinära anställda, då datan är baserad på personnummer och juridiskt registrerade kön. I den mån uppgift har funnits baseras könsfördelningen på könsidentitet utefter hur respektive bolag har rapporterat in underlag.

Även om siffrorna aldrig kan ses som exakta ger det oss en bättre bild av hur branschen utvecklas och huruvida vi rör oss mot ökad eller minskad jämställdhet. Arbetet med att förvalta andra än mäns intresse för teknik och bereda plats på utbildningar och arbetsplatser fortsätter, till stor del tack vare ideella initiativ och rörelser som kämpar för att främja inkludering, jämställdhet, mångfald

och tolerans på lärosäten, i spelkulturen och på arbetsplatser. Mer information om dessa initiativ kan läsas nedan.

Några bolag i landet redovisar en tredje kategori i sin könsfördelning, ibland som uttalat ickebinära, och ibland under annan beteckning i sina årsredovisningar. Bland de svenska bolag som uppgav denna siffra var andelen som ej angav kön som man eller kvinna 1,5% under 2022, en lätt ökning jämfört med tidigare år. Det är dock ett jämförelsetal som sannolikt fortfarande är underrapporterat.

Fler initiativ i branschen

Game Dev Force grundades i början av 2019 med en vision om att förena olika initiativ inom Sverige som alla syftar till att skapa en mer inkluderande och mångsidig spelutvecklingsindustri. I juli 2023 anordnades den fjärde upplagan av *Valkyrie Game Jam*, ett könsseparatistiskt spelutvecklarevent i norra Sverige.

Women in Games är en internationell ideell organisation med målet att motverka diskriminering i spelindustrin och spelkulturen. Organisationen har gräsrotter

runt om i världen och består av företag, medlemmar och ambassadörer. I september 2023 anordnades det största Women in Games-eventet någonsin på *SPACE* i Stockholm.

Internetstiftelsen anordnade eventet *Tidsvåg* i samband med Vetenskapsfestivalen i Göteborg både våren 2022 och 2023. *Tidsvåg* är en spelfest som lyfter och hyllar kvinnliga och ickebinära förebilder i spelbranschen med syfte att inspirera nästa generations spelutvecklare.

Wings grundades 2018 med syfte att investera i indiespel utvecklade av teams där kvinnor och marginaliserade kön har nyckelpositioner på företagen. Under år 2023 anordnades *Wings Elevate*, ett acceleratorinitiativ där tio utvalda mobilstudios från runt om i världen mottog stipendier för utveckling och lät coachas för att slutligen kunna pitcha sina prototyper.

GEM, *Game Empowerment Movement*, är ett lokalt initiativ med målet att stödja en jämställd och inkluderande kultur i södra Sveriges spelbransch. Under 2023 anordnade GEM bland annat ett mentorskapsprogram för kvinnor och ickebinära.

Starbreeze – Payday 3





DONNA är en intressegrupp med bas vid Högskolan i Skövde som sedan 2011 arbetat med jämställdhetsfrågor inom spelutveckling och spelutbildning. Under 2022 hölls minikonferensen *DONNA DAY* för sjätte året i rad där ett hundratal studenter och alumni kunde träffa jämlikar och mentorer från branschen i anslutning till *Sweden Game Conference*.

Equal Play är ett nätverk med rötter i *East Sweden Game* som arbetar för att främja mångfald och inkludering i den östgötska spelindustrin genom att sprida kunskap och anordna separatistiska och öppna event för alla som är intresserade av spelutveckling.

All In är ett projekt som drivs av Science Park Skövde från år 2023 till 2024 och är en del av Vinnovas satsning på utvecklingsprojekt i inkubatorer. Tillsammans med andra spelinkubatorer i landet ska projektet bland annat kartlägga vilka hinder och utmaningar som föreligger icke-binära och kvinnliga spelutvecklarens entreprenörskap.

I juni 2023 anordnade **PlaygroundSquad** ett gratis kollo med spelutvecklarämba för tjejer, transpersoner och ickebinära i åldrarna 13–17 år. De fick en grundläggande genomgång av vad grafiker, designers och programmerare gör. Alla fick möjlighet att utveckla sina egna spelidéer.



Några nyckeltal

- 51 bolag består av minst hälften kvinnor jämfört med 29 föregående år. Störst av dessa är Star Stable med 82 kvinnor anställda.
- 120 bolag har en högre andel kvinnor än genomsnittet med minst 23% kvinnor anställda. Tillsammans omsätter de nästan 24 miljarder kronor.
- 108 bolag med fler än en anställd består av bara män, det största av dessa bolag har 27 anställda.

BRANSCHRÖSTEN **JENNY BRUSK**

Innovationsledare, Science Park Skövde och grundare av DONNA

”Heterogena grupper leder till en bättre kultur, samt mer hållbara och dynamiska bolag”



Hej Jenny Brusik – du är grundare av DONNA och har jobbat i spelbranschen i över 20 år. Vad har förändrats och vad är DONNA?

I dag arbetar betydligt fler kvinnor i spelbranschen än när jag började. Under årens gång har även frågan kring jämställdhet blossat upp och för varje kris har branschen ansträngt sig för att bli bättre. Vi grundade DONNA 2011 som är ett nätverk för spelutvecklare och spelstudenter som identifierar sig som kvinna, ickebinär eller trans. Genom nätverket arbetar vi för en sund arbetsmarknad och för att fler marginaliserade ska söka sig till spelutbildningar. År 2017 startade vi även konferensen DONNA DAY för att ge studenter möjlighet att träffa och inspireras av professionella spelutvecklare som är förebilder från branschen.

Vad är projektet All In och vad hoppas ni få ut av det?

All In är ett projekt som, i samarbete med andra spelkluster, ska utveckla metoder och verktyg för att få fler kvinnor, ickebinära och transpersoner att starta egna bolag. Forskning pekar på att kvinnor idag tar del av mindre än en procent av riskkapitalinvesteringar. Både

kvinnor och ickebinäras drivkraft i att starta egna bolag handlar om kreativ frihet och makten att skapa en mångfaldig och inkluderande arbetsmiljö. En viktig aspekt i projektet är hur vi fördelar stöd finansierat av offentliga medel på ett jämlikt sätt när majoriteten av grundare är män. Initialt arbetar vi med att kartlägga vilka olika hinder kvinnor stöter på när de ska starta ett bolag och har bland annat identifierat vikten av stödstrukturer som välkomnar och hjälper dem in i branschen.

Hur tror du att verktygen som tas fram via projektet kommer leda till ökad mångfald i spelindustrin?

Utifrån vårt arbete med DONNA vet vi att det är möjligt att skapa förändring genom ökad medvetenhet. En del bolag är bekväma med ett homogent team och tycker det känns besvärligt att ta in någon utifrån, men det är hela poängen. Heterogena grupper leder till en mycket bättre kultur samt mer hållbara och dynamiska bolag. Vårt arbete påverkar hela branschen då vi samarbetar med övriga kluster i landet. Detta påverkar både hur många fler olika typer av entreprenörer vi får samt hur startup-bolagen formas.

Största bolag

Fler bolag växer. Åtta bolag redovisade miljardomsättning och nitton bolag hade över 100 anställda. 37 bolag hade en omsättning på över 100 miljoner. Ungefär 40% av bolagen visade positiva resultat, 63 bolag redovisade en vinst över tio miljoner och 135 bolag hade tio eller fler anställda.

Nedan räknas enbart svenskregistrerade bolags nettoomsättning. En lista över de största svenska bolagens globala omsättning återfinns i kapitlet *Svenska spelföretag i världen*.



Aurora Arts –
Fae & Fauna

Svensk omsättning i miljoner SEK

Bolag	Omsättning MSEK 2022/2023
1 King	6 363
2 Mojang	4 581
3 Paradox Interactive	1 992
4 EA DICE	1 654
5 Coffee Stain Publishing	1 650
6 G5 Entertainment	1 400
7 Toca Boca	1 392
8 Ubisoft Entertainment	1 026
9 Avalanche Studios Group	909
10 Sharkmob	898

Antal anställda i Sverige

Bolag	Anställda i Sverige 2022/2023
1 Ubisoft Entertainment	850
2 EA DICE	696
3 King	621
4 Embracer Group	588
5 Paradox Interactive	474
6 Avalanche Studios Group	441
7 Sharkmob	329
8 Embark Studios	250
9 Fatshark	196
10 Thunderful Group	172

*Nyckeltalen för omsättning är för helår 2022 samt brutna 22/23. Nyckeltalen för personal från Embracer Group, EA DICE, King samt Paradox är från deras respektive senaste redovisningsperiod. Övriga bekräftades med respektive bolag under september 2023. Siffran för Thunderful omfattar dotterbolagen inom spelutveckling. Embracer Group redovisas per dotterbolag för omsättning och på koncernnivå för anställda. Övriga redovisas på koncernnivå i Sverige.

BRANSCHRÖSTEN NATALIA KOVALAINEN

Chefsarkivarie på Embracers Games Archive



”Spel är en viktig och central kulturyttring. För spel är historia och kultur, det är en del av det vi lämnar efter oss som civilisation”

Hej Natalia, du är chefsarkivarie på Embracers spelarkiv. Berätta: vad är arkivet och vad gör du?

Arkivet började med Lars Wingefors, medgrundare och VD för Embracer Group, privata spelsamling. I dag har vi spel från många fler privata samlare och vår ambition är att ha ett så omfattande branscharkiv som möjligt av alla fysiskt släppta spel för konsumentmarknaden. Det innefattar spelen, datorerna, konsolerna och alla tillbehören. Att vara chefsarkivarie i ett spelarkiv som byggs från grunden är ett omfattande arbete. I dag finns över 80 000 objekt i arkivet. En viktig del av arbetet är att etablera samarbeten med arkiv, museer, forskare och andra som kan sprida kunskap om kulturskatten som vi förvaltar.

Hur sparar man egentligen ett spel? Behöver man tänka på något särskilt?

Det som gör arkivet unikt är att objekten i arkivet ska komma till användning. Vi ser till att objekten får ett bra liv men samtidigt vill vi att de kommer till nytta. Med hjälp av arkivet kan kunskapen hållas vid liv.

Vi katalogiserar objekten i olika iterationer. Den första iterationen är en väldigt simpel förteckning för att skapa en överblick över objekten, vad vi har och var de finns.

Vem får komma och titta? Kan man donera till arkivet?

Arkivet vänder sig till alla som på något vis verkar inom spel. Vi har exempelvis haft besök av spel- och hårdvaruutvecklare, där man med hjälp av arkivet har haft möjlighet att testa och skapa nya produkter, forskare som studerar spel och gymnasieklasser som fått lära sig om spel och e-sportens historia. Samarbete med institutioner och organisationer som bevarar är viktigt, för tillsammans kan vi bevara mer av spel.

Vi har mottagit en del donationer. Ett av mina stora mål är att alla spelutvecklare skickar ett exemplar av sina fysiskt släppta spel till oss.

Vilket kulturhistoriskt värde ser ni med detta arkiv? Kan arkivet komma till nytta i framtiden?

Det kulturhistoriska värdet i arkivet är enormt. Spel är en viktig och central kulturyttring. För spel är historia och kultur, det är en del av det vi lämnar efter oss som civilisation. Spelen berättar om den samtid de är skapade i och ger insikter om människan – precis som film eller musik. Vi ser arkivet som en viktig resurs för framtida generationer lika mycket som vår samtid. Vår ambition är att skapa historia idag och i framtiden!

Koncerner och börsen

En förändring som skett i den svenska spelbranschen de senaste åren är att allt fler koncerner med utländska döttrar vuxit fram, tagit marknadsandelar och behållit sitt säte i Sverige.

Den svenska börsmarknaden har generellt varit god för spelbranschen och flera utländska spelföretag är noterade på den svenska börsen.

En del koncerner, såsom Embracer och Stillfront, har en stor del av sin verksamhet utanför Sverige. Tillsammans äger de båda bolagen en betydande del av den tyska spelbranschen. THQ Nordic, PLAION och Goodgame är några exempel på svenskägda bolag i Tyskland. Denna rapport's världskarta över svenskägda spelutvecklingsbolag illustrerar var svenska bolag köper upp studior runt om i världen.

Börsnoterade företag

I dag finns 23 svenska spelföretag på börsen i Stockholm. Göteborgsbolaget MindArk noterades på Spotlight Stock Market i januari 2023.

Åtta av de börsnoterade bolagen nådde en omsättning över en miljard SEK under 2022. Tillsammans uppgick de listade bolagens omsättning till 61 miljarder SEK, en tredubbling sedan år 2020 (20,5 miljarder SEK) och nästan dubbelt så mycket som 2021 (36,8 miljarder SEK). Embracer Group stod för mer än hälften av listans omsättning det gångna året. I börstabellen ingår hela Thunderful Group trots att en stor del av omsättningen kommer från bolagets uppdrag som nordisk Nintendo-distributör.



Det sammanlagda börsvärdet i december 2022 uppgick till 138 miljarder SEK, något lägre än föregående år (144 miljarder SEK) vilket speglar det allt mer försiktiga ekonomiska läget.

Utöver dessa bolag med verksamhet inom spelutveckling finns M.O.B.A. Network som är en tjänsteleverantör till spel- och e-sportbranschen.

Svenska börsnoterade företag

Företagsnamn	Noterat år	Listad på	Omsättning 2022 MSEK
Adventure Box Technology AB	2019	Nasdaq First North Growth Market	1
Beyond Frames Entertainment AB	2018	Spotlight Stock Market	25
Embracer Group AB	2016	OMX Stockholm Large Cap	37 665
Enad Global 7 AB	2017	Nasdaq First North Growth Market	1 866
Fragbite Group AB	2021	Nasdaq First North Growth Market	254
G5 Entertainment AB	2006	OMX Stockholm Large Cap	1 400
Game Chest group AB	2021	Nordic SME	7
Gold Town Games AB	2016	Nordic SME	20
Goodbye Kansas Group AB	2017	Nasdaq First North Growth Market	58
Jumpgate AB	2016	Nordic SME	28
MAG Interactive AB	2017	Nasdaq First North Growth Market	328
Maximum Entertainment AB	2018	Nasdaq First North Growth Market	1 224
MindArk PE AB	2023	Spotlight Stock Market	93
Modern Times Group MTG AB	1999	Nasdaq Stockholm Large Cap	5 537
Paradox Interactive AB	2016	Nasdaq First North Growth Market	1 973
Qiiwi Games AB	2017	Nasdaq First North Growth Market	27
Safe Lane Gaming AB	2010	Nordic SME	47
Sozap AB	2021	Nasdaq First North Growth Market	17
Star Vault AB	2007	Nordic SME	16
Starbreeze AB	2000	Nasdaq Stockholm Small Cap	128
Stillfront Group AB	2015	OMX Stockholm Large Cap	7 058
Thunderful Group AB	2020	Nasdaq First North Growth Market	3 031
Wicket Gaming AB	2021	Spotlight Stock Market	7

Spelutvecklarkartan – Sverige

Spelutvecklingsföretag återfinns i samtliga svenska regioner, från Skåne till Norrbotten.



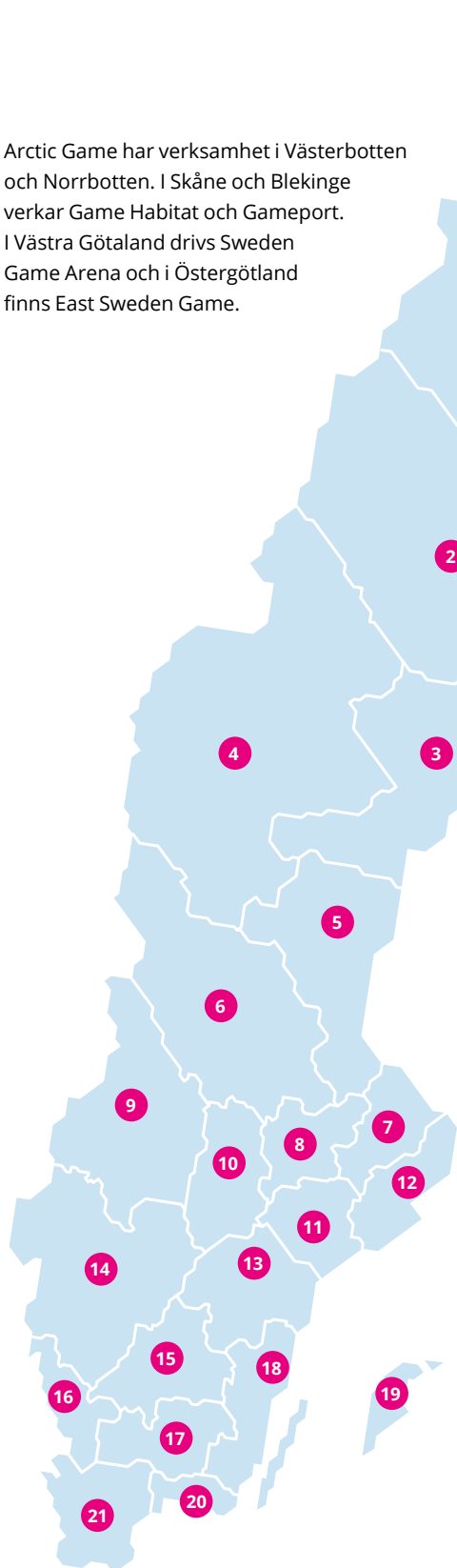
Embark Studios –
ARC Raiders

Stockholm utgör fortfarande den klart största regionen vad avser antal bolag och anställda, men de flesta bolag är jämnt distribuerade över resten av landet proportionerligt mot befolkningen, med en tydligt dragning mot städer med någon form av inkubator eller kluster som erbjuder stöd eller affärsutveckling.

Majoriteten av de bolag som befinner sig i kluster är i regel relativt små och nystartade, med lägre omsättning och färre anställda som följd. Regionerna där de större klustren och hubbarna etablerat sig särredovisas. Alla hubbar ser en ökning i antalet bolag. I vissa fall finns det fler anställda i nyetablerade bolag vars nyckeltal inte hunnit rapporteras än. Spelutvecklarkartan listar primärt de svenska aktiebolag som är aktiva i spelbranschen och var i landet de befinner sig, men några aktiva bolag i andra bolagsformer är också inkluderade i listan.

Observera att statistiken är baserad på antalet heltidstjänster som redovisats i bolagens årsredovisning. Det totala antalet personer som arbetar med spelutveckling på respektive ort bör anses vara betydligt högre. Därtill har siffrorna för anställda på annan ort än huvudkontoret justerats i största möjliga mån.

