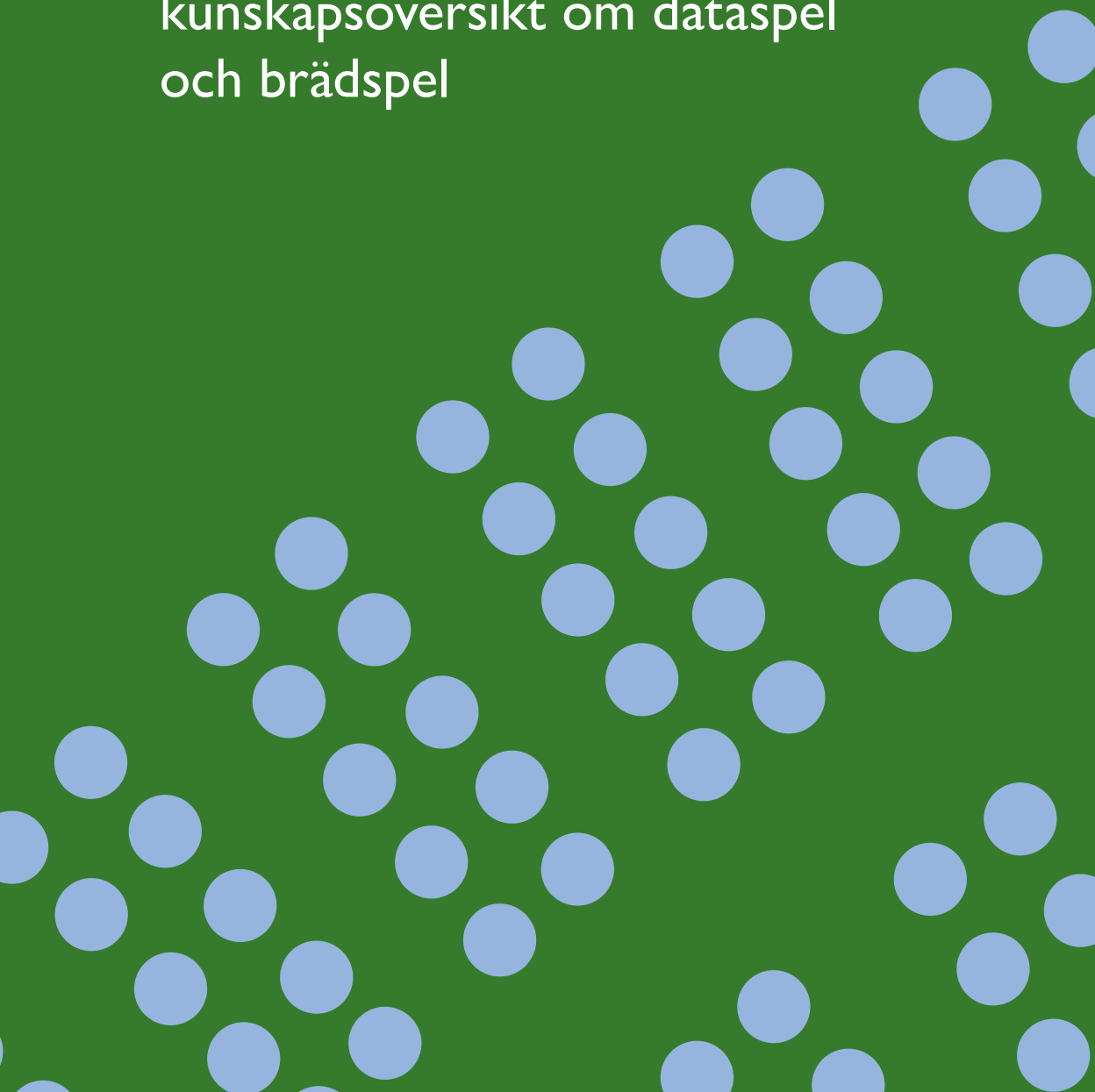


Offentligt sammanträde med anledning av kulturutskottets kunskapsöversikt om dataspel och brädspel



Offentligt sammanträde med anledning
av kulturutskottets kunskapsöversikt om
dataspel och brädspel

ISSN 1653-0942
ISBN 978-91-7915-181-2 (tryck)
ISBN 978-91-7915-182-9 (pdf)
Tryck: Riksdagstryckeriet, Stockholm 2026

Förord

Kulturutskottet anordnade torsdagen den 29 januari 2026 ett offentligt sammanträde med anledning av utskottets kunskapsöversikt om dataspel och brädspel. Vid sammanträdet deltog bl.a. representanter från myndigheter samt olika aktörer inom dataspels- och brädspelsområdet.

I det följande redovisas programmet, en utskrift av de uppteckningar som gjordes av anföranden, samtalen och frågestunden samt talarnas bildpresentationer.

Stockholm i mars 2026

Mats Berglund
kulturutskottet ordförande

Carin Khakee
kulturutskottets kanslichef

Innehållsförteckning

Förord 3

Program 5

Deltagare..... 7

Uppteckningar..... 12

Bilaga

Presentationer 50

Program

Kulturutskottets offentliga sammanträde med anledning av utskottets kunskapsöversikt om dataspel och brädspel

Torsdagen den 29 januari 2026 kl. 9.00–12.00

Riksdagen, Andrakammarsalen

9.00–09.05	Sammanträdet öppnas Mats Berglund (MP), kulturutskottets ordförande
09.05–09.15	Presentation av rapporten Madeleine Nyman, utvärderare riksdagens utvärderings- och forskningssekretariat
09.15–09.20	Arbetsgruppens iakttagelser och bedömningar i rapporten Lars Mejern Larsson (S), arbetsgruppens ordförande
09.20–09.35	Dataspelspolitiken i EU Ann Becker, Senior Vice President, Head of Policy and Public Affairs, Video Games Europe
09.35–09.50	Danmarks erfarenheter av ett nationellt spelinstitut Jan Neiiendam, vd Nimbi
09.50–10.20	Kaffepaus
10.20–10.30	Dataspelsbranschens kommentarer på rapporten och behov framöver Per Strömbäck, vd Dataspelsbranschen
10.30–10.35	Forskningens perspektiv och innovationsmöjligheter Marcus Toftedahl, doktor i spelutveckling samt spelaffärsutvecklare, Science Park Skövde
10.35–10.40	Yrkeshögskolornas bidrag till kompetensförsörjningen Anders Haesert, utbildningsdirektör Academedia Game Education

- 10.40–10.45 **Kulturskolors bidrag till kompetensförsörjningen**
Jenny Löfström Ellverson, verksamhetsansvarig Kultursko-
lecentrum vid Statens kulturråd
- 10.45–10.50 **Vikten av samarbete och utveckling av spelkluster**
Peter Lübeck, vd Game Habitat i Malmö
- 10.50–10.55 **Ett dataspelsföretags perspektiv**
Martin Wahlund, vd Fatshark
- 10.55–11.25 **Panel samtal** med Per Strömbäck, Marcus Toftedahl, Anders
Haesert, Jenny Löfström Ellverson, Peter Lübeck och Martin
Wahlund
Moderator: Peter Ollén (M), ledamot i kulturutskottet
- 11.25–11.55 **Frågor från utskottens ledamöter**
- 11.55–12.00 **Sammanträdet avslutas**
Lars Mejern Larsson (S), arbetsgruppens ordförande

Deltagare

Medverkande

Academedias Game Education

Anders Haesert, utbildningsdirektör

Dataspelsbranschen

Per Strömbäck, vd

Game Habitat i Malmö

Peter Lübeck, vd

Fatshark

Martin Wahlund, vd

Nimbi

Jan Neiiendam, vd

Science Park Skövde

Marcus Toftedahl, doktor i spelutveckling samt spelaffärsutvecklare

Statens kulturråd

Jenny Löfström Ellverson, verksamhetsansvarig Kulturskolecentrum

Video Games Europe

Ann Becker, senior vice president, head of policy and public affairs

Inbjudna deltagare

Academedias

Joakim Molander

AI Sweden

Martina Eriksson

Arctic Game/Skellefteå Science City

Daniel Wilén

Asmodee

Emma Ihre

Aurora Arts AB

Tilla Segerstedt

Automat AB

Kjell Håftén

Axevall folkhögskola

Andreas Berglund

Beyond Frames Entertainment

Annika Stråth Roslund

Brunswick Group

Harald Erici

Mattias Johansson

ChildX

Elise Thoen

Dataspelsbranschen

Marléne Tamlin

Johanna Nylander

Dataspelscentrum

Oscar Wemmert

Embracer Group AB

Arman Teimouri

Ian Gulam

FCV Sverige

Lars Lundqvist

Filimundus AB

Linus Feldt

Goals

Torbjörn Söderman

Gro Play

Kristian Lundquist

High Coast Game Village

Michael Stenmark

Högskolan i Skövde

Per Backlund

Henrik Engström

Justitiedepartementet

Louise Petrelius

Jenny Kylås

Kramfors kommun

Malin Svanholm

Kulturdepartementet

David Ek

Kulturrådet

Madeleine Hermerén

Kulturskolan Stockholm, kulturförvaltningen
Douglas Gidlöf
Lisa Söderlund

Lindholmen Science Park
Tora Stridh

Luleå tekniska universitet
Peter Parnes

Midjiwan AB
Christian Lövestedt

Mittuniversitetet
Lo Dahlquist Mörkenstam

Mojang Studios
Joel Älveroth

Myndigheten för yrkeshögskolan
Christer Bergqvist

Novia University of Applied Sciences
Tobias Björkskog

Näringsutskottets kansli
Johan Fransson

Region Gävleborg
Josephine Rydberg

Region Skåne
Magnus Engvall

Region Stockholm, kulturförvaltningen
Ann Larsson

Region Västernorrland, Hålsjö folkhögskola
Lea Kinnunen

Region Västernorrland, kultur- och bildningsverksamheten
Hans Olof Furberg

RISE Research Institutes of Sweden
Björn Flintberg
Gabriella Kalteneckar
Kristina Söderberg