Arctic Game har verksamhet i Västerbotten och Norrbotten. I Skåne och Blekinge verkar Game Habitat och Gameport. I Västra Götaland drivs Sweden Game Arena och i Östergötland finns East Sweden Game.



Aurora Arts –
Fae & Fauna

Regionala noder	Antal bolag	Antal anställda
Stockholm	409	5 245
Västerbotten och Norrbotten	84	276
Skåne och Blekinge	149	1 706
Västra Götaland	142	793
Östergötland	56	81

Syftet med kartan är att i största möjliga mån illustrera var i landet det sker spelutveckling och vilka bolag som står bakom, därför har vi använt studionamn snarare än bolagsnamn när sådan information funnits att tillgå. Av samma anledning finns i största mån inte administrativa bolagsindelningar med på kartan.

Saknas ditt företag på kartan? Kontakta oss gärna med beskrivning.

NORRBOTTEN 1

Boden

5 Fortress AB
921 Studios AB
Aurora Punks
House of How Games Sweden AB
Less is More
Miracle Bread AB
Nethash AB
Northify AB
October8 AB
Previous AB
Salt light studio
Sparrowland Aktiebolag
Synical Studios AB
TNTX in Boden AB
Tyrant Films AB
Wanderword i Sverige AB

Kalix

eelDev AB

Luleå

Bazooka Game Studios AB
Blamorama Games AB
Pixadome
RDY Arena AB
UNIGIL-SUPPORT AB
Volatile Frameworks AB

Piteå

Aurora Punks
Baldheads Creative AB
Digital Awakening AB
Frozen North Studios AB

VÄSTERBOTTEN 2

Skellefteå

ChillChat Studios AB
Cold Sector AB
Creative Crowd AB
Cubetopia AB
DANIEL LEHTO AB
Feral Flame Studios AB
Flat Tail Studios AB
Frigol IT & Media AB
Gold Town Games
Gold Town Games AB
Grand Pike AB
Gumlin Games AB
Lazer Wolf Studios AB
Mind Detonator AB
Mindforce Game Lab AB
Natural User Interface Technologies AB
Nordsken Handlingskraft AB
NORTH KINGDOM DESIGN & COMMUNICATION AB
Northplane AB
Spinoff Games AB
Streiff Studio AB
Throw away company AB
Triolith Games AB
Vavel Games AB
Vorto Gaming AB
White Warlock AB
Windswept Interactive
Yalts AB

Umeå

Allscope AB
Aurora Punks
Blast Bit Enterprises AB
Cassius Creative AB
Crypto Rouge Games
David Marquardt Studios AB
Frostspektrum Interactive AB
Game Boost Sweden AB
Level Eight AB
Mattias Wiking Development AB
Morningdew Media AB
Moxville AB
Musikmedel Future Vision AB
Nostop Horses AB
Oddgames Umeå
ORYX SIMULATIONS VERKLIGHETS-MODELLER I SVERIGE AB
Parrexion Games AB
RankOne Global AB
Rusty Pug Entertainment AB
Sam & Frida AB
The Fine Arc Nordic AB
Turborilla AB
TWO 58 PRODUCTIONS AB
Twoorb Studios AB
Windup AB
Ånyo Studio AB

VÄSTERNORRLAND 3

Kramfors

Duck Tape AB
Grey Tower AB

Örnsköldsvik

Northern Ice Handelsbolag
WHYMAC AB

Sundsvall

A bit ago AB
AtomicElbow AB
Caeiro AB
Corncrow Games AB
Datacraft Holding AB
Good Decision AB
Gr IT AB
KONUNGER GAMES AB
Molintuss Spel AB
Mixxus Studio
Neozoo Creative
R&P Games AB
Romeo Invest AB
Saber Interactive Sweden
Sideline Labs AB
SideQuest Sweden AB
Simtarget
SPACELOOM STUDIOS AB

Timrå

Edym Pixels

Viksjo

Simtarget

JÄMTLAND 4

Åre

Hindelig Development AB

Östersund

JN Programutveckling AB

GÄVLEBORG 5

Gävle

Early Morning Studio AB
Virtual Beasts AB

DALARNA 6

Borlänge

Quiz Anytime AB
Zoikum Games Aktiebolag

Falun

Aktiebolaget Adit Studios
Giron Software AB
Kolesterol Cät Interactive AB
MEGAFRONT AB
North Concept ArtStudio AB
Tension Onsite Sport AB
TENSION technology AB
The New Branch AB
Wogglawooh Entertainment AB

Hedemora

Clifftop Games AB
Killmonday Games AB

Malung-Sälén

North Modding Company AB

REGION UPPSALA 7

Enköping

Yoger Games AB

Håbo

aMASE AB
Rennert Games AB

Knivsta

Outlean AB
Studio Knick-Knack AB

Sala

Everlight Studio AB

Uppsala

Aegik AB
BigMood AB
Bitfix AB
Chizu AB
Dinomite Games AB
Disir productions AB
Doctor Entertainment AB
Ember Trail AB
Epic Games
Frojo Apps AB
Gnomad Games
Javxa
MachineGames Sweden AB
Matematikspel i Uppsala AB
Nena Innovation AB
Neon Giant AB
Nexile AB
Night Node AB

Red Cabin Games AB
Semiwork Studios AB
Think First AB
Tretton Adam AB
Wicket Gaming AB
YemSoft AB

VÄSTMANLAND 8

Köping

LS Entertainment AB

Surahammar

Walrus Game Studios AB

Västerås

Bumble Byte AB

VÄRMLAND 9

Forshaga

Insanto Studios AB

Hammarö

Jonatan Röjder Delnavaz
Mystik AB

Karlstad

Agera Games AB
Clear River Games AB
Embracer Group AB
Firma Noah Molteberg Lundén
Forgebyte Studio AB
Frostglade AB
Isak Liljengren Enskild firma
Concepting
Mirage Game Studios AB
Nimble Giant Sweden
Nine Lives Game Studio
Nuttery Entertainment AB
Omniscapes Interactive AB
Plucky Bytes AB
Studio Malosi AB
Team Velocita AB

Kil

Philosophic Games

REGION ÖREBRO 10

Degerfors

ORBIT Productions AB

Hallsberg

vibynary Aktiebolag

Lindesberg

AC GAMES AB

Nora

Toasty Leaf AB

Örebro

DANJO CREATIVE AB
Elder Grounds AB
LOYD Studios AB
NBrigade Music AB
Shemshem Design AB

SÖDERMANLAND 11

Eskilstuna

AL Spelutveckling AB
ananas studio AB
AppsAlliance AB
DVapps AB
MythoLogic Interactive AB
Todys Games AB

Nyköping

SOZAP
Sysiac games AB

Strängnäs

Agile Softworks AB

REGION STOCKHOLM 12

Botkyrka

Beadhead Games AB
Counterspell AB
ngine technologies AB
Stringent Ljud AB

Bromma

Exertis Ztorm AB

Danderyd

bNosy AB
Planeshift Interactive AB
Solvarg AB
Tinto Consulting AB

Ekerö

chillbro studios AB
Mr.Ws Development AB
Playstack AB

Haninge

Gamatron AB
Pretty Fly Games AB
Rain of Reflections AB

Huddinge

Bright Gambit AB
Holmgång AB
Inzanity AB
Moon Mode AB
Razzleberries AB
Strawberry Hill AB
Typosaurus AB

Johanneshov

Stockholm VR Center AB

Järfälla

Ashkan Namousi AB
Cresthelm studios AB
Merrybrain AB
Smojo AB
Unleash the Giraffe AB

Lidingö

Mount West Music AB
My Left Head Entertainment AB
PIXEL TALES AB
The Froghouse AB

Nacka

2Play Studios AB
Colin Lane Games AB
Dejan Dimic AB
Domoore AB
Game Advisor Sweden AB
Kroonatus AB
LeadTurn Gaming AB
Liquid Swords AB
LootLocker AB
Polygongruvan AB
Puzzlebox Studios AB
Shellander Games AB

Norrköping

Argent Realms AB
Dovora Interactive AB
Tomlin Studio AB
Space Plunge AB

Österåker

Ringtail Interactive AB
Sprint1 Productions AB

Sigtuna

GraphN AB
Svantech Studios AB
Usurpator AB

Södertälje

Diffident Games AB
JN Interactive AB

Sollentuna

Almost Fantastic AB
Short Infinity AB
Ullbors Illustrations AB
Vishindo AB

Solna

BBS Games AB
BitBear AB
Black Voyage Games AB
Christian Nordgren AB
DIVR Sweden AB
Fargo Games AB
Frozen Dev AB
FunGI AB
Jona Marklund AB
Lilla Fezen AB
Manaii World
Sharcoal Studios AB
Solutions Skövde AB
ToeDev AB
TRB Studio AB
TwifySoft AB

Stockholm

10 Chambers AB
A Small Game AB
Acegikmo AB
Adventure Box Technology AB (publ)
Aktiebolaget Fula Fisken
Amplifier Boot Camp AB
Amplifier Studios AB
Antler Interactive AB
anton.games AB
Arcmill AB
Arrowhead Game Studios AB

Art by rens AB
Ashes & Diamonds
Entertainment AB
Atlantika Interactive AB
Avalanche Studios Group
Axolot Games AB
Barnacles Studio AB
Battlecamp AB
Bewildermill AB
Beyond Frames Entertainment AB
Björkman Consulting Group AB
Blackfox Studios
Blastronaut AB
BloodMoon Studios
Bodbacka:Boom AB
Book of travel AB
Brikk
Burning Planet Digital AB
Caketown Interactive AB
Challenge GG AB
Chief Rebel AB
Code Club AB
Coffee Stain North AB
Cold Pixel AB
Collecting Smiles AB
Cortopia AB
Cosmico AB
Coulianos Studio AB
Crackshell AB
Creation Zero Point Holding AB
Dark Riviera AB
Dashy Studios AB
Define Reality AB
Delit AB
Denove Service AB
Devn Games AB
Diax Game AB
Digjai AB
Digital Exception Sthlm AB
Doomlord Interactive AB
DorDor AB
DualNorth AB
EA Dice
Effsee AB
Ekvall Games Sweden AB
Eldring Games AB
Elemental Games
Embark Studios AB
Enad Global 7 AB
Enember Studios AB
Envar entertainment AB
Epic Games
Evergreen IT AB
Expansive Worlds AB
ExoCorp AB
Experiment 101 AB
Expertise Games Group
Stockholm AB
Fablebit AB
Fall Damage Studio AB
Fast Travel Games AB
Fatshark AB
FeWes AB
Filimundus AB
FJRD Interactive
Flarie AB
Flashe Gaming Group AB
Fragbite Group AB
Fredtob Games AB
Frever AB

Friendly Foe Games AB
FunRock Development AB
Fury Studios AB
Fuyu Games AB
G5 Entertainment AB
Gambit Technologies AB
Game Chest group AB
GAME-HOSTING GH AB
Gameloom AB
Gamersgate AB
Gamescan Stockholm Studios AB
GeoGuessr AB
Ghetto Blaster AB
Ghiblio AB
Gleechi AB
Global Impact Gaming
International HB
Glorious Games Group AB
Go Maddox Interactive AB
Goals AB
Goodbye Kansas Group AB
Grindstone Interactive AB
Gro Play Digital AB
GURATRON Industries AB
Hamlab AB
Hatrabbitt AB
Hazelight
HVNT Entertainment AB
Hyperspeed Entertainment AB
Hyprio AB
Ichigoichie AB
IdaP Studios AB
Idun Interactive AB
IG Consulting AB
Ilo Games AB
Insert Coin AB
Jhony Ljungstedt AB
JO Johansson Film & L Lindbom AB
Jonas Levin AB
Jopter Interactive AB
Kavalri Games AB
Keepsake Games AB
Kickflip Digital AB
King
Landfall Games AB
Legendo Entertainment AB
Lejongrejer AB
Lekis AB
LERP AB
Level Stars AB
Light & Dark Arts AB
Lilla Bas AB
Lionbite AB
LIQUID MEDIA AB
Maadwalk Games AB
MAG Interactive AB
Maximum Entertainment AB
Med Svärd AB
Megadib AB
Mentalytics AB
Mibi Games AB
Midjiwan AB
Might and Delight AB
Millionth Line AB
Minoan Studios AB

Fortsättning på nästa sida



Paradox Interactive – Victoria 3

Fortsättning från föregående sida

Miso Games AB
 Modern Times Group MTG AB
 Modoyo AB
 Mojang AB
 Moon Rover AB
 Moreish Games AB
 Motvind Studios AB
 MuddyPixel AB
 Mudpike AB
 Mutate AB
 Nampa Design AB
 Neat Corporation
 Neuston AB
 New Galaxy Games Sweden AB
 NFG Nordic Forest Games AB
 Nibiru Software AB
 NL Productions AB
 NMBRS Production AB
 Noid Games AB
 Nördlight Games AB
 Odd Raven Studios AB
 Off-Leash Interactive AB
 Orion Eunix AB
 Osivi AB
 Other Games AB
 Oxeye Game Studio AB
 P Studios AB
 Palabit AB

Paradox Development Studio AB
 Paradox Interactive
 Perfect Random AB
 Petter Bergmar AB
 PLAYCOM GAME DESIGN AB
 Plotagon Production AB
 Polarbit AB
 Pole Position Production AB
 Poppermost Productions
 Aktiebolag
 POTEMKIN AB
 Pounce Light AB
 Psychogenic AB
 Pusselbit Games AB
 Puzzle Mill AB
 QA Design AB
 QDE Studio AB
 Quel Solaar AB
 Questadore AB
 Rabbits Foot Studios
 Rainbow Road AB
 RAKETSPEL INTERAKTIVA
 PRODUKTIONER AB
 Rapix Games AB
 Raw Fury AB
 Really Interactive AB
 Red Cup Games AB
 Refold AB
 Regius Group AB
 Remedy Entertainment Sweden AB
 Reset Media AB

Resolution Games AB
 Right Nice Games AB
 Rightsized Games AB
 RimeLime AB
 Rock A Role Games AB
 Roro AB
 Rovio Sweden AB
 Rowil AB
 Rymdfall AB
 Safe Lane Gaming AB
 Sagoverse AB
 Schmugan AB
 Scion Studios AB
 Seidr AB
 Shaping Games AB
 Shelter Games AB
 Short Circuit Studios AB
 SHPEL AB
 Sidres AB
 Simway AB
 Sleeper Cell AB
 Snowprint Studios AB
 Solid Studios Creative Lab AB
 Sons of Mim AB
 Source Empire AB
 Spelkraft Sthlm AB
 Square Dreams AB
 STAR STABLE ENTERTAINMENT AB
 Starbreeze AB
 Sticky Games STHLM AB
 Stillfront Group AB

Stroboskop AB
 Sutur AB
 Svartskägg AB
 Systemic Reaction AB
 Tale Maker Productions STHLM AB
 Tapply AB
 Ternios AB
 The Gang Sweden AB
 The Outsiders
 Thriving Ventures AB
 Tiger & Kiwi AB
 Toadman Interactive AB
 Toca Boca AB
 Tomorrowworld AB
 Toppluva AB
 Trail Games AB
 TROISDIM AB
 TTK Games AB
 Ubisoft Stockholm
 Unity Technologies Sweden AB
 Unordinal AB
 Valiant Game Studio AB
 Varia Entertainment AB
 Villa Gorilla AB
 Vinternatt Studio AB
 Virtual Brains AB
 Vishindo AB
 Visiontrick Media AB
 Vobling AB
 Warm Kitten AB
 Wayfare Studio AB

Westre Games AB
Wild Games AB
Wildlife Studios Sweden AB
Winyl Games AB
Wings
Woodhill Interactive AB
wrlds technologies AB
Wrong Organ AB
Xpert Eleven AB
Ztar Games AB

Sundbyberg

Novamitech AB
Simple Magic Studios AB
White Imp Games AB

Täby

Frojo Investment AB
NIALBE AB
Polyregular Studios AB
Sleipner Games AB
Soundkids AB
Synthetic Mind AB
Tealbit AB
Warpzone Studios AB
Yangmei Studios AB

Tyresö

Oort Cloud AB
Sista Potatis AB
Spelagon AB
Wynne Technology AB

Upplands Väsby

Fredaikkis AB
RobTop Games AB

Upplands-Bro

Bambino Games AB
Freshly Squeezed AB

Vallentuna

Delayed Again AB
Pixeldiet Entertainment AB

Värmdö

Blue Scarab Entertainment AB
Elias Software
Good Night Brave Warrior AB
IMGNRY International AB
Massive Shapes AB
Spelkultur i Sverige AB

ÖSTERGÖTLAND 13

Boxholm

Ioneo AB

Linköping

Adly AB
Aftnareld AB
Another Game Sweden AB
Avokodo Studios AB
Beartwigs AB
Catalope Games AB
Clifford Creative AB
Graewolv AB
Hihat Studios AB
Holmcom AB
Incredible Concepts of Sweden AB
Irrbloss AB
Landell Games AB

Laxbeam AB
Liopep
Lurkit AB
Lutra Interactive AB
Majewski Holding AB
Martin Magni AB
Miltonic Games AB
My Virtual Classroom AB
Neogon Holding AB
overflow AB
Pebble Paw AB
Pixleon AB
Power Challenge AB
Pugstorm AB
Red Nerv AB
Resolution Games
Screenput AB
Simplygon studios
SoAli Socialpedagogiska
Verktyg AB
Solid Core
Strategy Mill AB
Therese Kristoffer Publishing AB
VISIARC Inclusive Design AB
Worldshapers AB
Zero Index AB

Mjölby

Jidindi AB

Motala

Campcreation AB
Friendly Fire AB

Norrköping

AmberWing AB

Borrowed Soul Studio AB
Caspian Interactive
Correcture Games AB
Dimfrost Studio AB
Endjui Productions AB
Gamesclub International AB
GOES International AB
MoIndust Interactive AB
One Potato Kingdom AB
Perpetuum Media Sverige AB
Silkworm
Skyfox Interactive AB
StoneTech Games