Rättighetsalliansen
Sara Lindbäck

Science Park Skövde
Jenny Brusk

Spelbranschens Riksorganisation

Maria Wennerberg Sedigh

Starbreeze

Wendy Young

Statens kulturråd

Nikola Maticic

Stiftelsen Nordingrå Spelby

Carina Schmidt

Stockholms stad, Liberalernas kansli

Marcus Österdahl Wählberg

Stockholms stads kulturförvaltning

Eva Stenstam

Studiefrämjandet

Andrea Rodriguez

Svenska E-sportförbundet

Sammi Kaidi

Sverok

Evelina Ferbrache

TENISON

Magnus Björkman

TGA The Game Assembly

Isa Andersson Nordén

The Great Journey

Patrik Standfast

Simon Sendowski

Thunderful Group AB

Jennie Wilund Lundström

Umeå kommun, stadsledningskontoret

Agneta Filén

Uppsala universitet

Patrick Prax

Per Forsmark

Utbildningsutskottet

Caroline Helmersson Olsson (S)

Johanna Rantsi (M)

Kristina Axén Olin (M)

Utbildningsutskottets kansli
Jonas Granander Andersson
Ylva Rosin

Kulturutskottet

Mats Berglund (MP), ordförande
Alexander Christiansson (SD)
Björn Wiechel (S)
Marie-Louise Hänel Sandström (M)
Lars Mejern Larsson (S)
Jonas Andersson (SD)
Emma Ahlström Köster (M)
Magnus Manhammar (S)
Runar Filper (SD)
Ewa Pihl Krabbe (S)
Peter Ollén (M)
Vasiliki Tsouplaki (V)
Roland Utbult (KD)
Pia Trollehjelm (SD)
Carl Nordblom (M)
Louise Thunström (S)
Anne-Li Sjölund (C)
Fredrik Malm (L)

Uppteckningar

Ordföranden: Jag som sitter här och ska försöka hålla lite koll på sammanträdet heter Mats Berglund, och jag är ordförande i kulturutskottet.

Det här offentliga sammanträdet hålls med anledning av att kulturutskottet den 13 december förra året, alltså precis före jul, beslutade att publicera en kunskapsöversikt om dataspel och brädspel. Bakgrunden till detta är: Under 2024 beslutade kulturutskottet att tillsätta en arbetsgrupp för uppföljning och utvärdering. Den har bestått av åtta ledamöter, en från varje parti, och den har tillsammans med kulturskottets kansli och riksdagens utvärderings- och forskningssekretariat, RUFs, först tagit fram en bredare förstudie om dataspel och brädspel. Utifrån den beslutade utskottet i oktober 2024 att ta fram en kunskapsöversikt om dataspel och brädspel och då fokusera på vissa utvalda frågor.

Vi kommer att inleda sammanträdet med en redogörelse av innehållet i rapporten och därefter en sammanfattning av arbetsgruppens iakttagelser.

Jag är väldigt glad att se att det är så här många som är intresserade. Det finns ett stort intresse för vår rapport. Det är väldigt glädjande. Jag ser fram emot att lyssna på inspel och åsikter och den diskussion som vi ska ha här i dag.

Varmt välkomna till riksdagen och Andrakammarsalen!

Frågor samlar vi ihop till slutet. Jag kommer då att ge ledamöterna i riksdagen företräde. Men om det finns tid över, vilket vi hoppas, kan det finnas möjligheter också för er andra att ställa frågor. Det är i huvudsak de som då har talat som kanske kan svara, så tänk på att rikta frågan till någon. Men det kan också finnas andra i salen som kan svara på frågor.

Med det ska jag lämna över ordet till Madeleine Nyman, utvärderare vid RUFs, som ska ge en presentation av rapporten.

Madeleine Nyman, riksdagens utvärderings- och forskningssekretariat: Jag kommer att inleda med iakttagelser från den här rapporten. Direkt efter mig kommer Lars Mejern att redogöra för gruppens iakttagelser och bedömningar.

Mats har redan nämnt att gruppen bestått av en ledamot från varje parti. På den här bilden ser ni namnen på de ledamöter som har ingått i arbetet.

Den här kunskapsöversikten består av tre delar. I den första delen har vi jämfört dataspelsbranschens förutsättningar med musik- och filmbranschernas. I den andra delen har vi gjort en omvärldsanalys i fem länder. Det är Danmark, som är representerat här senare i programmet, Finland, Storbritannien, Tyskland och Kanada. I den tredje och sista delen har vi tittat lite på goda exempel, och då har utskottet och arbetsgruppen besökt Malmö, Skövde, Karlstad och Sundsvall.

Jag börjar med den första delen. Den här bilden finns i rapporten; ni kan se detaljer där. Men jag ville ändå ha med den nu för att visa hur många olika

sorters stöd som finns att söka bland kulturstöden. Det är EU-stöd. Det är statliga stöd. Det är regionala kulturstöd och kommunala kulturstöd. Många kan man söka för samtliga dessa tre områden, alltså dataspel, brädspel samt musik och film. Men det finns naturligtvis lite skillnader också.

Vi kan då titta på de främsta iakttagelserna när det gäller den första delen, den jämförande delen.

Vi kan konstatera att kultursamverksamhetsmodellen gör det lite svårare för aktörer inom dataspelsbranschen att få kulturstöd. Det beror på modellens uppbyggnad och att detta inte finns med som ett specifikt uppräknat område i de punktlistor som finns i förordningen. En konsekvens av det är att Kulturrådet inte har projekt- och verksamhetsbidrag direkt riktade mot dataspel. Man kan kanske få det genom andra sammanhang men inte direkt. Det här finns inte heller som ett specifikt område i så många regionala kulturplaner. Däremot har man många gånger inkorporerat det i andra områden i kulturplanerna.