Söderköping

Loud Hat Productions AB

VÄSTRA GÖTLAND 14

Ale

1337 Game Design AB

Alingsås

Qiiwi Games AB

Bollebygd

Rockheart Studios AB

Borås

Gigantic Duck AB
Manavind AB

Fortsättning på nästa sida

Stunlock Studios – V Rising



Göteborg

A Creative Endeavor AB
 AB Cx3
 Ampd AB
 An Otter Team AB
 Apskeppet AB
 Atvis AB
 Beardybird AB
 Bitwave AB
 Box Dragon AB
 Bulbsort AB
 Choofun Games AB
 Coffee Stain Gbg AB
 Craft Animations and Entertainment AB
 Creative AI Nordic AB
 Creative Vault AB
 Curiosa AB
 Darson Tech AB
 Dennaton Games
 Devkittens AB
 EA DICE Gothenburg
 El Huervo AB
 Elden Pixels AB
 Feeble Minds AB
 Friendbase AB
 Fully Multiplayer AB
 Greenblade Studios AB
 Hello There AB
 Hiber AB
 Humla Games AB
 inDirection Games AB
 Insert Coin AB
 int3 software AB
 Itatake AB
 ius innovation AB
 just some games AB
 Kamaji Experiences AB
 Lavapotion AB
 Lician Games AB
 Like a Boss Games AB
 MindArk
 Mistwave Interactive AB
 Neckbolt AB
 Oscar Makes Games AB
 Outbreak Studios AB
 Pax6 Games AB
 Playcentric Studios AB
 Radgivery AB
 River End Games AB
 Råven Aktiebolag
 SkyGoblin AB
 Snapbreak Games AB
 Soupmasters AB
 South North Games AB
 SteelRaven7 AB
 Studio Far Out Games AB
 Studio Northshade AB
 Swarm Creations AB
 The Fully Arcade AB
 Thunderful Group AB
 TinyHill AB
 To the Sky AB
 Wereviz AB
 Winteractive AB
 Wishful Whale AB
 Wishfully Studios AB

YCJY Games AB
 Zcooly AB

Götene

Pronoia AB

Härryda

Mambo Jambo Studios AB

Kungälv

Brimstone Games AB
 Dreamon Studios AB
 SkillzWin Studios AB

Lidköping

Pixel Pointer Studios AB

Mariestad

Frostcore AB

Mark

EXTRALIVES AB

Mellerud

Vovoid Media Technologies AB

Mölnadal

Ball Lightning AB
 E Games Invest Nordic AB
 GSP golf AB
 Heyman Atelje & Verkstad AB
 Mindforce Game Lab AB
 norware AB
 Oddiko AB
 Pathos Interactive AB

Munkedal

Coilworks AB

Partille

Moonhood AB

Skara

Alega & Qiwi Learning AB
 VaragtP Studios AB

Skövde

Angry Demon Studio AB
 Aurora Arts AB
 Babloon Studios AB
 Bad Luck AB
 BridgeCo AB
 Coffee Stain Publishing AB
 Coffee Stain Studios AB
 Designlayout EGU AB
 DoubleMoose Games AB
 Draw Three Cards AB
 Elmseld Interactive AB
 Ember Paw Games AB
 Flamebait AB
 FRAME BREAK AB
 Green Tile Digital AB
 Iron Gate AB
 JETEBRA Games
 Knackelibang Productions AB
 Let it roll AB
 Ludosity AB
 Nattland Interactive AB
 Nuggets Entertainment AB
 Palindrome Interactive AB
 Pieces Interactive AB

Piktiv AB
 Redbeet Interactive AB
 Sandspire Interactive AB
 Sonigon AB
 Stunlock Studios AB
 Subfrost Interactive AB
 Three Friends AB
 Thunderful Skövde
 Twitchy trigger finger AB
 Whirlybird Games AB

Stenungsund

Ace Maddox AB

Tanum

Tenstar

Tibro

Pretty Broken Code AB

Trollhättan

ActiveQuiz Europe AB
 Easy Trigger AB

Vänersborg

Virtuverse AB

REGION JÖNKÖPING 15**Jönköping**

Brandywise AB
 Cuddle Monster AB
 Hatokuma Games AB
 PrettyByte AB
 Radical Sunset AB

Tranås

Head Coach Games AB

HALLAND 16**Falkenberg**

Gellyberry Studios AB

Halmstad

Deadghost Interactive AB
 Eagle games Sweden AB
 Erik Svedäng AB

Kungsbacka

Breaker Interactive AB
 Nifty Apps AB
 Ogonan interactive AB
 Snojken AB

KRONOBERG 17**Älmhult**

Inntq AB

Alvesta

Wadonk AB

Ljungby

Bläckfisk Förlag AB

Markaryd

Reality Park AB

Tingsryd

Spelkollektivet Sweden AB

Växjö

Arcade Mixtape AB
 Maboza AB
 Nemo Studios AB
 Universal Learning Games ULG AB
 Wildcore AB

REGION KALMAR 18**Hultsfred**

Plink&Plonk Studio AB

Nybro

Deadly Serious Media Sweden AB

GOTLAND 19

Eat Create Sleep AB
 Fullscreen Studios AB
 Glass Rock Gathering AB
 Iterative Studios AB
 Jumpgate AB
 Photon Forge AB
 Pixel Ferrets AB
 Tableflip Entertainment AB
 Wognum Studios

BLEKINGE 20**Karlshamn**

Dreamwalker Studios AB
 Mana Brigade AB
 Noumenon Games AB
 Pretty Ugly AB
 Something We Made AB
 Svelstickan AB
 Thunderful Karlshamn
 Virtual Tree Design AB
 Whacky Mole Studio AB

Karlskrona

Blackdrop Interactive AB
 Macaroni Studios AB
 Shatterplay Studio AB
 Spellscaper AB

Olofström

Black Tundra Productions AB

Ronneby

Activout AB
 Kernel Iron AB
 Nodbrim Interactive AB
 Powersnake AB

SKÅNE 21**Ängelholm**

PMABit AB

Burlöv

Happi Papi AB
 Pfanne AB
 Spiddekauga Games AB

Eslov

Digital kittens AB
MistByte AB
Pastille AB
Triassic Games AB

Helsingborg

Decemberborn AB
Duckpond Interactive AB
HARBOURS MOON AB
Localize Direct AB
Monsuta AB
Pixelbite AB
Playtrigger Games AB
PTFH Development AB
Shapefarm AB
Sjöberg Game Consulting AB

Höganäs

KEP Games AB

Hörby

CroolBright AB

Kristianstad

JE Software AB

Landskrona

KFH Graphics AB
Urban Binary AB

Lund

Abcde Entertainment AB
Aroko Game Studio AB
Bridgestars Technologies
Sweden AB
Desperate Measures AB
Illwinter Game Design AB
Jitesoft AB
Junno Labs AB
Pengu Studios AB

Malmö

Apoapsis Game Laboratories AB
Art in Heart AB
Avalanche Studios Group
Bearded Ladies
Bloom & Gloom Games AB
Carry Castle AB
Chimera Garden Games AB
Chromatic ink AB
Codeborn AB
Coffee Stain Malmö
Coherence Sweden AB
Cross Reality International AB
DeadToast Entertainment AB
Dengu AB
Diatomic AB
Divine Robot AB
Dunderbit AB
Echo Entertainment AB
Ernst & Borg Arkitektur AB
Frictional Games AB
Frogsong Studios AB
Gameflame
Golden Possum Games AB
Gotterdammerung AB
Grenaa Games AB
Haderajan AB
Icehelm AB
Illusion Labs AB
Infinite Mana Games AB
IO Interactive AB
King
KoniWorx Animation AB
Learning Loop Sweden AB
LERIPA AB
Linbasta AB
Longhand Electric AB
Magnetic Games AB
Massive Entertainment –
a Ubisoft Studio
Mediocre AB

MU Studios AB
Multiscription AB
Neon Noroshi AB
Neuron Burner AB
nevsram AB
Nordic Game Resources AB
Nordic Game Ventures i Malmö AB
Nordic Stone Studio AB
Not My Jeans AB
On Pixel Graphics AB
On the Outskirts AB
Oskar Ståhlberg AB
Pixel Shade
Plausible Concept AB
ProCloud Media Invest AB
Rashidi Interactive AB
Rau Studios AB
Richard Meredith AB
Robertson Nordic Partners AB
Rubycone AB
Section 9 Interactive AB
Senri AB
Sharkmob AB
She Was Such a Good Horse AB
Simogo AB
Southend Interactive AB
Star Vault AB
SWEDISH GAME DEVELOPMENT AB
Sydow Production AB
Tales & Dice AB
Tarsier Studios
The Sleeping Machine AB
Thunderful Malmö
Transmuted Games AB
Tuxedo Labs AB
Undone Games AB
Velodrom AB
Vova Games AB
Vreski AB
webbfarbror AB
WhatAreBirds AB

Skurup

Spelmakare Jens Nilsson AB

Staffanstorp

Straw hat games AB
VoDoo Studios
WhyKev AB

Svedala

Binary Peak AB

Tomelilla

Pixilated Production AB
Redgrim AB
Trancers Media AB

Vellinge

Impact Unified AB
Primary Hive AB

Ystad

VisionPunk AB

Ängelholm

PMabit AB

REMOTE

Aurora Punks
Hadoque
NBrigade Music AB

Svenska spelföretag i världen

Flera spelföretag har expanderat utomlands. Under 2022 fanns det 392 svenskägda studior runt om i världen, varav 257 studior och filialer tillhörde Embracer Group.

Största svenska spelföretagen i världen

Största svenska spelföretagen inklusive omsättning i dotterbolag i utlandet.

	Bolagsnamn	Koncern- omsättning MSEK	Antal anställda utanför Sverige 2022
1	Embracer Group	37 665	11 956
2	Stillfront Group	7 058	1 470
3	King	6 363	-
4	Modern Times Group MTG	5 537	1 054
5	Mojang	4 581	-
6	Thunderful Group	3 031	257
7	Paradox Interactive	1 972	198
8	Enad Global 7	1 866	634
9	EA DICE	1 654	-
10	G5 Entertainment	1 400	932



Totalt finns det studior utspritt över 59 länder över fem världsdelar. Flest antal bolag ligger i USA – 85 stycken. 208 studior ligger i Europa varav 41 i Storbritannien och 37 i Tyskland.

Störst utanför Sveriges gränser är Embracer Group som genom sina olika grenar vid halvårsskiftet 2023 hade 257 olika bolagsentiteter utanför Sveriges gränser. Under året har koncernen utannonserat ett omstruktureringsprogram och avyttringar för att stärka lönsamheten i bolaget, vilket kan göra att aktuell siffra har ändrats.

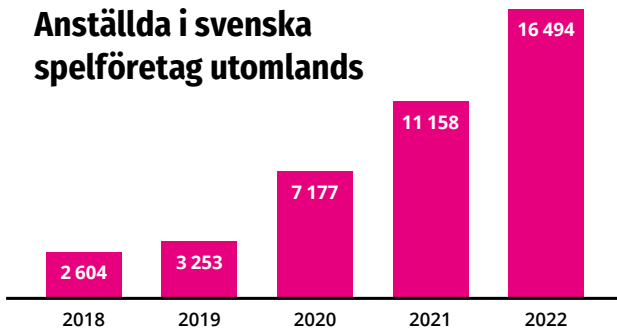
Totalt har 23 svenska bolag olika former av filialer och dotterbolag i andra länder. Av dessa har två studior dansk koncernmoder – Avalanche Studios Group i New

York och Liverpool medan Sharkmob i London har kinesisk koncernmoder. Stillfront Group hade en betydande global närvaro med 53 studior i 22 länder utspridda på fem världsdelar.

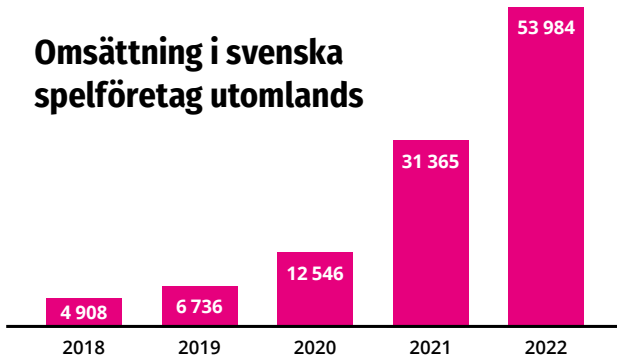
Under året har Enad Global 7 avyttrat hela sin verksamhet i Ryssland. Embracer Group är genom divisionen Saber Interactive kvar i landet. G5 Entertainment har under året markant minskat antalet anställda i Ryssland genom att omlokalisera dem till andra länder. Både Embracer Group och G5 Entertainment har personal i Ukraina.

Tillsammans sysselsatte svenskägda spelföretag nästan 16 500 personer i andra länder under 2022. Av dessa arbetade nästan tolv tusen för Embracer Group.

Anställda i svenska spelföretag utomlands



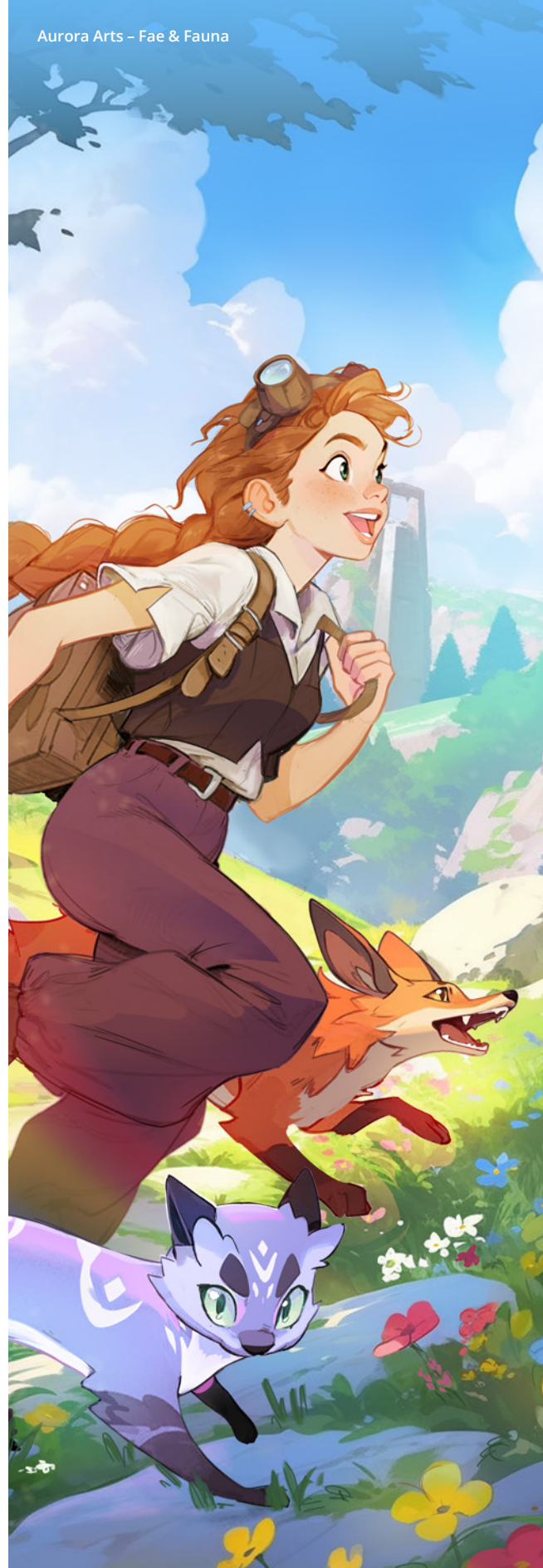
Omsättning i svenska spelföretag utomlands



Av de anställda i svenskägda bolag utomlands under 2022 var runt 27% kvinnor.


Tillväxten av antal studior och anställda på hemmaplan är till största del drivet av organisk tillväxt, medan ökningen utomlands till stor del är förvärvsdrivet, även om flera av de enskilda studierna utomlands även de ökade i storlek.

Var i världen bolag etablerar sig beror till stor del på var det finns spelstudior som presterat goda resultat tidigare. I några fall finns det finansiella skäl till etableringen, exempelvis har Kanada generösa skatteregler för kreativa bolag och flera andra geografiska regioner lockar med ekonomiska incitament särskilt riktade mot utländska bolag. I viss mån kan det även bero på kulturella kopplingar, att det till exempel finns medarbetare eller grundare med bakgrund i specifika länder. En majoritet av medarbetarna runt om i världen finns i länder med lönenivåer jämförbara med, eller högre, än Sverige.



Spelutvecklarkartan – världen




Svenska spelföretag växer starkt genom omfattande förvärv och investeringar i utlandet.

Nedan följer en lista över spelstudior i världen med svenska ägare eller svenska moderbolag. Listan är konsoliderad på koncernnivå och varje  representerar ett dotterbolag i landet.




































NORDAMERIKA

Kanada

Embracer Group 

Enad Global 7 
Stillfront Group

USA

Avalanche Studios Group
Embracer Group 





Enad Global 7 
G5 Entertainment
Goodbye Kansas Group
Lurkit
Maximum Entertainment 
MTG
Paradox 
Resolution Games
Starbreeze 
Stillfront Group
























Remote

MTG

SYDAMERIKA

Argentina

Embracer Group

Brasilien

Embracer Group
Maximum Entertainment

Brittiska Jungfruöarna

Stillfront Group

Chile

Embracer Group 

Peru

Embracer Group

Uruguay

Embracer Group

EUROPA

Belarus

Embracer Group 


Belgien

Embracer Group 






Bosnien och Hercegovina

Embracer Group 

Bulgarien

Embracer Group 

G5 Entertainment

Stillfront Group

Cypern









Embracer Group 










G5 Entertainment

Qiwi Games

Danmark

Adventure Box Group

Embracer Group 








Estland

Embracer Group

Finland

Embracer Group 

Goodbye Kansas Group

Paradox

Frankrike

Embracer Group 











Fragbite Group

Maximum Entertainment

Paradox

Irland

Maximum Entertainment

Stillfront Group

Italien

Embracer Group 




Kroatien

Stillfront Group





Litauen

Goodbye Kansas Group

Malta

Embracer Group

G5 Entertainment

Stillfront Group 




Montenegro

G5 Entertainment

Nederländerna

Embracer Group 
























Fragbite Group

Paradox

Norge

Embracer Group 




Enad Global 7

Polen

Embracer Group 







Portugal

Embracer Group

Stillfront Group

Rumänien

Embracer Group 


Maximum Entertainment

Stillfront Group

Ryssland

G5 Entertainment 


Schweiz

Embracer Group



Serbien

Embracer Group

Goodbye Kansas Group

Sozap

Slovakien

Embracer Group 


Spanien

Embracer Group 


















Paradox

Starbreeze

Thunderful Group

Storbritannien

Avalanche Studios Group

Embracer Group



















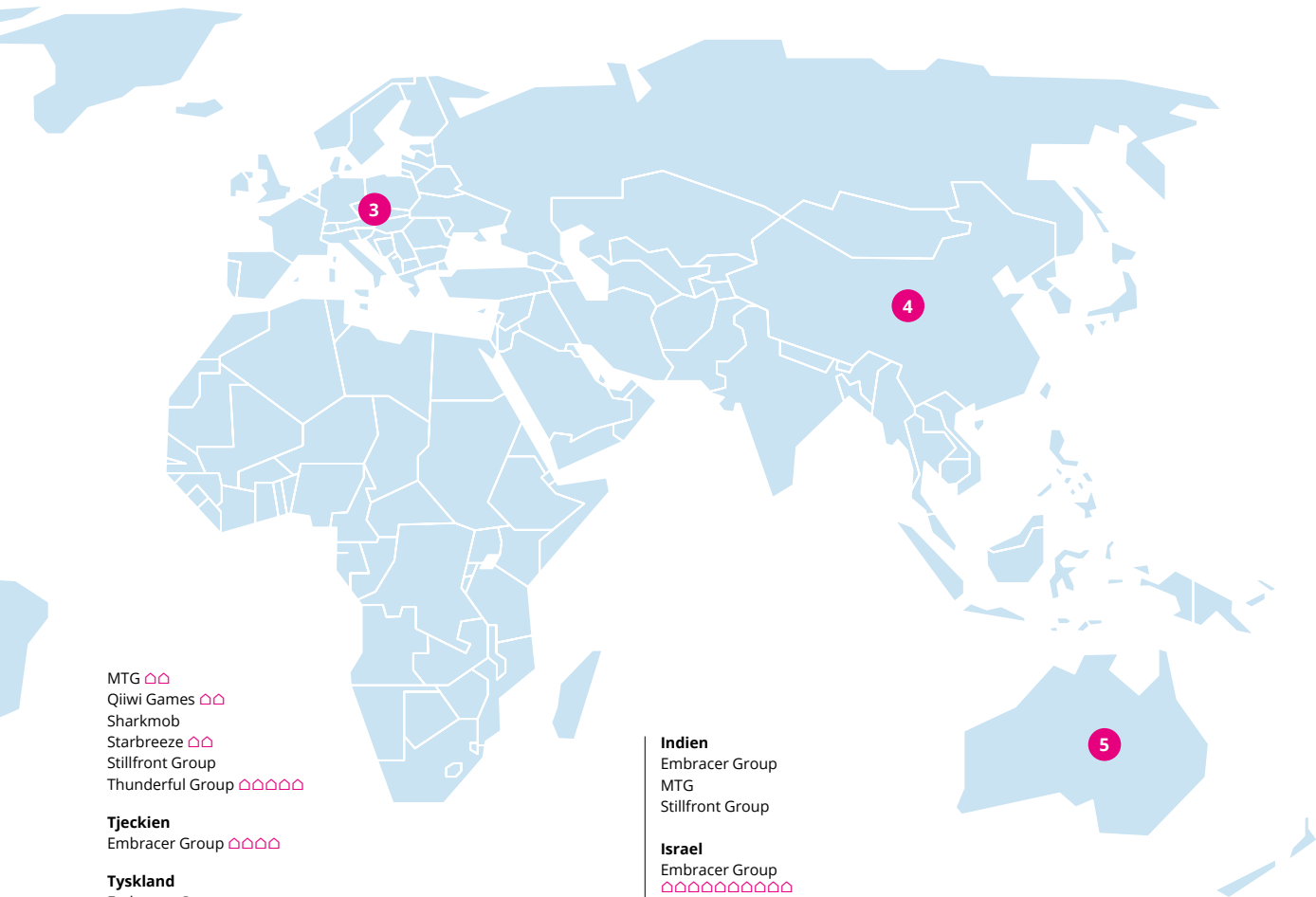


Enad Global 7 

Goodbye Kansas Group

MAG Interactive

Maximum Entertainment 










MTG △△
 Qiiwi Games △△
 Sharkmob
 Starbreeze △△
 Stillfront Group
 Thunderful Group △△△△△

Tjeckien
 Embracer Group △△△△

Tyskland
 Embracer Group
 △△△△△△△△△△
 △△△△△△△△△△
 Enad Global 7
 Jumpgate △△△△
 MTG
 Snowprint
 Stillfront Group △△△△△
 Thunderful Group
 Wicket Gaming △△△△

Ukraina
 Embracer Group
 G5 Entertainment
 Stillfront Group

Ungern
 Embracer Group △△△△
 Maximum Entertainment

Österrike
 Embracer Group △△△△△△

Remote
 Aurora Punks

ASIEN 4

Armenien
 Embracer Group
 G5 Entertainment

Bangladesh
 Stillfront Group

Filippinerna
 Goodbye Kansas Group

Förenade arabemiraten
 Stillfront Group △△△

Georgien
 G5 Entertainment

Hongkong
 Embracer Group △△
 Stillfront Group △△△△

Indien
 Embracer Group
 MTG
 Stillfront Group

Israel
 Embracer Group
 △△△△△△△△△△

Japan
 Embracer Group △△△
 Stillfront Group △△△

Jordanien
 Stillfront Group

Kazakstan
 G5 Entertainment

Kina
 Embracer Group △△△△△△
 Goodbye Kansas Group
 Stillfront Group △△

Korea
 Embracer Group

Pakistan
 Darson Tech

Ryssland
 Embracer Group △△△△

5

Singapore
 Embracer Group
 Stillfront Group △△

Taiwan
 Embracer Group
 Stillfront Group

Vietnam
 Stillfront Group

OCEANIEN 5

Australien
 Embracer Group △△△
 Stillfront Group △△

Nya Zeeland
 MTG

Förvärv och investeringar

Ingen affär slår Microsofts förvärv av Activision Blizzard King i oktober 2023 för över 750 miljarder kronor. I Sverige skedde färre investeringar 2022, men omfattningen var lika stor som föregående år.

Mest profilerad i förteckningen är återigen Embracer Group som genomförde ungefär hälften av de stora svenska investeringarna under 2022, bland dem fullständiga bolagsförvärv i Sverige, USA, Kanada, Japan, Tyskland, Storbritannien, Frankrike och Danmark. Bland annat förvärvade gruppen det franska kort-, bräd- och rollspelsföretaget Asmodee för cirka 35 miljarder SEK samt de samlade bolagen Square Enix Montréal, Square Enix Holdings och Crystal Dynamics samt ett antal välkända IP:n för en total köpeskilling om 3,6 miljarder SEK.

Embracer Group skapade egna tillgångar när de i juni 2022 emitterade 100 miljoner aktier till saudiska Savvy Gaming Group. Den saudiska koncernen förvärvade tidigare samma år e-sportsföretaget ESL Gaming och FACEIT – för drygt tio miljarder SEK från svenska MTG.

Även Stillfront gjorde miljardförvärv under 2022 med köpet av japanska social games-förläggaren 6waves för strax över två miljarder SEK.

Bland de, jämförelsevis något mindre, affärerna under 2022 kan noteras Wicket Gamings förvärv av tyska Wegesrand Group, Resolution Games förvärv av studion Zenz VR och Enad Global 7s uppköp av kanadensiska Big Blue Bubble. Under 2023 förvärvade Visby-baserade Jumpgate den tyska utvecklaren Nuklear, som bland

annat arbetar på FunComs *Dune*-spel, och under året förvärvade Maximum Entertainments det anrika rumänska bolaget FUN Labs.

I majoriteten av de nedan listade affärerna är ett svenskt bolag köpare. Internationellt har sydkoreanska PUBG-förläggaren Krafton förvärvat Uppsalabaserade Neon Giant och kanadensiska Spin Master, som även äger Toca Boca, förvärvat Skövde-baserade Nördlight Games under 2022. I maj 2023 sålde Paradox Interactive sina aktier i Seattle-baserade Hardsuit Labs till irländska börsbolaget Keywords Studios. I oktober 2023 gick Microsofts förvärv av Activision Blizzard King igenom i en affär värd över 750 miljarder svenska kronor.

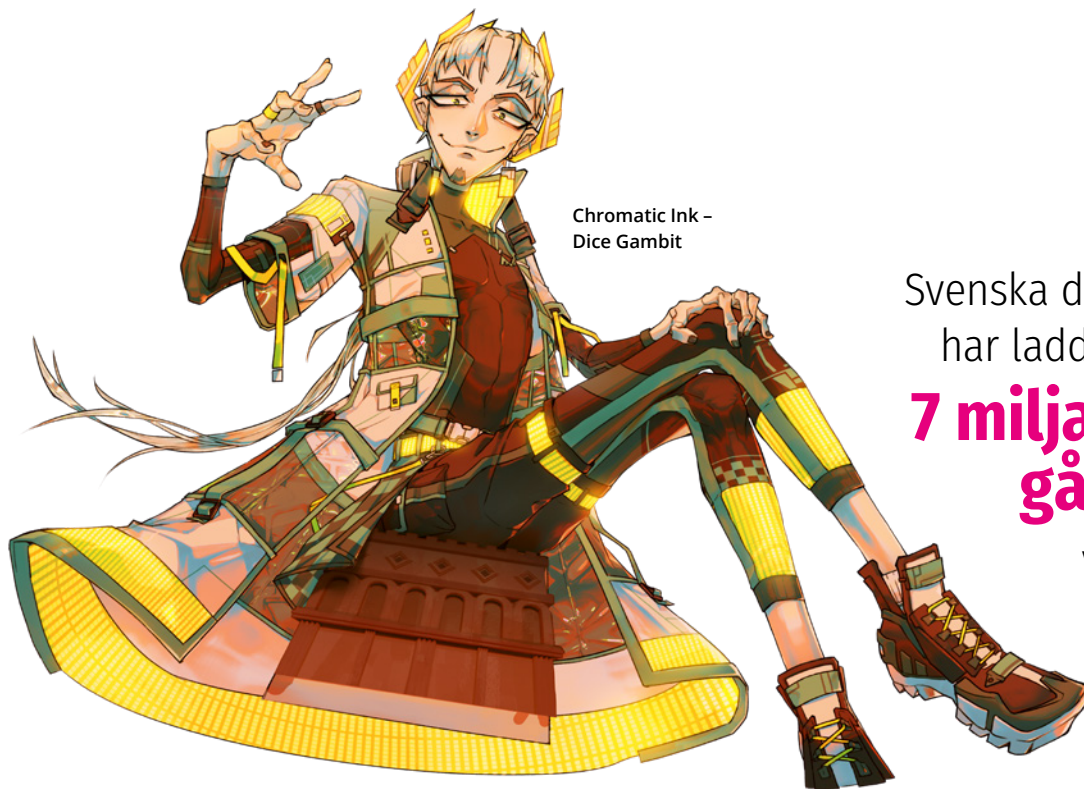
Många investeringar och förvärv i spelbranschen sker genom större koncerner och stora internationella bolag. Men det sker också affärer genom förläggare, enskilda investerare, fonder och mindre investeringsbolag. Listan nedan är baserad på offentligt tillgänglig information, vilket inte alltid inkluderar information om transaktionens köpeskilling, och därmed oftast kommer från börsnoterade bolag som har högre ställda krav på ekonomisk transparens. Listan är långt ifrån uttömmande och bör ses som ett urval av större affärer under det gångna året.

Förvärv och investeringar 2022

Säljare	Land	Köpare/Investerare	Land
A Creative Endeavor AB	Sverige	Embracer Group	Sverige
Big Blue Bubble, Inc.	Kanada	Enad Global 7	Sverige
Crystal Dynamics (Square Enix)	Japan / Kanada	Embracer Group	Sverige
Dark Horse Media LLC	USA	Embracer Group	Sverige
Eidos-Montreal (Square Enix)	Japan / Kanada	Embracer Group	Sverige
Embracer Group	Sverige	Savvy Gaming Group	Saudiarabien
Innova (Enad Global 7)	Sverige	Innova Intellectual Properties S.à r.l.	Ryssland
ESL Gaming (MTG AB)	Sverige	Savvy Gaming Group	Saudiarabien
Financière Amuse TopCo (Asmondee)	Frankrike	Embracer Group	Sverige
Funatics GmbH	Tyskland	Jumpgate AB	Sverige
GoodBetterBest Lmt.	Storbritannien	Embracer Group	Sverige
Invisible Walls ApS	Danmark	Embracer Group	Sverige
Jumpship Ltd	Storbritannien	Thunderful Group	Sverige
Limited Run Games	USA	Embracer Group	Sverige
Lucky Kat B.V.	Nederländerna	Fragbite Group	Sverige
Mane6	USA	Zordix	Sverige
Metricminds GmbH	Tyskland	Embracer Group	Sverige
Middle-earth Enterprises	USA	Embracer Group	Sverige
Multiverse ApS	Danmark	Adventure Box Technologies	Sverige
Neon Giant	Sverige	Krafton	Sydkorea
Nördlight Games AB	Sverige	Spin Master	Kanada
Perfect World Entertainment	USA	Embracer Group	Sverige
Singtrix	USA	Embracer Group	Sverige
Six Waves Inc.	Japan	Stillfront Group	Sverige
Square Enix Holdings	Japan / Kanada	Embracer Group	Sverige
Square Enix Montreal (Square Enix)	Japan / Kanada	Embracer Group	Sverige
Tripwire Interactive	USA	Embracer Group	Sverige
Turborilla	Sverige	Mind Detonator	Sverige
Tuxedo Labs	Sverige	Embracer Group	Sverige
Wegesrandgruppen	Tyskland	Wicket Gaming AB	Sverige
Zenz VR	Sverige	Resolution Games	Sverige

Världsmarknaden

Vår uppskattning baserat på nedladdningsdata är att minst var fjärde person i världen har spelat ett spel skapat i Sverige.



Chromatic Ink -
Dice Gambit

Svenska dataspel
har laddats ner
**7 miljarder
gångar**
världen
över

Totalt har svenskutvecklade spel laddats ner närmare sju miljarder gånger, och stora svenska spel toppar nedladdnings- och försäljningslistorna regelbundet.

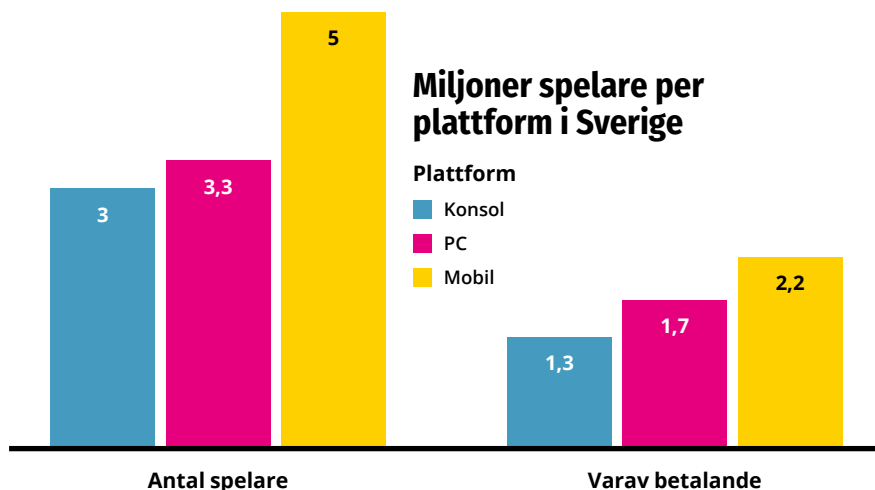
Dataspel är en ständigt och stadigt växande marknad världen över. I takt med starkare privatekonomi och ökad levnadsstandard har efterfrågan på avkoppling och underhållning ökat – inte minst i form av dataspel. Idag spelar mer än tre miljarder människor någon form av digitalt spel, en siffra som ökat år efter år.

Enligt analysföretaget Newzoo* ökade det totala antalet spelare i världen med 6,3% till 3 381 miljoner människor

2023 och den globala världsmarknaden beräknas omsätta 187,7 miljarder USD, runt två biljoner SEK. Till 2026 beräknas världsmarknaden öka i värde till 212,4 miljarder USD.

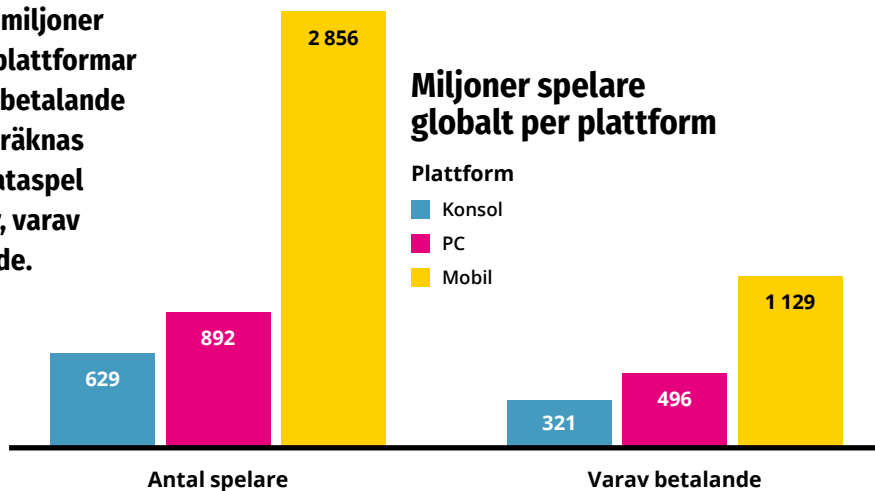
Den svenska konsumentmarknaden är förhållandevis liten i storlek men köpstark. 2023 beräknas den vara värd 803 miljoner USD och växa till 962 miljoner USD 2026. Den genomsnittliga intäkten per användare (ARPU) för Sverige ligger på 198,3 USD jämfört med 127,1 USD globalt.

*Källa: [Newzoo's Global Games Market Report](#)



Globalt spelar **3 381** miljoner människor på olika plattformar varav **1 477** miljoner betalande spelare. I Sverige beräknas **6,7** miljoner spela dataspel på olika plattformar, varav **4,1** miljoner betalande.