Det har framkommit att flera aktörer efterfrågar en samlad kraft för dataspelsbranschen, eftersom det är lite utspritt. Vi har Dataspelsbranschen, men man efterfrågar någonting mer. Något som flera lyfter är en nationell strategi. Där finns det en efterfrågan på både en för specifikt databranschen och en, lite vidare, för hela spelkulturen. Sedan har vi fått inspel om att man vill ha en nationell samordnare och också ett eget nationellt institut, dataspelsinstitut, liknande det som Danmark precis har inrättat.

Vi konstaterar också att AI påverkar samtliga undersökta branscher. Här lyfter bland annat filmbranschen speciellt behov kopplade till animering och visuella effekter. När det gäller musik har AI redan börjat ta över så kallad funktionsmusik, alltså bakgrundsmusik. Det tar arbetstillfällen från musiker. När det gäller dataspel finns det mycket som kan hjälpa till. Men här kan det vara konkurrensutmaningar för till exempel underleverantörer, frilansare och egenföretagare.

Vi går nu vidare till den andra delen av kunskapsöversikten, som handlar om omvärldsanalysen. Då vill jag först visa en översiktlig bild. Det är olika årtal med data, för det fanns inte så bra jämförbara data. Det som är 2022 är i alla fall jämförbart. När det gäller 2024 får man ha med sig att det inte är exakt samma. Men det är ändå så pass stora skillnader. Bilden visar antalet anställda i ett land. Den visar alltså antalet svenskar i svenska företag i Sverige. Det finns också svenskar som jobbar i svenska företag utomlands, men de är inte med i den här statistiken.

Vi kan titta på de länder som vi har med i omvärldsanalysen. Kanada, Storbritannien och Tyskland har fler anställda än Sverige, medan Finland och Danmark har färre anställda än Sverige. Vi ligger alltså ganska bra till i den här rangordningen.

Det finns då iakttagelser som jag tänkte lyfta fram.

Vi får ju höra om Danmark senare, men någonting som de gjorde var att inrätta ett dataspelsinstitut, som de kallar Nimbi, 2024. Men de har sedan länge, sedan 2007, haft ett spelprogram.

När det gäller Finland har vi sett att de har haft väldigt mycket näringsstöd från Business Finland. De har också haft stöd i form av forsknings- och utvecklingsstöd.

Storbritannien har haft skattelättnader med krav på kulturtest. Det hänger lite kvar sedan man var medlem i EU, gissar vi, eftersom det är ett krav från EU att det är kopplat till kulturen för att ge skattelättnad. Annars strider det mot EU:s statsstödsregler.

Tyskland har haft en dataspelsstrategi sedan 2021. De delar också ut ett dataspelspris, och de har ett federalt finansieringsprogram med krav på ett kulturtest, som då är EU:s krav.

Kanada har haft näringsstöd i form av skattelättnader sedan en lång tid tillbaka. Något som hände när man inrättade det här var att Ubisoft, från Frankrike, kom till Montreal. Det skedde redan 1997. Nu finns de på flera ställen i Kanada. Det finns som sagt – vi visade bilden förut – väldigt många anställda i Kanada som jobbar med dataspel. Man har också ett väldigt starkt ekosystem för AI.

Generellt – när det gäller samtliga som vi har pratat med – säger man att det är väldigt hård konkurrens om unga talanger och om erfarna dataspelsutvecklare. Det handlar alltså både om unga och om äldre och erfarna.

När det gäller den sista delen har vi alltså besökt fyra olika städer. Den här bilden är bara en karta, men jag ville visa att vi har försökt sprida ut det, så att alla delar av Sverige finns med.

Vi vill då lyfta fram iakttagelser från de goda exemplen.

Fysiska mötesplatser har visat sig vara en väldigt stor framgångsfaktor. I Skövde har man fungerande ekosystem. Där finns också dataspelskluster. Det finns i samtliga dessa goda exempel. Vi har Game Habitat i Malmö, Sweden Game Arena i Skövde, The Great Journey i Karlstad och High Coast Game Village i Nordingrån, som är i samma region som Sundsvall.

Vi har sett att det har varit drivande större företag, som Embracer i Karlstad, och många drivande eldsjälar, som i Nordingrån, som har fått dataspelsklustren att bli framgångsrika.

Sedan finns det andra regioner som har gjort särskilda satsningar på spelkultur i sina kulturplaner. Det är framför allt Region Skåne och Region Värmland som har gjort det.

Något som har önskats är längre arbetspraktik i svenska spelutbildningar. Det finns i andra länder, och då har man till exempel i Skövde valt att i stället anställa mycket folk utomlands ifrån som har en längre arbetspraktik.

Med de orden tänkte jag lämna över till Lars Mejern.

Ordföranden: Lars Mejern Larsson är ordförande i arbetsgruppen, och han ska redogöra lite för de bedömningar som har gjorts.

Lars Mejern Larsson (S): Det känns gott att vara här.

När jag första gången blev kontaktad av dataspelsbranschen var min erfarenhet ganska begränsad. Framför allt hade jag känt irritation, som pappa till en son som tillbringat alldeles för mycket tid framför datorn och som jag upplevde hade fastnat i spelens värld. Själv är jag uppvuxen med att vara ute, spela fotboll och göra bus och komma hem när gatlyktan tändes. För mig var det svårt att se värdet i att sitta stilla framför en skärm och ägna sig åt någonting som jag inte hade någon relation till.

Men genom arbetet i kulturutskottets arbetsgrupp har min bild förändrats i grunden. Arbetet har också fört mig och min son närmare varandra. Han har varit bollplank. Han har gett perspektiv, och han har bidragit med kunskap. Det säger någonting viktigt om den här branschen. Den bygger broar mellan generationer. Spel har alltid varit en del av människors liv, och det kan bidra med glädje, kreativitet, lärande och gemenskap. I vårt arbete i gruppen har vi valt att fokusera på den positiva kraften och spel som kulturform.

Under vår kunskapsresa genom landet har vi politiker insett att spelbranschen är en betydande och mycket dynamisk del av vårt kulturliv. Den omsätter i runda slängar dubbelt så mycket som musik- och filmbranscherna tillsammans. Och vi har konstaterat att det är en av våra största exportnäringar med cirka 9 000 anställda och över 1 000 företag.

Dataspelsbranschen visar hur kultur hänger ihop och hur skapande i ett område ger kraft åt andra. Tillsammans bygger man ett starkare kulturellt ekosystem. Det är dags att Sveriges största exportindustri får sitt berättigade erkännande från staten och att den ses som en viktig del av det svenska undret, precis som musikbranschen.

En annan viktig iakttagelse rör betydelsen av fysiska mötesplatser. Runt om i landet, som Madeleine visade, finns det goda exempel på hur möten mellan människor skapar idéer, kreativitet och långsiktig utveckling. Det är i den här kreativa miljön – där människor kan mötas, dela kunskap och samarbeta – som nya samarbeten växer fram och där både företag och kulturskapare får möjlighet att utvecklas. Samtidigt har många av de här initiativen burits upp av starka eldsjälar. De är en ovärderlig tillgång, men detta är också sårbart. På sikt krävs ett gemensamt ansvar. Fler kommuner och myndigheter behöver få en bättre förståelse för branschen för att kunna bygga hållbara miljöer som stärker hela systemet.

Vi ser också att stödsystemen behöver anpassas bättre till branschens verklighet. Dataspelsbranschen består till stor del av mindre studior och enmansföretag. Ändå är stöden ofta utformade för större aktörer.

Internationella exempel visar att kulturellt inriktade stöd kan göra stor skillnad. I Tyskland finns exempelvis stöd i form av startstipendium för dataspelsbranschen, Press Start, som särskilt riktar sig till den som vill starta en kulturinriktad studio för dataspelsutveckling. Även vårt grannland Danmark, som vi ska få höra här, har ett slags kulturellt pre-seed-stöd, där det danska dataspelsinstitutet stöder med idéer och tidiga produktionssteg.

Utbildningsfrågan är ett annat centralt område. Branschen efterfrågar spetskompetens i kombination med praktisk erfarenhet. Här finns det ett behov av en starkare koppling mellan akademi, forskning och bransch. Det handlar om mer praktik, en tydligare samverkan och en mer sammanhållen forskningsstruktur. Forskningen om dataspel är dessutom ny och ännu inte etablerad som en egen disciplin, till skillnad från forskning om musik och film. Det finns heller ingen professur när det gäller dataspel i Sverige. Här har Sverige chans att bli världsledande om vi vågar ta steget.

Den samlade bedömningen är att dataspelsindustrin är en tvärsektoriell framtidsnäring som berör kulturpolitik, utbildning, näringsliv och arbetsmarknad. Den är en betydande del av vår export och ett område där Sverige står sig starkt globalt. Men för att vi ska vara lika starka i morgon krävs politisk handling, samordning och långsiktighet gentemot en bransch som redan är en självklar del av människors fritid, kreativitet och identitet.

Vi är överens om nulägesbilden och vilka utmaningar och möjligheter som finns. Det är ovanligt, inte minst i kulturpolitiska frågor. När alla partier delar analysen skapas stabilitet och långsiktighet i politiken. Vi har förstått att branschen inte har fått den politiska tyngd som den förtjänar. Därför vill vi se åtgärder. Det kan till exempel handla om att ta fram förslag om ett nationellt mål för dataspel, om en nationell strategi för dataspelsbranschen och om riktade bidrag eller forskningsanslag med syftet att dataspelsområdet ska utvecklas.

Vi konstaterar även att det saknas en samlad nationell kraft för att förhindra att frågor faller mellan stolarna.

Självklart vill jag tacka gruppen för att vi har kommit överens så bra. Jag vill också rikta ett tack till kansliet, som har bidragit med allt, och till själva arkitekten riksdagens utvärderings- och forskningssektariat.

De som är intresserade och som inte har läst rapporten har möjlighet att beställa den.

(Applåder)

Ordföranden: Vi går vidare i programmet och ska få inspel och reflektioner på rapporten utifrån. Vi börjar med Ann Becker, som är Senior Vice President och Head of Policy and Public Affairs för den europeiska branschorganisationen Video Games Europe.