Källa: [Newzoo](#)



PEGI 20 år

Den europeiska standarden för åldersmärkning av dataspel, PEGI (PanEuropean Game Information), firade under våren 20 år. Den grundades våren 2003 av ISFE (numera Video Games Europe) och är sanktionerat av EU-kommissionen. PEGI har genom åren spelat en viktig roll i konsumentvägledning genom att bland annat hjälpa föräldrar fatta informerade beslut om sina barns spelande och på så vis skapa tryggare digitala upplevelser. Inom ramen för PEGI finns både ålderskategorier och innehållsmärkning. Sverige representeras av Statens medieråd i PEGI.



Rekordår för E-sport

E-sport som underhållning har fortsatt sin tillväxt-trend och visar inga tecken på att sakta ned, med omkring 532 miljoner tittare världen över under 2022 och en omsättning på över 13 miljarder SEK. Marknaden förväntas växa till runt 650 miljoner tittare och runt 18 miljarder SEK i omsättning till 2025, enligt analytiker på Statista. På hemmaplan röstades Svenska E-sportförbundet in i Riksidrottsförbundet i maj 2023. E-sporten bygger på stora spelsuccéer som primärt spelas av, och underhåller, miljontals fler vanliga spelare, vilket alltjämt är den viktigaste målgruppen för spelutvecklarna. *League of Legends LEC Summer Finals* hölls i Malmö i september 2022 inför en fullsatt Malmö Arena och staden beräknar att evenemanget inbringade en turistekonomisk omsättning på 50 miljoner SEK.



LAWYER

VIDEO GAME LAWYER



YOUR LEGAL TRAILBLAZER IN THE VIDEO GAME JUNGLE

24/7/365 LAW FIRM

SPECIALISED IN VIDEO GAME LAW

SCAN TO SEE
OUR VIDEO:



WWW.LAWYER.SE



PRESIDENT@LAWYER.SE

Spelutbildningarna

Att utbilda sig till spelutvecklare kan ske på olika sätt. Vissa är helt självlärda och en del börjar utveckla spel redan på gymnasiet. De allra flesta har dock vidareutbildat sig inom ämnet eller närliggande ämnen – ofta genom en eftergymnasial utbildning inom spelgrafik, spelprogrammering eller speldesign på något av landets lärosäten.

Många högskolor och universitet runt om i landet har profilerat sig genom att satsa stort på spelutbildningar, där studenter från olika program i regel får samarbeta interdisciplinärt för att utveckla spel tillsammans.

Högskolan i Skövde har i mer än tjugo år haft ett brett utbud av spelutbildningar. Under de senaste fem åren har utbildningarna fått runt femton tusen ansökningar. Studenterna är i dag fördelade på åtta kandidatprogram och fyra program på avancerad nivå. Det ges utbildning i programmering, design, animation, 3D-grafik, 2D-grafik, Game Writing, ljud och musik. På avancerad nivå erbjuds tre magister- och ett masterprogram som alla hålls på engelska och är öppna för internationella studenter. Magisterprogram går att läsa i *Game User Experience*, *Serious Games* och *Digitalt berättande: spel och kulturarv*. Det tvååriga masterprogram som erbjuds är i *Spelutveckling med Games User Experience (GUX)* och *Serious Games (SG)* som valbara inriktningar.

Blekinge Tekniska Högskola (BTH) har haft spelutbildningar sedan 2004 i Karlshamn. På grundnivå ges programmet *Design av digitala och immersiva upplevelser* och de har även närliggande program som *Design av digitala upplevelser för lärande*, *Digital ljudproduktion* och *Digital bildproduktion* som alla lär ut tekniker som är applicerbara i spel. De ger även en civilingenjörsutbildning – *Civilingenjör i Spelteknik*. Under hösten 2023 startades

Högskoleingenjör i teknisk spelgrafik. Spelprogrammen vid BTH samarbetar nära **Blekinge Business Incubator** och dess speldel Gameport som funnits sedan 2003.

Chalmers tekniska högskola ger ett masterprogram (Msc) i *Interaction Design and Technologies* där studenterna kan välja att profilera sig inom bland annat spel. Chalmers bedriver även forskning runt ämnen som interaktionsdesign, speldesign, AI för musik och grafik, VR samt användandet av IT i fordon. Forskarna inom dessa områden är också lektorer på masterprogrammet i *interaktionsdesign*.

Uppsala universitet bedriver, på sitt Campus Gotland i Visby, fyra spelutbildningar på grundnivå och har två program på avancerad nivå. Samtliga program har speldesign i fokus och de erbjuder kandidatexamen i *speldesign*, alternativt *speldesign och projektledning*, *speldesign och grafik* eller *speldesign och programmering*. På avancerad nivå ges ett magisterprogram och ett masterprogram i *speldesign*.

Yrkeshögskolan **Futuregames** erbjuder en programmeringsutbildning i Stockholm, Skellefteå, Boden och Malmö. I Skellefteå och Karlstad finns även en programmeringsutbildning med fokus på mobila plattformar. Grafikinjen *Game Artist* erbjuds i Boden, Skellefteå, Malmö och Karlstad. Två program erbjuds i speldesign, ett i Boden och ett specialiseringsprogram i Stockholm. I Skellefteå



FunRock & Prey Studios -
MMA Manager 2: Ultimate Fight

ges även utbildningarna *Project Manager IT & Games* och *Game & UX Designer*. Dessutom erbjuds utbildningarna *Immersive Experience Creator* i Stockholm och *QA/Game Tester* i Boden samt *Animator and VFX Artist* i både Stockholm och Boden.

The Game Assembly (TGA) har tre huvudprogram inom spelutveckling i Stockholm och Malmö – *Spelprogrammerare*, *Leveldesigner* och *Spelgrafiker* – som tillsammans skapar spelprojekt under utbildningen. I Malmö finns även utbildningarna *Technical Artist* och *Spelmanimator*. Under 2023 startade en ny utbildning i Stockholm, *Procedural Artist*. Samtliga program ges på svenska och i nära samverkan med den lokala branschen. Skolan driver även en kortare YH-utbildning på distans, *Linear algebra for artists*.

PlaygroundSquad (PSQ) har drivit spelutbildningar sedan 2000 och ger idag tre olika utbildningar i Falun – *Game Programmer*, *Game Artist* samt *Game Designer*. PSQ ingår också i ett samarbete med Sony – *PlayStation First*, som innebär att studenterna utvecklar majoriteten av sina spelprojekt exklusivt för Sony-hårdvara, vilket ger en unik specialiserad kompetens att ta med sig ut i arbetslivet.

Göteborgs stad, **Yrgo** ger en utbildning i programmering, *Game Creator Programmer* samt en utbildning i grafik, *Game Creator Artist*. Spelstudierande från Yrgo vann bland annat pris för bästa spel på 2023 års *Swedish Game Awards*.

I Stockholm anordnar **Forsbergs Skola** utbildningen *Spelutvecklare – game programming*. **Nackademin** erbjuder från och med hösten 2023 en utbildning inom grafik, *Teknisk 3D-artist inom spel* i Solna.

Ett flertal folkhögskolor erbjuder kurser inom spel på både gymnasienivå och eftergymnasial nivå. **Hola Folkhögskola** i Kramfors erbjuder en tvåårig eftergymnasial utbildning i *Indiespelutveckling*, samt en ettårig utbildning i *Spelmusik – Game Audio Design*. Skolan håller även en grundläggande sommarkurs *Summercamp Spelutveckling* i samarbete med **FCV Sverige**. Nästintill alla deltagare motiverades till vidare studier eller sysselsättning direkt efter insatsen och bland tidigare deltagare var alla kvar i studier eller sysselsättning efter ett år. Under 2023 genomfördes *Summercamp* i Boden och Kramfors och alla deltagare som slutförde insatsen gick vidare till studier eller sysselsättning.

I Luleå finns **Sunderby Folkhögskola** som erbjuder en tvåårig eftergymnasial kurs, *Indiespelutvecklare*, som är förlagda i Luleå och Boden. Det ges även en allmän kurs på gymnasienivå med fokus på spelutveckling, *Gamemaker*.

På **Ädelfors Folkhögskola** i Holsbybrunn hålls en kurs på gymnasienivå i *Dataspelutveckling* och en eftergymnasial kurs, *Indie Game Studio*, som fokuserar på spelutveckling och programmering.

Valla Folkhögskola i Linköping ger i samverkan med spelhubben *East Sweden Game* en kurs i spelutveckling på eftergymnasial nivå, *Valla Game Education*.

På **Östra Grevie Folkhögskola** utanför Skurup ges en eftergymnasial kurs, *Virtuell kompositör och ljuddesigner* med fokus på spel, film och tv.

Kristinehamns Folkhögskola i Värmland ger tillsammans med spelhubben *The Great Journey* kursen *Indiespelutvecklare* på eftergymnasial nivå i Kristinehamn och Karlstad.

Bona Folkhögskola i Motala, som samarbetar med föreningen *Female Legends*, erbjuder den ettåriga allmänna kursen *Digitala Spel och Community Management* på distans.

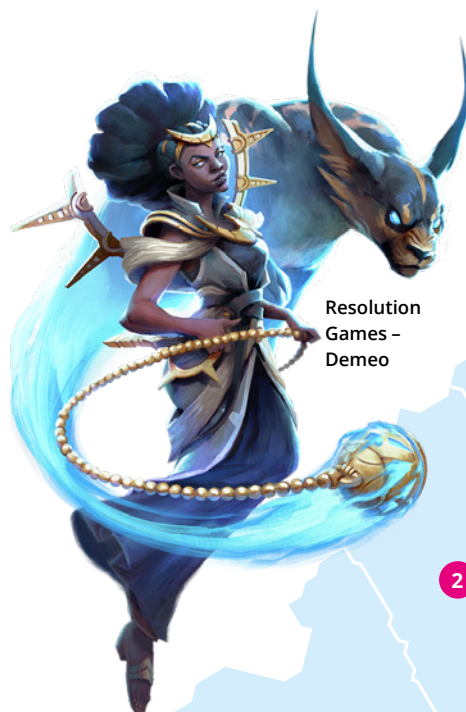
Framnäs Folkhögskola i Öjebyn och **Solviks Folkhögskola** i Kåge är knutna till *Arctic Game*-klustret och erbjuder kurser i spelutveckling och VFX respektive spelmusik.

År 2020 startade **Spelkollektivet** sin spelutbildning *The Indie Quest*, tillsammans med Tingsryd Kommun, där kurser i programmering, konst och affärsutveckling på gymnasienivå erbjuds. Utbildningen är kostnadsfri, CSN-berättigad och hålls på engelska för både svenska och internationella elever.

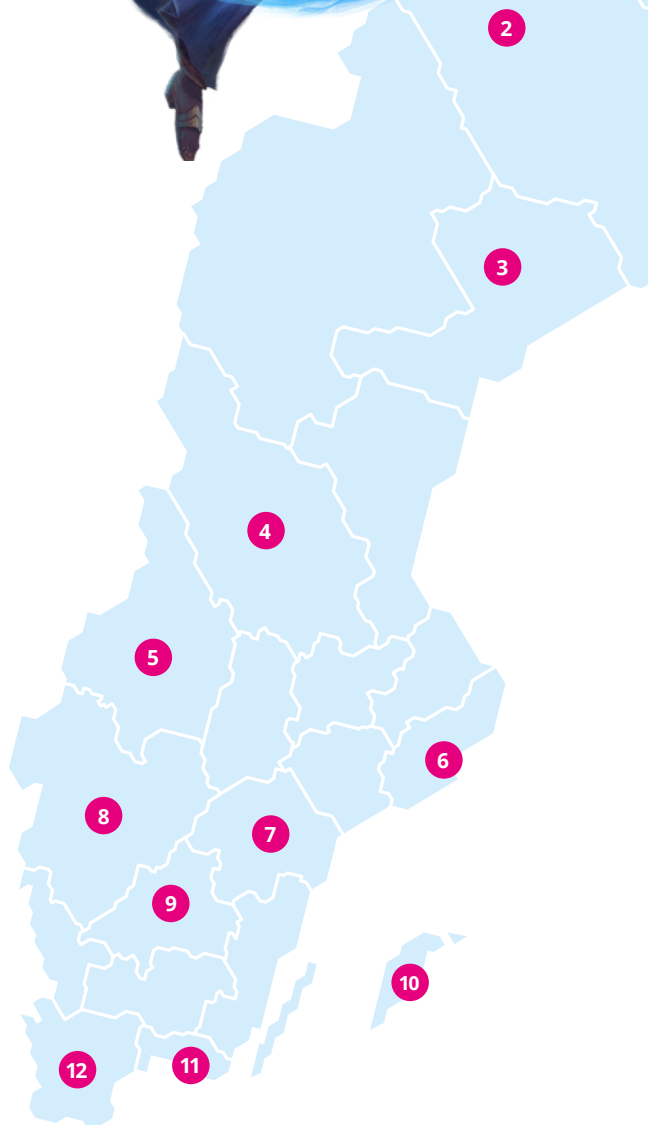
Några gymnasieutbildningar profilerar sig inom spelutveckling. Ett exempel är **LBS Kreativa Gymnasiet**, vars elever vann *Swedish Game Awards* både 2018 och 2019. LBS bedriver gymnasieutbildningar inom spel på sjutton olika skolor över halva landet.

På **Björknäsgymnasiet** i Boden finns det ett estetiskt program, *GameDev*, med inriktning mot spelutveckling. Utbildningen sker i nära samarbete med Boden Game Camp och har även nationellt intag.

En längre genomgång av spelutbildningar inom folkhögskolan och gymnasieskolan finns i rapporten *Vägar in i spelbranschen* (2023).



Resolution Games – Demeo



Högre spelutbildningar

Längre spelutbildningsprogram inom yrkeshögskola, högskola och universitet som startat hösten 2023.

1

NORRBOTTEN 1

Boden

Changemaker Educations AB
Futuregames spelprogrammerare
Futuregames QA / Game Tester
Futuregames speldesigner

Sunderby folkhögskola
Indiespelutvecklare

Luleå

Luleå tekniska universitet
Civilingenjör Datateknik,
inriktning interaktiva system

VÄSTERBOTTEN 2

Skellefteå

Luleå tekniska universitet
Högskoleingenjör,
Datorspelsprogrammering
Datorgrafik för spel och film

Changemaker Educations AB
Futuregames Game & UX Designer
Futuregames spelprogrammerare

Visual Magic
VFX-artist: 3D-visualisering och
digital compositing

VÄSTERNORRLAND 3

Kramfors

Höla folkhögskola
Indiespelutvecklare

DALARNA 4

Falun

Tension Education AB
Playgroundsquad,
upplevelse- och speldesign
Playgroundsquad,
upplevelse- och spelgrafik
Playgroundsquad,
upplevelse- och
spelprogrammering

VÄRMLAND 5

Karlstad

Changemaker Educations AB
Futuregames Game Artist
Kristinehamns folkhögskola
Indiespelutvecklare

REGION STOCKHOLM 6

Huddinge

Södertörns högskola
Spelprogrammet – inriktning
speldesign och scripting
Spelprogrammet – inriktning grafik

Stockholm

Stockholms universitet
Kandidatprogram i
datorspelsutveckling
Changemaker Educations AB
Futuregames spelprogrammerare
Futuregames Immersive
Experience Creator

Forsbergs Skola
Forsbergs, spelutvecklare –
game programming

TGA Utbildning AB
Spelprogrammerare
Leveldesigner
Spelgrafiker
Procedural Artist

Audio Production Academy
Game Audio Producent & Sound
Designer

Botkyrka

Botkyrka kommun / Xenter Botkyrka
VFX-artist

Solna

Nackademin
Teknisk 3D-artist inom spel
Virtual reality-utvecklare

ÖSTERGÖTLAND 7

Linköping

Linköpings universitet
Högskoleingenjör i datateknik
Civilingenjör i mjukvaruteknik
Valla folkhögskola
Valla Game Education

VÄSTRA GÖTALAND 8

Göteborg

Chalmers tekniska högskola
Interaction Design and
Technologies, Msc Programme
Göteborgs Universitet
Game Design & Technology
masterprogram
Göteborgs Stad, Yrgo
Game Creator Programmer
Game Creator Artist

Skövde

Högskolan i Skövde
Digitalt berättande: spel och
kulturarv – magisterprogram
Games user experience –
magisterprogram
Serious Games – magisterprogram
Spelutveckling – masterprogram
Dataspelsutveckling – 2D-grafik
Dataspelsutveckling – 3D-grafik
Dataspelsutveckling – animation
Dataspelsutveckling –
Game Writing
Dataspelsutveckling – ljud
Dataspelsutveckling – musik
Dataspelsutveckling – design
Dataspelsutveckling –
programmering

REGION JÖNKÖPING 9

Jönköping

Ädelfors folkhögskola
Indie Game Studio

GOTLAND 10

Visby

Uppsala universitet
Kandidatprogram i speldesign
och programmering
Kandidatprogram i speldesign
och projektledning
Kandidatprogram i speldesign
och grafik

Kandidatprogram i speldesign
Magisterprogram i speldesign
Masterprogram i speldesign

BLEKINGE 11

Karlshamn

Blekinge tekniska högskola
Design av digitala och
immersiva upplevelser

Karlskrona

Blekinge tekniska högskola
Civilingenjör i spelteknik
Högskoleingenjör i teknisk
spelgrafik

SKÅNE 12

Vellinge

Östra Grevie Folkhögskola
Virtuell kompositör och
ljuddesigner

Malmö

Malmö universitet
Spelutveckling

TGA Utbildning AB

Spelmanimatör
Spelprogrammerare
Technical artist
Leveldesigner
Spelgrafiker

Changemaker Educations AB
Futuregames Game Artist
Futuregames Game
Programmer

FLERA ORTER

Changemaker Educations AB
Futuregames Animator and
VFX-Artist



Nyföretagande och samarbeten runt om i landet

Bra ekosystem, kluster och lokala communities är viktigt för tillväxt i spelindustrin, särskilt utanför huvudstaden. Det är tydligt i datan över var nya bolag etablerar sig, var arbetstillfällen skapas och var nya spelsuccéer föds.



Kavalri Games –
Equestrian the Game

Det finns tre viktiga komponenter för ett framgångsrikt ekosystem. Det första är en bas i ett par framgångsrika spelföretag som etablerat sig på orten. Det andra är en spelutbildning som både kan bidra med talang och nya företag. Det tredje är ett par eldsjälar som vill bygga ett lokalt community och som stöds av en offentligfinansierad fristående aktör. Runt om i landet ser ekosystemen olika ut. I Skövde är basen kommunens Science Park. I Malmö en ideell förening. I Linköping är det ett kommunalt fastighetsbolag.