Ann Becker, Video Games Europe: Tack, kulturutskottet, för denna inbjudan! Det var väldigt intressant att höra om rapporten. Det är väldigt viktiga frågor som arbetsgruppen har tagit fram, naturligtvis för Sverige men även för EU-nivån. På EU-nivå händer det nämligen också en hel del saker när det gäller dataspel. Det kommer en EU-strategi för dataspel också.

Det är ett nöje att vara här i dag och prata lite om dataspelspolitiken i EU.

Väldigt snabbt: Vad är Video Games Europe? Vi är den europeiska branschorganisationen. Vi är baserade i Bryssel. Vi har nationella bransch-

organisationer som medlemmar, och vi har även de ledande europeiska och internationella dataspelsföretagen.

Därför välkomnar vi vad riksdagen med sin arbetsgrupp har gjort. Det är väldigt viktigt att länder i Europa, som Sverige, och EU är medvetna om att de sitter på en verklig skatt av otrolig talang, kreativt skapande och innovationskraft. Branschen i Europa består i dag av cirka 6 000 utvecklare och 116 000 jobb. Och många av världens mest spelade titlar utvecklas i Europa.

Hela den ekonomiska modellen för dataspel är naturligtvis beroende av upphovsrätten och immaterialrätten för att säkra investeringar, driva innovation och skydda det enorma kreativa, tekniska och kommersiella värde som moderna spel innehåller i dag. Det är ett faktum att när investerare, spelutgivare och utvecklare satsar år och mycket pengar på att utveckla ett spel är det väldigt viktigt att de kan lita på immaterialrätten. Det handlar om att garantera exklusiva rättigheter till de färdiga verken, att skydda företagshemligheter, till exempel proprietära spelmotorer, och att möjliggöra licensavtal, samproduktionsavtal och teknologitransfer.

Som branschorganisation samarbetar vi sedan 2012 med Ipsos så att vi har en idé om hur omsättningen ser ut i Europa, hur många spelare det finns i Europa, vilka plattformar man spelar på och vilka spelgenrer som är mest populära, etc. Fram till 2025 byggde denna data på de fem största marknaderna, i omsättning, som ni ser på bilden här. Ni ser Tyskland, Frankrike, Spanien, Storbritannien och Italien. Men vi har sedan förra året utvidgat och vi är väldigt glada över att annonsera att från och med 2026 kommer vi att öka till 16 länder i Europa. Det är en stor investering, och vi hoppas att detta kan bidra till en bättre förståelse för branschen och dess utveckling och olika möjligheter.

Tillväxten har varit ganska stabil under den här perioden, som ni ser på den här bilden. Vi får se vad 2026 års rapport kommer med. Men det har som sagt varit stabilt till och med nu.

Detta är naturligtvis en bransch som väldigt tidigt lyckades med den digitala omställningen. Och den har varit väldigt innovativ när det gäller olika affärsmodeller, som också har ökat tillgängligheten för spel. Man behöver inte betala 60 euro eller 600 kronor för att köpa ett spel och ha en konsol. I dag kan man spela på mobila plattformar. Man kan spela på konsoler. Man kan spela på PC.

90 procent av omsättningen handlar nu om det digitala. Det vanligaste sättet att spela på i dag är mobilt. 71 procent spelar på mobila plattformar, ungefär 60 procent spelar på konsoler och cirka 43 procent spelar på PC.

Ibland finns det en föreställning om att dataspel bara är för barn, men i själva verket är 75 procent av alla som spelar spel över 18 år. Ungefär 50 procent av EU:s befolkning spelar spel. 50 procent är kvinnor.

När det gäller speltid för dataspel hörde jag vad tidigare talare nämnde. Detta är i dag för många en central del av den digitala fritiden. Det är aktivt. Det innebär att man tar beslut. Man får anta strategier när man spelar spel. Man behöver också samarbeta med andra. Man lär sig en hel del. Naturligtvis ska

det vara en bra balans mellan den digitala fritiden och det som den tidigare talaren nämnde: man ska också vara ute och spela boll och göra andra grejer. Den balansen är naturligtvis väldigt viktig.

Vi tittar på speltid och även på hur andra digitala aktiviteter ser ut. Det är faktiskt väldigt stabilt över tid. Många tror att det ökade väldigt mycket under covidpandemin. Det blev en viss uppgång, men det gick väldigt snabbt tillbaka till ungefär nio timmar i veckan, som tidigare medel speltid.

Jag kan inte delta här utan att säga någonting om PEGI-systemet, som jag är säker på att många här känner till. Det skapades 2003 av spelbranschen och av Video Games Europe. Vi hette Interactive Software Federation of Europe på den tiden.

Det är ett själv- och samreglerande system som i dag används i 40 länder i Europa. Det skapades för att ministerrådet bad branschen att ha ett system som skyddar minderåriga med åldersmärkningar och innehållsbeskrivningar. Alla stora spelkonsoler, PC och mobila enheter har naturligtvis föräldrakontrollverktyg som fungerar tillsammans med PEGI-systemet. Med dessa kan föräldrar styra vilka spel deras barn ska spela baserat på PEGI-åldern. De kan begränsa och övervaka digitala köp. De kan sätta tidsbegränsningar. De kan också reglera nivåer av kommunikation med andra.