Alla bolag på en ort är inte aktiva i ekosystemen och det kan finnas olika incitament för olika bolag att engagera sig. Men att företag samlas på samma ort och bygger något på plats är gynnsamt både för att locka investeringar från globala aktörer till att skapa ett skyddsnet i oroliga tider.

En mycket stor del av branschens underliggande tillväxt kommer från nystartade bolag. Några startas direkt efter utbildningen, andra av erfarna spelmakare som vill pröva sina egna idéer på marknaden.

I dag saknas det tillförlitliga formella strukturer för nyföretagande i branschen. I många andra europeiska länder finns stöd att få för att utveckla nya spelidéer till spelbara prototyper, avdrag för arbetskostnad och generösa incitament inom ramen för olika innovationsprogram. Flera svenska spelföretag har startat utvecklingskontor i dessa länder. I Sverige finns inget ekonomiskt stöd eller avdrag för spelutveckling.

EXPERTRÖSTEN BJÖRN FLINTBERG

Forskare, RISE

”Spelhubbarna är en viktig del av ekosystemet och fungerar som växthus som kan förse spelentreprenörer med rätt jordmån”



Hej Björn, du är forskare på RISE – vad är ett **entreprenöriellt ekosystem?**

Forskningen pratar om entreprenöriella ekosystem som uppstår när en geografisk miljö har en mix av aktörer, nätverk och förutsättningar för att nya bolag ska kunna bildas, växa upp och frodas över tid. Det är relationerna och samspelet i nätverken mellan dessa aktörer som gör att ekosystemet fungerar och inte bara enskilda bolag som är motorn för tillväxt.

Ekosystemen behöver tre huvudkomponenter: kulturella faktorer (som hjälper nystartade entreprenörer att våga satsa på sitt bolag), sociala faktorer (som nätverk, tillgång på kompetens och mentorskap) och fysiska faktorer (som stödaktörer, fysiska miljöer och lokal och regional policy som stödjer branschen).

Hur fungerar ekosystemen i spelbranschen?

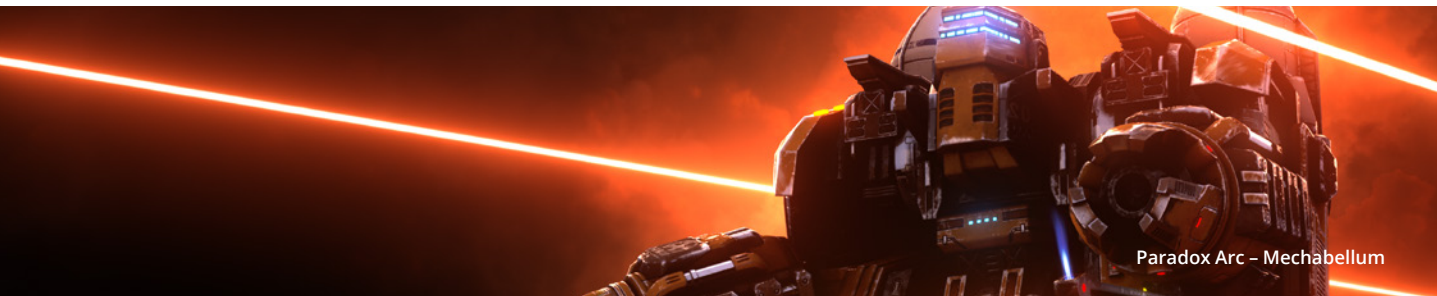
Inom ett ekosystem är det inte ovanligt att vissa aktörer agerar som koordinatörer eller brobyggare. De utgör en länk mellan olika aktörer som utbildningsanordnare, forskning, lokala beslutsfattare och kan tillhandahålla

fysiska platser för att hjälpa nätverk att växa fram eller vara en länk till eller del av en inkubatorverksamhet.

I Sverige har den rollen kommit att antas av de regionala spelhubbarna. Spelhubbarna är en viktig del av ekosystemet och fungerar som växthus som kan förse spelentreprenörer med rätt jordmån, rätt tillgång till vatten och solljus. Det gör att fler bolag kan skapas när utvecklare vågar satsa, och att det finns nätverk och en kultur som också hjälper dem på vägen att hitta personal, investeringar och förser dem med kunskap. De är en länk mellan inkubatorer, investerare, marknadsinsatser och lokala beslutsfattare och blir ofta viktiga drivkrafter för branschen i sin helhet i ett geografiskt område.

Hur ser det ut i andra branscher?

Alla branscher behöver stödaktörer. För traditionella industrier såsom fordonsbranschen eller livsmedelsnäringen är det självklart att ha strukturer på plats. Exakt hur spelhubbarna påverkat den svenska spelindustrin är inte klarlagt i forskningen än, men många bolag och entreprenörer vittnar om att de har spelat stor roll.



Viktiga händelser i landets spelhubbar

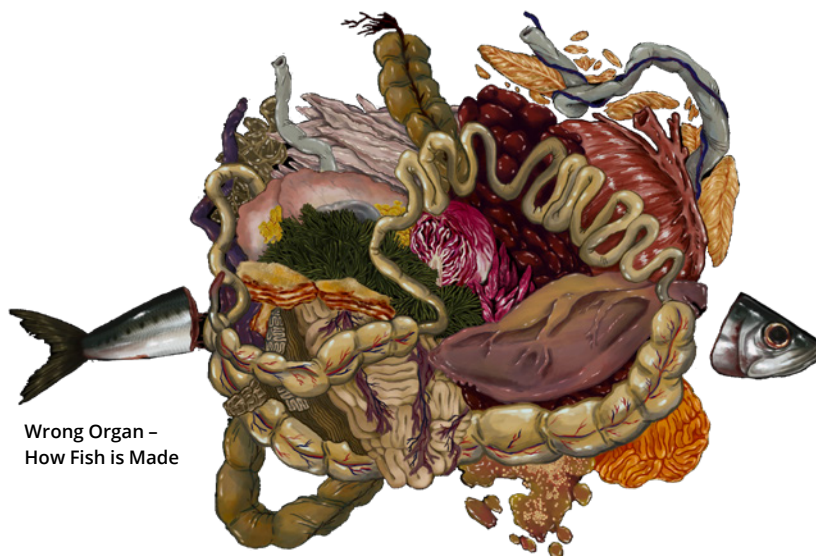
Arctic Game är ett spelkluster med en gemensam plattform för utveckling av nya spelstudior, etablering, utbildning, mötesplatser och investeringar i Norrbotten och Västerbotten. År 2017 startade regionens första spelinkubator, Boden Game Camp, som idag stöttar 15 lokala studior. Varje år anordnas kulturevenemanget Nordsken och spelkonferensen Arctic Game Week, som efter en tids uppehåll under pandemin återvände våren 2022 för ett tioårsjubileum.

East Sweden Game är ett community och inkubator för spelutvecklare i Östergötland. De erbjuder bland annat kontorsplatser, coworking och rådgivning. Deras lokal i Linköping täcker över 400 kvadratmeter och under 2022 öppnades ett andra kontor i grannstaden Norrköping. East Sweden Game initierades av det kommunägda fastighetsbolaget Sankt Kors i Linköping och drivs av Norrköping Science Park i Norrköping. Två framgångsrika studior som växt fram i East Sweden Game-communityt är Pugstorm i Linköping, som lanserade succéspelet *Core Keeper* på Early Access 2022 som sålde en miljon exemplar på bara några månader, och Dimfrost Studio i Norrköping som släppte det kritikerrosade *Bramble: The Mountain King* i april 2023.

Spelkollektivet är ett ambitiöst projekt som involverar kollektivboende, utbildning, utveckling av spel, förlagsverksamhet och evenemang, allt startat utan extern finansiering mitt ute på landsbygden. Förberedelserna

för att starta kollektivet började redan 2016 med Castle Game Jam där målet var att skapa ett nätverk med spelutvecklare från hela världen. Mindre än en vecka efter att projektet utannonserats var kollektivet fullbokat i två år framöver. Under 2018 flyttade verksamheten till nya större lokaler med runt 50 sovrum i småländska Väckelsång. Under 2022 skrevs det första publishingavtalet och under 2023 har åtta spel befunnit sig i utveckling av olika team med Spelkollektivet som publisher. Enbart omkring 20% av de boende på Spelkollektivet kommer från Sverige, och mer än 25 olika nationaliteter är representerade i communityt. Under 2022 redovisade Spelkollektivet sitt första positiva resultat sedan grundandet 2017.

Uppsala universitets Campus Gotland i Visby har under det senaste året satsat på att bygga ett livskraftigt community för spelutvecklare i samarbete med den lokala spelindustrin och privata aktörer, i syfte att på sikt främja entreprenörskap, forskning och kommersiell spelutveckling genom samordnad affärsutveckling. På Campus Gotland anordnas även en av Sveriges äldsta spelkonferenser, Gotland Game Conference, med över 40 studentprojekt och en jury bestående av ett 30-tal branschexperter som testar, ger feedback och bedömer spelen. På konferensens sista dag anordnas en storslagen prisceremoni där juryns val för bästa spel i olika kategorier utses. En höjdpunkt varje år är förstaårsstudenternas arkadspelsprojekt med unika och kreativa lösningar på fysisk input med egenbyggda spakar, knappar, sensorer,



kameror och andra tekniska lösningar som förhöjer den digitala upplevelsen. Arkadspelen har flera gånger nominerats till Swedish Game Awards, Tokyo Game Show och Alt.Ctrl.GDC, ett expo för alternativa spelkontroller i San Francisco.

The Great Journey är den värmländska spelindustrins hjärta sedan 2016. Hubben har sin bas i Karlstad, där en rad spelföretag har startats och samlats för att ta del av aktiviteter, meetups, game jams, rådgivning och affärsutveckling med fokus på hållbarhet, inkludering och ledarskap. The Great Journey driver mellan 2023 och 2026 EU-projektet Gamechanger med målet att bygga ett starkt ekosystem för spelutvecklare. Medlemmar erbjuds bland annat ett acceleratorprogram med affärsutvecklingsstöd för att hjälpa dem att starta spelföretag. Utöver de etablerade spelutbildningarna i regionen anordnar även The Great Journey sitt eget Fasttrack-program som ger utvecklare möjligheten att arbeta på sina spelprojekt i nio månader med CSN-stöd. En av årets höjdpunkter är den årliga Great Summer Pitch där lokala team tävlar om den bästa företagspitchen med chans att vinna 100 000 SEK för att finansiera sin framtida spelutveckling.

Science Park Skövde har sedan 2004 framgångsrikt lett inkubatorverksamhet för spelföretag i Skövde och finns sedan 2016 även i Göteborg. Spelinkubatorn har genom åren fött fram ett hundratal bolag och är även bas för innovationsarenan Sweden Game Arena som erbjuder

en unik miljö för spelföretag och samlar spelutbildningar, forskning och företagande, med målet att skapa en blomstrande spelindustri. Coffee Stain Studios, Stunlock Studios, Iron Gate, Flamebait, Pieces Interactive, Redbeet Interactive och Ludosity är bara några av de framgångsrika spelföretag som är en del av Sweden Game Arenas community. Som en ytterligare satsning för att stärka den svenska dataspelsindustrin har Science Park Skövde AB tillsammans med Högskolan i Skövde, Lindholmen Science Park och RISE och initierat två projekt: *Level Up Regional Game Industry* och *Level Up Swedish Game Industry*. Den svenska dataspelsindustrin ska genom Level Up-satsningen kraftsamla och "levla up" industrin regionalt och nationellt och på så vis bidra till större inflytande och mer hållbara ekonomiska förutsättningar för svenska dataspelsföretag. Under 2022 lanserade Skövde Science Park initiativet Interlink tillsammans med Arctic Game, The Great Journey och The Game Habitat för att stötta nystartade spelbolag i deras resa mot en internationell marknad. Projektet delfinansierades av Tillväxtverket.

Mid Sweden Games samlar och stärker ekosystemet för spelutvecklare, företag, spelutbildningar och den offentliga sektorn i Västernorrland. Klustret anordnar månatliga nätverksträffar för spelföretag och regelbundna workshops med branschaktörer som ökar bolagens affärskompetens och skapar utbyten mellan spelutvecklare och akademi. I juni 2023 reste en delegation av tolv studior till Helsingfors för att träffa framgångsrika finska



Chromatic Ink – Dice Gambit

spel- och teknikföretag. Medlemsstudion Atomic Elbow, som under 2022 släppte sitt andra kommersiella spel *Sir Whoopass*, var ett av bolagen att antas av SpielFabriques europeiska acceleratorprogram för spelföretag (EVA). I regionen drivs även High Coast Game Lab, en spelby i Nordingrå i Kramfors kommun. Där sitter ett tiotal bolag tillsammans och utvecklar sina spel med stöd av olika utbildningsprogram, investerare och andra spelföretag. Mid Sweden Games deltar även i det interregionala projektet Level Up som bland annat inneburit att Sundsvallsstudion A Bit Ago kunnat delta i Science Park Skövdes startupprogram, ett exempel på starkt ömsesidigt utbyte mellan svenska spelkluster.

Gameport (Blekinge Business Incubator BBI) har under året koncentrerat sig på ERUF-projektet Game Accelerate South Sweden (GASS), ett samarbete mellan BBI/Gameport, Game Habitat, Ideon, Minc och Blekinge Tekniska Högskola. Som en del av projektet lanserade programmet Game Startup som erbjöd ett flertal spelstartups i Blekinge och Skåne kunskap i form av föreläsningar, workshops och mentorskap. Under 2022 mottog Gameport finansiering från Region Blekinge för att upprätta Blekinge Spelkonsulent, ett projekt med målet att introducera spelutveckling för barn och unga i regionen genom olika praktiska aktiviteter. I maj 2022 återvände Creative Coast Festival efter en tids uppehåll under pandemin, med talare, konferens, workshops och den årliga tävlingen Game Concept Challenge. Även våren 2023 anordnades Creative Coast Festival i ännu större omfattning. Gameport har även gett nytt liv åt den lokala game jam-scenen Jampport, som tvingats ligga lågt under pandemin.

Game Habitat i Malmö firade ett storslaget 10-årsjubileum under hösten 2023, och DevHub firade sitt femte år som kontorshotell och coworking-hubb för Malmös spelutvecklare. Sedan 2013 har Game Habitat arbetat

för den regionala spelbranschens tillväxt och hållbarhet genom en lång rad projekt, samarbeten, konferenser och event. Ett av projekten är det EU-finansierade Game Accelerate South Sweden (GASS) med målet att etablera en hållbar process och metod för att etablera fler lönsamma och växande spelföretag i regionen. Det treåriga projektet avslutades under sommaren 2023 och arbetet att ta fram ett inkubatorliknande program för spelföretag i södra Sverige fortsätter i samarbete med andra aktörer i det regionala innovationssystemet. Under hösten 2023 beslutade Game Habitat att lägga ännu mer fokus på sitt arbete för ökad jämställdhet, mångfald och inkludering. Detta genom att bland annat samarbeta med regionala spelstudior, lärosäten och organisationer för att få in fler underrepresenterade spelutvecklare på arbetsmarknaden och i ledarpositioner – genom exempelvis riktade satsningar.

Xbox Game Studios anordnade under våren 2023 **Game Camp Sweden**, ett tolv veckor långt utvecklarprogram fyllt med workshops och praktiskt lärande i spelutveckling. Programmet utfördes i samarbete med de svenska spelföretagen Mojang, MachineGames och Simplygon. Game Camp är ett resande koncept som tidigare år hållits i bland annat Sydkorea och USA.

BSG-Go! är ett EU-finansierat projekt som drivs genom Interreg Baltic Sea Region med målet att utveckla modeller och metoder för att skapa starka nätverk och ökade förutsättningar för unga spelutvecklare och entreprenörer i Östersjöregionen till långsiktig fördel för deltagarna. Projektet, som hittills beviljats 3,33 miljoner euro, drivs av olika innovationsaktörer i Sverige, Danmark, Finland, Tyskland, Polen, Estland och Litauen. I Sverige deltar Invest Stockholm, Arctic Game, East Sweden Game och Game Habitat, där varje aktör ansvarar för olika projektpaket som efter avslut ska kunna ställas till branschens förfogande för att lösa olika behov eller utmaningar i industrin.

BRANSCHRÖSTEN TIM PONTING

Chief Executive, CODE New Zealand



Hej Tim, du är Chief Executive på CODE NZ – vad är det?

New Zealand Centre of Digital Excellence är en organisation som finansieras av regeringen för att stödja tillväxten av ett hållbart ekosystem för spelutveckling på Aotearoa Nya Zeeland.

På vilka sätt hjälper CODE den nationella spelindustrin att växa?

Vi har tre huvudpelare: bidragsfinansiering för prototyper, produktion och tillväxtacceleration för studior till den punkt då de kan locka externa investeringar eller förläggare. Vårt starkaste verktyg är det kompetensutvecklande arbetet vi gör – att stötta team med exempelvis mentorskap, workshops och masterclasses, med särskilt fokus på underrepresenterade grupper.

Har du några exempel på utfall från ert arbete?

Ett bra exempel är Deep Field Games som nyligen tillkännagav ett förlagsavtal för sitt spel *Abiotic Factor*, men det som gör mig mest stolt är det arbete vi gör med team som har misslyckats med sin första ansökan. Vi hjälper dem att förfina och utveckla sina färdigheter så att de beviljas finansiering i senare omgångar. Pengar i kombination med stöd är mycket bättre än pengar och den enklaste vägen till hållbarhet är att undvika ohållbara beslut från första början.

“Pengar i kombination med stöd är mycket bättre än pengar och den enklaste vägen till hållbarhet är att undvika ohållbara beslut från första början”

CODE arbetar med att öka möjligheter för maorier och stillahavsöbor i spelbranschen, på vilket sätt?

En förutsättning för denna typ av samarbete är att man inte bara kan erbjuda svar till en underrepresenterad grupp, utan snarare måste ställa frågor som involverar dem i diskussionen och låter dem själva förklara vad som fungerar för dem. För att skapa en trovärdig handlingsplan måste urinvånare styra processen, något som skapar förtroende hos dem och ökar vår förståelse.

Vad kan andra länder som vill bygga en stark spelindustri lära sig av de stödssystem som CODE tagit fram?