Det är väldigt viktigt för branschen att det är en bra balans, med dialog i familjer och att vi stödjer den dialogen med de verktyg som finns.

Nu har vi sett att det är mycket mer intresse för branschen inom EU-institutionerna. Alla tre institutioner har gjort något slags stor rapport nyligen. Först och främst är det EU-parlamentet. Kulturutskottet i EU-parlamentet kom ut med en rapport 2022 om e-sport och dataspel. Detta leddes av liberalerna, franska parlamentarikern Laurence Farreng.

Året efter gjorde EU-kommissionen en jättestor studie, kanske lite som ni i arbetsgruppen har gjort här, där man tittade på alla olika fasetter av dataspelsbranschen och kom med rekommendationer. Vad som också var väldigt viktigt var det som det spanska ordförandeskapet gjorde när de hade EU:s ordförandeskap. De kom ut med rådsslutsatser för dataspel, där de rekommenderade att det skulle finnas en EU-strategi för dataspel i Europa.

Det finns gemensamma teman i alla dessa tre rapporter. Först och främst rekommenderar de ett erkännande av dataspel som en strategisk sektor i Europa. Dataspel ska inte längre ses som en nisch utan som en viktig del av EU:s kulturella, ekonomiska och samhällsliga landskap med spelutveckling och spel som en kulturform. Det talas även om behovet av en samordnad EU-politik och ett långsiktigt stöd för branschen. Rapporterna pekar alla på behovet av en sammanhållen strategi för att stärka spelekosystemet, forskning och innovation, utbildning och kompetensförsörjning och en harmonisering av regelverket. I alla rapporterna finns också ett fokus på tillväxt, innovation och global konkurrenskraft. Spelbranschen ses som en motor för kulturell och digital innovation med potential att skapa jobb, driva export, stärka EU:s teknologiska självständighet och bidra till AI, XR och det kreativa industri-

ekosystemet. Spel är naturligtvis också kreativa, IP-drivna verk, och upphovsrättsskydd och förmåga att skala upp IP globalt är också väldigt viktigt.

Går vi mot en spelpolitik i EU? Ja, vi hoppas det; vi har indikationer på att det kommer. Vi ser nu att det är mycket mer aktivitet om stöd till spel. Vi har det nya AgoraEU-förslaget med en budget på 9 miljarder euro för de kreativa näringarna. Vi vet ännu inte riktigt hur mycket som kommer att tilldelas dataspelebranschen, eftersom det täcker alla kreativa näringar, men det är en väldigt viktig signal att branschen är viktig.

Mediainvest är någonting väldigt intressant som görs tillsammans med European Investment Bank. De gjorde en första investering där de gav Behold Ventures 20 miljoner euro för att hjälpa dem att investera i nordiska spel – en väldigt intressant komplettering till den klassiska AgoraEU ”Creative Europe”-finansieringen.

Något som kan vara väldigt betydande för oss, som Madeleine nämnde i dag, är statsstöd. Just nu ses den så kallade GBER, General Block Exemption Regulation, över, med konsultation förra året. Dataspelebranschen vill att dataspel läggs till som en egen kategori i GBER så att medlemsstater, om de så vill, kan erbjuda och definiera till exempel skattelättnader utan den komplicerade notifiering till EU som är fallet i dag.

Vi vill också som branschorganisation gärna bidra till vad en europeisk strategi ska fokusera på. Förra året publicerade vi vårt manifest för detta EU-mandat 2024 till 2029, *More than a game*, och där finns fyra stora strategiska områden som vi rekommenderar att man lägger fokus på. Det är att Europa är det allra bästa stället för att göra spel. Vi nämnde PEGI tidigare. Det finns också ett enormt regelverk i Europa som alla dataspeleföretag påverkas av och måste anpassa sig till, och vi vill att den speciella rollen som PEGI har när det gäller själv- och samreglering erkänns. PEGI är en så kallad success story, och att den används i 40 länder är unikt.

Ett annat område handlar om jobb, kompetens och att investera i den unga generationen. Det var väldigt intressant vad ni sa i rapporten om att ha längre praktik inom speleföretag och naturligtvis att stödja innovation, som även är det IP-relaterat.

Nu hoppas vi att EU-kommissionen kommer ut med en strategi under det här året, och det verkar som om det är på gång. Vi har fått höra att det eventuellt kan bli ett remissförfarande under sen vinter eller tidig vår för en EU-strategi, en så kallad ”call for evidence-feedback” som EU-kommissionen gör. Vi hoppas att detta sker. Vi har bjudit in executive vice president Virkkunen att komma till gamescom den 26 augusti i år för att förhoppningsvis prata om en kommande EU-strategi för dataspel. Vi får helt enkelt se vad vi hittar i det här remissförfarandet; det är alltid lika spännande innan dessa publiceras.

Väldigt kort angående regelverket: Det kommer också nya regleringar framöver, och det är viktigt att kulturutskottet är informerat om detta. För att säkerställa ett hållbart och innovativt digitalt ekosystem måste företag också ges rimlig tid och möjlighet att förstå hur de ska uppfylla många av de nya regleringar som införs. Många företag är små företag. Vi har aldrig sett en

sådan enorm mängd olika regleringar som har kommit ut som under detta mandat.