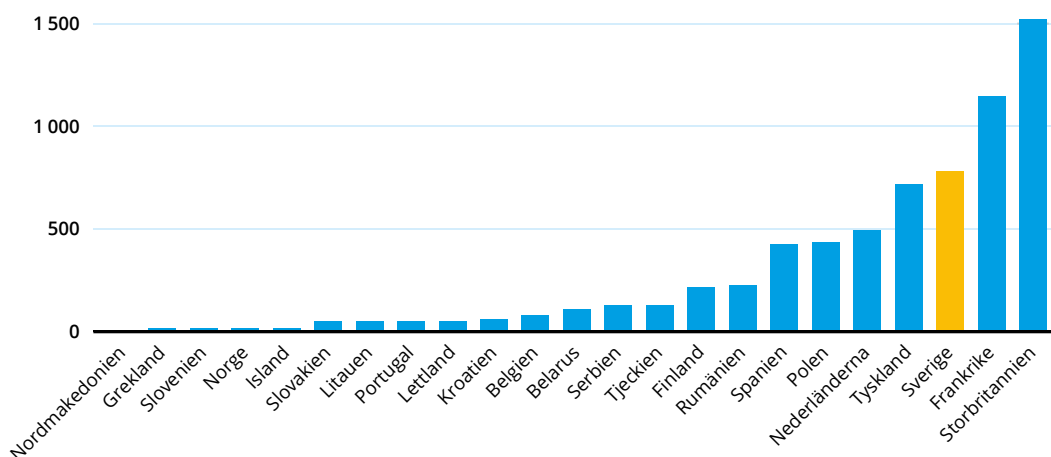
Ge inte bara folk pengar! Stöd är minst lika värdefullt. Ta också bort beslutsfattandet från den part som tilldelar medel och lägg ansvaret på externa bedömare så att de verkligen kan hjälpa teamen utan att behöva tänka på intressekonflikter.



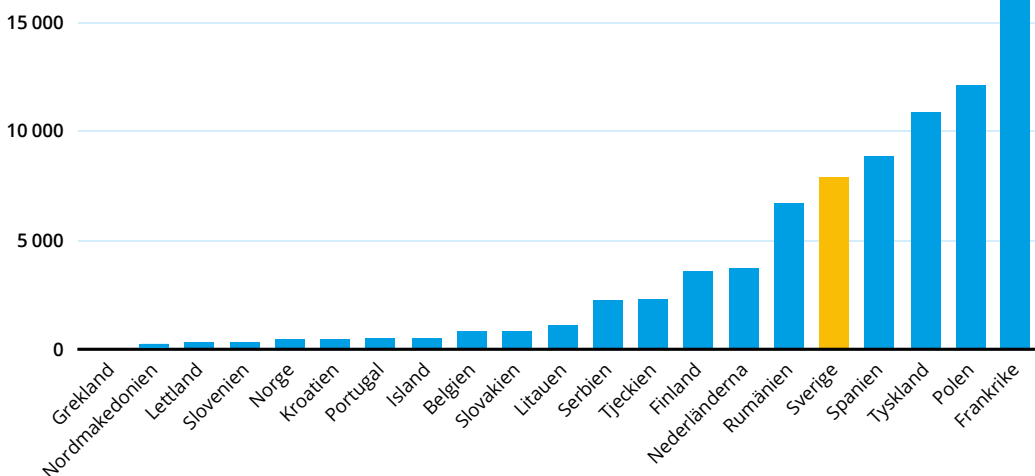
Spelbranschen i Europa

European Game Developers Federation (EGDF) och Video Games Europe gör årligen en gemensam [rapport över spelutveckling i Europa](#). Rapporten som publicerades 2023 är en sammanställning av de olika ländernas branschrapporter från 2021, där en del rapporter baseras på undersökningar och en del på data insamlad från officiella register.

Antal bolag

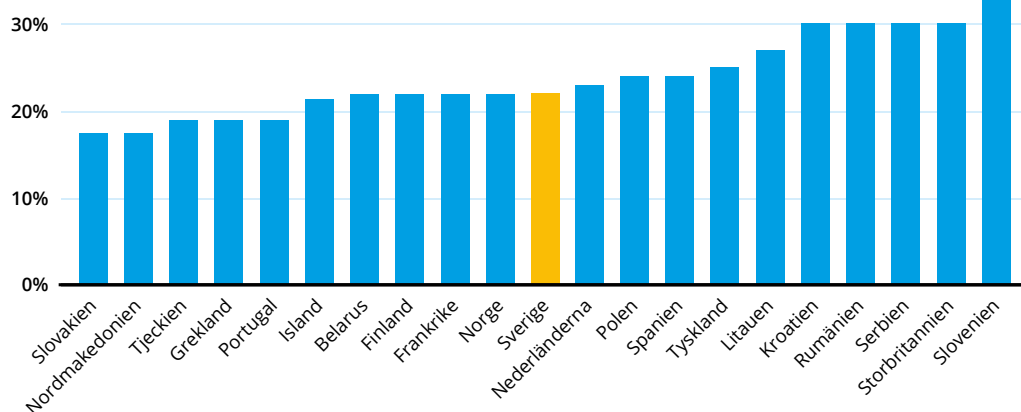


Antal anställda

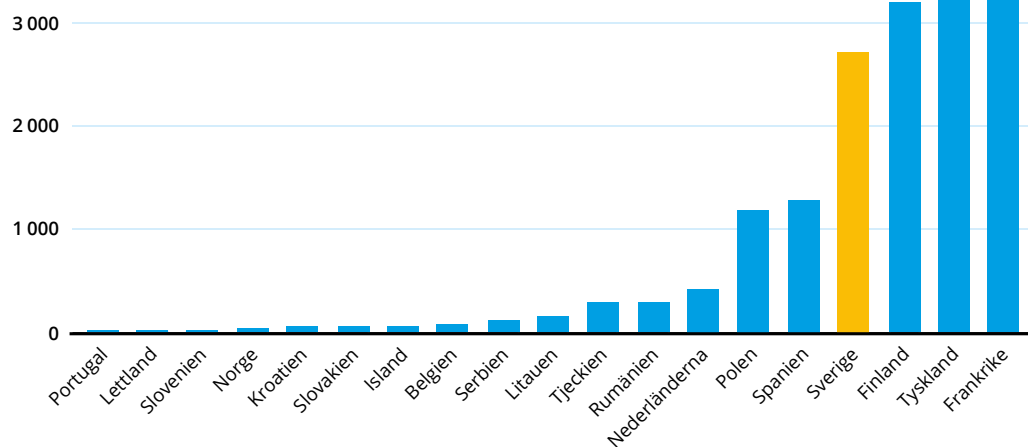




Andel kvinnor anställda



Omsättning M EUR



Data för antal anställda och omsättning saknas för Storbritannien 2021.

Inga spel på en död planet

Det finns många initiativ inom spelindustrin för att tackla de miljöutmaningar mänskligheten står inför. Det handlar både om att minska sina egna utsläpp och bidra till positiv förändring i stort.

Världen beräknas inom några år med stor sannolikhet ha passerat målet om att hålla den globala uppvärmningen under 1,5 grader Celsius. Det innebär hög risk för tröskel-effekter som ytterligare ökar uppvärmningen samt konsekvenser för samhället som ännu inte kan överblickas. Det är en allvarlig situation där branschens tillvägagångssätt och initiativ kan vara en del av lösningen för fler.

Det pågående skiftet till digital distribution lämnar ett lägre klimatavtryck än fysiska produkter. Serverdrift och hårdvara kräver dock fortfarande resurser, ofta bortom spelstudiornas kontroll. De större svenska spelföretagens utsläppsberäkningar visar att utsläpp som benämns *scope 3** står för över 99% av företagens utsläpp.

Hur *scope 3* ska beräknas för spel är inte helt tydligt eller enkelt, men några initiativ finns. Finska branschorganisationen Neogames har tagit fram en räknemodell för att mäta utsläpp i spelutvecklingsföretag och i Frankrike pågår ett stort projekt med att ta fram en miljöpåverkans-kalkylator anpassad för spelstudior. I Sverige beviljade Energimyndigheten under 2023 medel till projektet *GameOn*, som är ett samarbete mellan KTH och Uppsala universitet för att undersöka miljömässigt hållbara utvecklingslinjer för dataspel.





EXPERTRÖSTEN BJÖRN HEDIN

Doktor på Kungliga Tekniska högskolan KTH

”En intressant möjlighet är cloud gaming, där all tung databehandling och grafik sker på en central server”

Hej Björn, du är doktor på KTH och forskar om hållbarhet och energi, hur går det för planeten?

Sådär får man väl säga. Användning av energi och naturresurser ligger på en klart högre nivå än vad som är hållbart i längden.

Du jobbar också med projektet GameOn som fick finansiering av Energimyndigheten i våras, kan du berätta lite om projektet?

Vi ska titta på olika aspekter av dataspel ur ett energi- och klimatperspektiv. Vi hoppas genom det få bättre förståelse för de olika praktiker som finns för dataspelare, och kunna utveckla modeller av energi- och klimatavtryck för olika former av spelande och kringaktiviteter som E-sport.

Vilka är de största utmaningarna och möjligheterna när det gäller klimat i dataspelsbranschen?

Växthusgasutsläpp, energi- och materialåtgång för datorer, nätverk och servrar är en stor utmaning. En intressant möjlighet är cloud gaming, där all tung databehandling och grafik sker på en central server och den som spelar bara behöver en tunn klient. Det leder till lägre behov av att byta hårdvara, och serverhallar kan placeras på platser med god tillgång till fossilfri energi.

Vad tycker du spelbranschen skulle kunna göra mer för klimatet?

Få fler att spela! Även om spelare har sina hållbarhetsutmaningar så är dataspel ofta betydligt mindre klimatbelastande än många andra fritidsintressen.

*Greenhouse Gas Protocol

Greenhouse Gas Protocol (GHG-protokollet) är en internationell standard inom offentlig och privat sektor som används för att mäta och redovisa växthusgasutsläpp. Utsläppen delas in i tre "scopes", se nedan.

Scope 1

Direkta utsläpp från den egna verksamheten, till exempel från en företagsbil.

Scope 2

Indirekta utsläpp från köpt el, värme och kyla, till exempel energiförbrukningen från datorerna på kontoret.

Scope 3

Alla andra indirekta utsläpp i ett företags värdekedja som företaget inte äger själva. Det gäller både uppströms såsom inköpta datorer, kontorsmaterial eller anställdas resor, och nedströms som exempelvis energiåtgång för servrar, och när spelen laddas ner och spelas. I spelbranschen beräknas detta scope stå för drygt 99% av utsläppen.



Höga ambitioner bland svenska spelföretag

Flera svenska företag har tagit konkreta steg för att samla data, sätta mål och minska sina utsläpp under 2022. Till exempel redovisar Embracer Group i sin hållbarhetsrapport att koncernen satt hållbarhetsmål för hela koncernen, bland annat att minska sina utsläpp i *scope 1* och *2* med 45%. De operativa koncernerna kommer att ta fram egna anpassade mål för sitt arbete under 2023-2024. För att säkerställa att målen för minskade utsläpp ligger i linje med Parisavtalet har Embracer Group skickat ett åtagandebrev till *Science Based Targets initiative (SBTi)** under året.

Stillfront redovisar att de åtagit sig att sätta mål överensstämmande med vetenskapliga rön för minskade utsläpp i koncernen, också de med ambitionen att ansluta

sig till SBTi. De planerar också att inleda projekt och samarbeten för att minska utsläppen när spelen spelas. Under 2022 tog de fram en handbok för att ge sina studior strategisk och praktisk vägledning om hållbarhet i den dagliga verksamheten.

Flera företag utvecklar också spel som i sig handlar om hållbarhetsutmaningar. Exempelvis Lutra Interactives arbete med att visualisera ekosystem, Eat Create Sleep som utvecklar ett kunskapshöjande spel om att återställa vatten ekosystem och Gro Play som skapar lärorika spel för barn med hållbarhetstema. Det skapas även andra managementspel om exempelvis samhällsbygge och resurshantering.



*Science Based Targets

Science Based Targets initiative (SBTi) är ett initiativ som inleddes 2015 i samband med Parisavtalet. Det är ett samarbetsprojekt mellan flera betydande aktörer, såsom CDP, WRI, WWF, We Mean Business och FN:s Global Compact. Ett SBT representerar vetenskapligt förankrade mål som företag kan fastställa för att minska sina utsläpp av växthusgaser. Dessa mål definieras utifrån forskning om vad

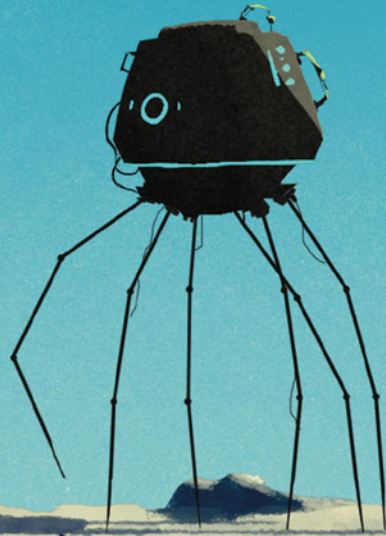
som krävs inom respektive bransch och verksamhet för att världen tillsammans ska uppnå målet om en maximal temperaturökning på 1,5 grader. För att få sina SBT godkända måste företagen sätta mål för hela *scope 1* och *2*. Om *scope 3*-utsläppen utgör 40% eller mer av de totala utsläppen, vilket alltså är fallet för spelutvecklare, krävs det också att verksamheten fastställer ett *scope 3*-mål.

Kreativa spelinnovationer för en hållbarare värld

I rapporten *Kraftsamling Dataspelsbranschen (2023)* konstaterar RISE att spelskapande driver utveckling och innovationer och ger mervärden som katalysator för teknikomställning och digitaliseringsarbete i andra branscher såsom tillverkningsindustri, hälsa och utbildning. I detta ingår allt från visualisering, digitala tvillingar till kommunikation och pedagogik.

Utvecklings- och testmiljöer i VR har vuxit upp som ett viktigt verktyg för många andra industrier där samverkan med spelutvecklingsbolag har skett. Ett konkret exempel är spelmotorn Unreal Engine som använts för allt från att skapa digitala tvillingar av gruvor till att visualisera stora infrastrukturprojekt som Ostlänken. Virtuella miljöer utvecklade för spelproduktion har också använts i samarbete med andra näringar och bidragit till en snabbare teknikutveckling inom området. Life Science, rymdteknik, gruvindustri och textil är alla branscher som har interagerat med spelbranschen i olika former.

Den stora styrkan för spelbranschen är all innovation och tillväxt som sker i det immateriella skapandet. En växande värdeförskjutning från fysisk produktion till digitala tjänster kan bidra till en långsiktigt hållbar väg framåt både för ekonomin och klimatet.



Wishfully - Planet of Lana

Fler initiativ för hållbarhet

Det finns flera initiativ och samarbeten inom branschen både internationellt och nationellt för att arbeta med hållbarhetsutmaningar. Några exempel:

Globalt – Playing for the Planet

The Playing for the Planet Alliance är ett globalt initiativ som lanserades år 2019 under FN:s generalsekreterares klimattoppmöte vid FN:s högkvarter i New York. Alliansen består av spelföretag, branschorganisationer och andra branschaktörer som har gjort frivilliga, ambitiösa, specifika och tidsbaserade åtaganden för människor och planeten. Alliansens mål är att stödja företag i att dela lärande och följa framsteg gällande hållbarhet på miljöagendan.

playingtheplanet.org

Europa – Sustainability Nexus

Sustainability Nexus är ett europeiskt initiativ 2023 av SpielFabrique, en ny hybridkonferens baserad i Köln och över hela Europa, som fungerar som en dynamisk internationell mötesplats för att samlas och ta itu med utmaningar kring miljöpåverkan, sociala frågor, inkludering och mångfald. Under 2023 kommer två av konferensens fysiska mötesplatser vara i Sverige – en i Stockholm och en i Malmö.

spiefabrique.eu/Thunderfox/nexus

Norden – Play Create Green

PlayCreateGreen är ett initiativ som grundades i oktober 2020 av flera stora nordiska spelbolag tillsammans med Dataspelsbranschen. Nätverket stöttar arbetet med att skapa och sprida kunskap kring miljö och klimat i spelbranschen samt ger praktisk vägledning, exempel och inspiration för aktiviteter kring positiv klimatpåverkan.

playcreategreen.org

BRANSCHRÖSTEN EM PRIETO

Site Manager, Mind Detonator

”Alla som bor här samverkar och hjälper varandra på ett helt fantastiskt vis”



Foto: David Wiksten

Hej Em, vad är Game Village Jörn?

Vi är en plats för aspirerande spelutvecklare. Eftersom vi är ute på landsbygden kan vi erbjuda billiga kvadratmeter, vi blir minoritetsägare och investerar i bolaget. Sedan jobbar vi tillsammans för att växla upp pengarna så de får en start med bra förutsättningar. Vi går in med kompetens från både spelindustrin och stöd från folk med bred uppstartserfarenhet och stöd för admin. Sedan har vi nätverket. Att få jobba vägg i vägg med likasinnade hjälper studiorna att lösa problem, rådde varandra samt utnyttja varandras styrkor. Ibland handlar det om kompetens, ibland om moraliskt stöd. Tillsammans är vi starka helt enkelt!

Varför just i Jörn?

Det finns en magi här. Jörn är en plats där det en gång i tiden bott och jobbat många fler människor och här har funnits alla möjliga verksamheter. Numera är Jörn avbefolkat, här står massvis av tomma hus och lokaler. Det finns få av oss och alla som bor här samverkar och hjälper varandra på ett helt fantastiskt vis. Vi sitter själva i ett gammalt Folkets hus. Jag var rädd när vi kom att vi skulle komma och förstöra eller ta över folks gemensamma hus, men i stället blev de som redan bodde här glada att vi räddade ett döende hus och hur fint vi fixat upp det.

Vad har varit svårast och mest utmanande?

Vi ska hjälpa nystarter, men vi är själva en nystart. Första året blir ju alltid lite ”försökskaniner” – vi lär oss samtidigt som dem. Ovanpå detta så hade vi en tragisk brand. Ingen skadades men våra nyrenoverade och fixade lokaler och utrustning blev rökskadade. Jag fick agera fort med temporära lösningar, till en början kontor i Skellefteå under tiden vi gjorde en temporär lösning tillbaka i Jörn tills all sanering, försäkringsärenden och renovering gjorts klart. Det var tungt att se allt man byggt upp rasa. Samtidigt blev sammanhållningen bland oss starkare än någonsin. Jag kan stolt säga att vi nu är tillbaka och här är bättre än någonsin.

Hur hoppas ni att Jörns spelindustri ser ut om tio år?

Vi hoppas att studiorna vill stanna. Bygga sitt eget bolag och därmed hjälpa till att återbygga Jörn till något nytt och bra, nästan som förr fast nördigare. Här på landsbygden finns förutsättningar att göra vad som helst. Man måste inte bygga nytt. Det är både billigare och miljövänligare att använda det vi redan har. Det är något vi både trivs med och tänker fortsätta göra.

Omvärld och utmaningar

De svenska spelutvecklingsbolagen har fortsatt att växa under året och ökat både i omsättning och antalet anställda och har visat sig uthållig mot flera externa hot som pandemin och tidigare konjunktursvängningar. Men det finns flera utmaningar som branschen behöver bemöta för att tillväxten ska kunna fortsätta.

Kompetensförsörjning

År 2022 nyanställdes 501 personer i Sverige. Det är ett lägre antal nytillkomna än föregående år, men det finns fortfarande en stor brist på kompetens, inte minst på längre sikt. Det är jämförelsevis få spelutvecklare som utexamineras från landets spelutbildningar och arbetsgivarna rekryterar i hög grad från andra länder.

Uppskattningsvis har minst en tredjedel av de anställda i branschen flyttat till Sverige för att jobba här, på flera av de större bolagen är det uppemot hälften. Det är samtidigt svårt för nykomna att hitta bostad och få arbetstillstånd. Processerna och ledtiderna för arbetstillstånd försvårades än mer under året då många medarbetare riskerar arbetsförbud vid omsök av tillstånd och Migrationsverket bara beviljar sex månaders arbetstillstånd vid provanställningar.

Arbetet inom branschen med mångfald och jämställdhet har bland annat inneburit att fler kvinnor har anställts och att rekryteringsunderlaget har ökat. Men detta arbete, samt kompetensutveckling av befintlig personal, behöver vidareutvecklas för att branschen ska kunna fortsätta växa.

Kapital

Tillgången till kapital har påverkats av det makroekonomiska läget. Antalet investeringar har sjunkit och ser man till de investeringar som skett på den svenska marknaden är det liksom föregående år en klar majoritet från bolag som är etablerade i branschen. Tillflödet av nytt kapital kan förbättras och inte minst i tidiga skeden är det fortfarande anmärkningsvärt svårt att hitta finansiering. Det drabbar särskilt bolag som inte har ett befintligt starkt

kontaktnät, och riskerar långsiktigt att bli ett hinder för innovation och mångfald i branschen.

I konkurrerande länder som Storbritannien, USA, Kanada och Finland finns det sedan länge etablerade finansieringsstrukturer, skattelättnader och andra former av stöd för att ge nystartade företag ett försprång i den internationella konkurrensen. För svenska bolag innebär avsaknaden av en svensk motsvarighet i praktiken ett handelshinder gentemot omvärlden. Inom branschen behövs det vidare ökad affärskompetens, inte minst i små och nya bolag.

Artificiell Intelligens

Artificiell intelligens (AI) är ett brett begrepp, och vissa typer av implementationer har existerat i spel sedan industrins begynnelse – från självspelande schack till reaktiva beteenden i spelkaraktärer. Den senaste vågen av generativ AI, med förmåga att skapa text, bild, video, musik och annat material baserat på tolkning av data innebär för branschen både en utmaning och en möjlighet. En klar utmaning är hur de legala rättigheterna och skyldigheterna kring AI-genererat material och tekniken bakom hanteras av lagstiftare. För spelutvecklare är det viktigt att själva få styra hur skapat material används. Det behövs även tydliggöras hur upphovsrätt och varumärkesskydd kan säkerställas i framtiden samt hur träningsdata i form av referensmaterial kan användas. Samtidigt kan AI som teknik bidra till nya spelupplevelser och ökad produktivitet, exempelvis genom att kunna utvidga och extrapolera fram nya variationer av befintligt digitalt material.



Radikalisering och näthat

En utmaning är att hantera oönskat beteende hos spelarna. Exempel på metoder som används i branschen är att blockera oönskade spelare, varningar, begränsningar i kommunikation mellan spelare och att använda AI för att identifiera vilka spelare som kan utgöra risk. Andra åtgärder handlar om att odla en god kultur i spelarcommunityt och närvaro av moderatörer och redaktörer. Utanför spelen och egendrivna forum finns det tredjepartskanaler där företagen inte har eget inflytande och där spelbranschen står för samma utmaningar som alla andra aktörer i samhället.

Radikalisering skiljer sig från näthat och dåligt uppträdande genom att det finns en intention att påverka spelarnas åsikter och handlande. De aktörer som ägnar sig åt radikalisering kan ha olika ideologier och motiv, såsom högerextremism, desinformation, islamism eller misogyni. Metoden är oftast att kontakta spelare i spelen för att sedan flytta över till ett forum utan insyn, där själva radikaliseringen sker. Dessa forum har också större möjligheter att dela material, exempelvis länkar, bilder och videor än inuti spelen.

För att motverka radikalisering krävs samverkan, inte minst internationellt då spel når en global publik. Dataspelsbranschens kansli arbetar aktivt med frågan om radikalisering tillsammans med myndigheter, forskare, organisationer, medlemsföretag, internationella branschorganisationer och andra.

Ukraina

Flera svenska bolag hade hundratals anställda i Ukraina när Ryssland attackerade landet på nytt i början av 2022. Under året har flera initiativ i branschen genomförts för

att hjälpa ukrainska spelutvecklare. Flera stora bolag med personal i landet skänkte pengar till hjälporganisationer, omplacerade medarbetare från både Ukraina och Ryssland till säkrare regioner eller erbjöd arbetsplats i andra länder i den mån det gick. I flera fall har bolagen helt avyttrat sin ryska verksamhet.

Ett globalt initiativ gjordes där över 700 spelutvecklare gick samman och sålde sina spel i ett så kallat bundle på Itch.io där över tusen spel ingick. I mars 2022 rapporterades att 450 000 exemplar hade sålts och över 6 MUSD hade samlats in.

Den europeiska branschorganisationen European Game Developer Federation (EGDF), där Dataspelsbranschen är medlem, har varit aktiv med stöd till landets spelutvecklare både praktiskt och genom ett tydligt budskap om att invasionen ska fördömas.

Arbetsmiljö

En långsiktig utmaning är arbetsmiljö. Branschen i helhet arbetar för att ständigt förbättra arbetsvillkoren, men når inte alltid hela vägen fram. Spelbranschen är inte försknad från stundtals dåligt ledarskap, företagskultur och problem på arbetsplatser. Samtidigt finns utmaningar med många unga nyanställda, kulturkrockar med medarbetare från olika bakgrund i en internationell miljö, och kreativa projekt där många starka viljor behöver samsas. Att motverka problematiskt beteende, att föra ett aktivt arbetsmiljöarbete och tidigt fånga upp eventuella problem är några åtgärder för att skapa attraktiva arbetsplatser. Efter pandemin har branschen i stor mån flyttat tillbaka till kontor, men hybridlösningar och distansarbete är vanligare och kommer med egna utmaningar.

Metod

Denna rapport är en sammanställning av årsredovisningar från Bolagsverkets Näringslivsregister samt data från SCB:s företagsregister, från aktiebolag som har spelutveckling, förläggare eller specialiserade underleverantörsfunktioner som betydande del av sin verksamhet.

Exempel på underleverantörer kan vara bolag som erbjuder spelspecifika tjänster inom översättning, motion capture, programmering eller musikproduktion. Företag huvudsakligen inriktade på pengaspel såsom poker, gambling eller kasinospel ingår inte i urvalet.

I samband med förra årets sammanställning valde vi att redovisa nationell koncernomsättning baserat på moderbolag och svenska dotterbolag, istället för att enbart utgå från koncernredovisningen. Koncernomsättningen inklusive utländska dotterbolag särredovisas i den globala omsättningen. Detta för att få en mer rättvis bild av hur det går för svenska bolag och för att få en jämförelsebar rapport både med andra branscher och samma bransch i andra länder.

Delar av datainsamlingen sker med hjälp av Statistiska Centralbyråns statistik, framför allt för aktiebolag med registrerad verksamhet under *SNI-kod 58.210 – Utgivning av dataspel*. I början av oktober 2023 fanns 1 158 aktiva bolag registrerade under denna kod, men efter manuell genomgång har 419 bolag strukits ur listan då de haft sin huvudsakliga verksamhet i andra branscher, mestadels kasinospel eller annan mjukvaruutveckling. Vissa spelbolag väljer istället att använda *SNI-kod 62.010 – Dataprogrammering*, exempelvis EA DICE. Sammantaget har 252 antal manuellt inkluderade bolag från årets rapport varit registrerade under andra SNI-koder.

Huvuddelen av rapporten handlar om aktiebolag. En liten genomgång av andra företagsformer, såsom

handelsbolag och enskilda firmor, finns under kapitlet om antal bolag.

Flera bolag har brutna räkenskapsår. För dessa har den senast tillgängliga årsredovisningen använts och för flera större bolag har en avstämning gjorts för antal anställda i december 2022 för att få en så aktuell bild som möjligt av den sammanlagda branschen.

Uppgifter från SCB:s företagsregister är inhämtade den 22 juni 2023 och omfattar nyckeldata från 2022.

I kapitlet *Anställda och omsättning per företagstyp* presenteras en sammanställning över antal bolag per storlekskategori. Denna typ av sammanställningar är typiska i EU-sammanhang och utgår därför i viss mån från EU:s definition av bolagsstorlek, som traditionellt tar hänsyn till antal anställda och bolagets omsättning. I år har vi valt att slopa omsättningskriteriet i definitionen och istället enbart utgå från antalet anställda då spelstudior kan skilja enormt sinsemellan vad avser omsättning – särskilt små studior. Detta tros påverka distributionen bland små- och mikroföretag marginellt. Därtill har gränsen för stora bolag höjts från 200 eller fler anställda till 250 eller fler anställda, i linje med EU:s definition av ett stort bolag. Detta innebär ingen skillnad i antalet stora och medelstora företag men kan ha viss påverkan i framtida rapporter.

På grund av att gränsen mellan näringsidkare och anställda ibland är något diffus kan det vara svårt att skilja på soloföretag och mikroföretag med en ensam anställd.

Metoden i sin helhet har flera brister. Det kan finnas fler företag som borde platsa i rapporten men som inte ingår för att vi inte känner till dem. Det manuella urvalet öppnar upp för misstag, och det finns en gråzon med företag som är svåra att kategorisera. Styrkan i metoden är att underlaget är revisorsgranskat och offentligt genom myndighetens publicering. Det manuella urvalet gör att vi kan säkerställa att alla större bolag är inkluderade och branschen får ett mer representativt dataunderlag oavsett SNI-kod.

För bolag som i SCB:s företagsregister inte har någon registrerad omsättning eller anställda, har årsredovisning inte inhämtats från Bolagsverket. Data för antal anställda samt könsfördelning från företagsregistret har kompletterats årsredovisningarna när detta varit tillgängligt.

I några fall har årsredovisningen lämnats in sent under året, ett återkommande mönster som i kombination med myndigheternas handläggningstider innebär att vi inte får in alla rapporter i tid. I dessa fall redovisas årsredovisningen för det senaste året.

Den sammanlagda omsättningen för dessa bolag 2021 motsvarar 0,5% av årets omsättning vilket innebär en marginell felmarginal. Det största bolaget som detta gäller i år är Niburu Software AB.

Fler detaljer om urval och metod för nyckeltalen finns i respektive kapitel.



Embark -
ARC Raiders

Ordlista

AAA: Utläses "Triple A". Populär term för påkostade spel med stor budget och personalstyrka. Ges vanligtvis ut av branschens största utgivare.

AI: Artificiell Intelligens – i enkla former styr den karaktärer i spelet med till exempel "pathfinding" och flödesscheman. Modernare AI med metoder som maskininlärning är ett växande område inom dataspel.

Alfa/Alpha: Kännetecknar den fas inom mjukvaruutveckling när produktens huvudsakliga system och funktioner är färdigställda och redo för programvarutestning.

AR/Augmented Reality: Direkt eller indirekt betraktelse av en fysisk miljö vars element förstärks (eller kompletteras) med datorgenererade sinnesintryck (ljud, video, grafik eller GPS-data).

Beta: Tar vid efter alpha. I detta skede är mjukvaran i stort färdigutvecklad, men kan fortfarande innehålla buggar eller vara i behov av polering. I vissa fall görs mjukvaran tillgänglig för slutanvändare eller publik programvarutestning av så kallade betatestare.

Casual games: Spel av den enklare sorten. De har ofta minimal story, kortare inlärningskurvor och är utformade för att spelas under kortare stunder.

Cloud gaming: Även känt som gaming on demand, är en typ av

online-spel som tillåter streaming av ett spel till en dator som lagras på operatörens eller spelföretagets server utan behovet av en konsol eller avancerad datorprestanda.

Co-development/Co-dev: Att som underleverantör ta produktionsuppdrag från andra spelutvecklingsstudior, ofta för avgränsade delar av ett projekt som ett komplett team. Se även *outsourcing*.

Core: Begrepp som används för att beskriva spel som görs till mer självmedvetna spelare eller "gamers".

CPM: Cost Per Mille; kostnad för tusen annonsvisningar.

Crossplay: Att göra det möjligt att spela samma spel tillsammans på olika plattformar.

Crowdfunding: Finansiering av ett projekt genom donationer eller förhandsköp från intresserade kunder. Detta har på senare år populärt yttrat sig i olika webbplattformar som samlar in finansieringsstöd för diverse projekt från intresserade privatpersoner eller företag.

DAU: Daily Active Users; antalet unika användare på en dag.

Digital distribution: Försäljning av digital mjukvara genom digitala kanaler.

DLC: Downloadable Content;

nedladdningsbara tillägg till dataspel, ofta i mindre skala än klassiska "expansioner".

Early Access: Spel som släpps till försäljning i en tidig utvecklingsfas innan officiell lansering.

Freemium: Samlingsnamn för affärsmodell där en produkt eller tjänst erbjuds gratis men där spelaren med mikrotransaktioner kan låsa upp avancerade funktioner, fler virtuella föremål eller köpa sig förbi väntetider.

Free-to-play/free2play: Spel som erbjuder användare att spela spelet gratis i sitt grundutförande men där intäkterna istället görs genom exempelvis annonser eller där man kan låsa upp en fullversion av spelet mot en avgift.

Game Jam: Kortare event där spelutvecklare träffas och skapar spel tillsammans under begränsad tid, ofta med ett visst syfte eller tema.

Gold Master: En anrik term för den slutgiltiga och färdiga versionen av en mjukvara, redo för bred distribution.

Hyper casual: Spel under kategorin casual med ett ännu större fokus på avskalade gränssnitt för att tillåta spontant spelande i mycket korta stunder, till exempel i kollektivtrafiken.

IAP: In-App Purchase, köp som genomförs i en app/spel, snarare

än ett externt betalsystem. De varor som köps består vanligtvis av nya banor, utrustning, erfarenhetspoäng eller prenumerationstjänster.

Indie: Från engelskans "independent" (oberoende). Ett prefix som kännetecknar spel av oberoende utvecklare, oftast av den mindre sorten med få inblandade i utvecklingsprocessen.

IP: Intellectual Property, ett företags immateriella rättigheter, används i spelvärlden ofta som beteckning av spelkoncept, varumärken och andra tillgångar.

MARPPU: Monthly Average Revenue Per Paying User; månatlig genomsnittlig intäkt per betalande användare.

MARPU: Monthly Average Revenue Per User; månatlig genomsnittlig intäkt per användare.

MAU: Monthly Active Users; antalet unika användare på 30 dagar.

Middleware: Programvara som används för att utveckla spel. Middleware verkar som ett "lim" mellan två redan existerande mjukvarukomponenter.

Mikrobetalningar: En transaktion som involverar små summor och utförs online. Inom spelbranschen används termen för att beskriva transaktioner som betalar bland annat DLC och köp i spelet.

MMORPG: Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, en typ av rollspel där tusentals spelare befinner sig i samma digitala värld, exempelvis *World of Warcraft*.

MR/Mixed Reality: En typ av spel som kombinerar den verkliga omgivningen med digitala element, exempelvis (men inte nödvändigtvis) med hjälp av ett headset med inbyggd kamera.

Multiplayer: Spel som kan spelas av flera personer samtidigt, online eller vid samma enhet.

Outsourcing: Generell term för att hyra in externa personalresurser och specifik kompetens från andra bolag samt lägga ut produktionsuppdrag på andra företag. Se även *co-development*.

Premium: Intäktsmodell som innebär att en digital produkt köps för ett fast pris, till skillnad från exempelvis free-to-play där spelet är gratis att införskaffa.

Retail: Spel som säljs i detaljhandeln.

Roguelike/Roguelite: Samlingsbegrepp för en genre av spel som präglas av procedurellt genererade banor, turbaserade beslut, rörelser i rutnät och/eller permanent slut om spelkaraktären dör, vilket innebär att spelet börjas om från början.

Serious games: Spel som har för huvudsakligt syfte annat än underhållning. Det kan röra sig om simulatorer, motionsspel, spel för inläring, spel för rehabilitering, eller reklamspel.

Singleplayer: Spel som enbart spelas av en person i taget.

Social games: Samlingsnamn för spel på sociala nätverk, exempelvis Mobage och Facebook.

Soft Launch: Att smygansera ett spel på vissa marknader för att utvärdera engagemang.

Streaming: Direkt uppspelning av digitalt material samtidigt som det överförs via internet.

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

VFX: Visuella effekter ("Visual Effects") i digitala medier, kan bland annat innefatta partikeleffekter, animationer, motion capture och fysiksimuleringar.

Virtual goods/items: Term som syftar på virtuella föremål. Det vill säga de som existerar i dataspel i form av pusselbitar, vapen eller andra föremål.

VR/Virtual Reality: Ett sätt att visuellt omslutas av en spelupplevelse med hjälp av någon form av headset (eller "Head-mounted Display").

XR/Extended Reality: Samlings-term för samtliga teknologier som utökar/förändrar användarens uppfattning av sin omgivning såsom AR och VR.





dataspelsbranschen.se