Nu är en kommande reglering under diskussion, den så kallade DFA, Digital Fairness Act. Jag tror att många kreativa näringar är oroliga för den, så även dataspelsbranschen. Vi ser ju redan i remissförfarandet att det finns tendens till verklig detaljstyrning av en kreativ bransch, och vår rekommendation är att man arbetar med branschens själv- och samreglering för att hitta bra och effektiva lösningar. Vi tror att det har mycket mer potential att vara effektivt, att tjäna konsumenter och spelare och även vara någonting som företag faktiskt kan anpassa sig till.

Med detta tackar jag för tillfället att få presentera.

(Applåder)

Ordföranden: Varmt tack, Ann, för den europeiska utblicken! Vi ska gå vidare, och ett av förslagen i vår rapport som har dykt upp under arbetets gång är inrättandet av någon form av nationellt spelinstitut. Därför har vi bjudit in Jan Neiiendam från det danska spelinstitutet Nimbi för att ge lite reflektioner kring det.

Jan Neiiendam, Nimbi: Tusen tack för inbjudan! Det är en stor ära att få presentera Nimbi, Danmarks institut för spelutveckling. En liten disclaimer: Om ni inte förstår min skandinaviska får ni stoppa mig, så ska jag försöka att redogöra på lite mer svenska.

Varför är då ett spelinstitut som Nimbi relevant? Namnet Nimbi är egentligen en kärleksfull nick till det första danska dataspellet, som kom 1962 – Nimbi av Piet Hein, dansk arkitekt och uppfinnare.

Det danska spelinstitutet är faktiskt Europas första spelinstitut inom kultur. Varför är då det relevant? Jo, för att spel i dag är ett av vår samtids allra viktigaste och mest relevanta konstformer och kulturspråk, som det så fint redogjordes för, och det oavsett om vi ser på utbredning, omsättning, social identitet, personlig identitet, lek eller lärande. Spel är relevanta som en del av alla dessa områden.

Frågan vad spel är blir därför komplicerad för politiker, människor som arbetar med spel och andra, och svaret är att spel finns överallt och i allt. Det måste vi nu förhålla oss till, och Nimbi ger oss möjligheten att försöka samordna några av de agendor som rör spel, inte bara till hjälp för politiken i en samarbetsmodell utan även för att inspirera danskarna, och förhoppningsvis också svenskar och andra internationellt, till att prova danska spel och i större utsträckning vara en del av den danska spelutvecklingen. Spel är ju en otroligt viktig del av dagens kulturella uttryck, vilket Ann så fint redogjorde för.

Det är med viss respekt jag står här i dag, för det känns lite som om jag ska redogöra för hur man ska bedriva skogsbruk i Sverige. Det är inte nödvändigtvis det vi är bäst på i Danmark; från ett danskt perspektiv är spelbranschen i Sverige en fantastiskt välfungerande skog. Vi ser stora företag med fantastisk

utblick, och massor av människor från hela världen kommer för att besöka den svenska spelbranschen.

Varför har vi då lyckats få till en liten skog i Danmark trots allt? Jo, det beror på att vi har haft en annan strategi. Sedan 2007 har vi stöttat våra entreprenörer med ett relativt litet kulturstöd, till att börja med på 2 ½ danska kronor, och nu är det lite över 15 miljoner om året. Dessa 15 miljoner är medel som vi har anmält till EU-systemet som kulturstöd, det vill säga vi delar ut det här stödet utifrån kulturella kriterier. Det gör Nimbi i dag.

Nimbi har också fått andra uppgifter, till exempel att marknadsföra danska spel till danskarna. Varför gör vi det, och varför har politikerna bett oss om det? Det korta svaret från min synvinkel är: För att alla spelar. Som även Ann sa spelar vuxna mer och mer. Vi har fortfarande en lite stereotyp uppfattning om att spel är för barn och unga, men alla spelar, och vuxna spelar mer och mer. Intressant nog visar en undersökning som vi har gjort att kvinnor över 60 år faktiskt börjar spela mer och har det som fritidssysselsättning. Spelandet finns alltså överallt i samhället, oavsett ålder, kön och andra intressen.

Så hur kom Nimbi till? Jag skulle kunna ge en lång introduktion, men tyvärr har jag bara 15 minuter. Men det korta svaret är vår kulturminister Jakob Engel-Schmidt. Han är född 1983, det vill säga han är en digital inföding och har vuxit upp med spel och förstår spel. Spel är för honom en naturlig del av kulturen och kulturkonsumtionen. Han besökte Game Developers Conference för snart fyra år sedan och träffade då den danska, nordiska och internationella spelbranschen. Man har arbetat tillsammans i otroligt många år, men det fanns egentligen inte någon som tog den här branschen på allvar som kultur- och tillväxtområde. Och på otroligt kort tid – det hjälper att ha en majoritetsregering som vi har i Danmark nu – lyckades han få resurser för att etablera Nimbi.

Nimbis uppgift blev att främja utvecklingen av digitala spel med fokus på det kulturella, kreativa och konstnärliga men också att understödja branschen i en bredare bemärkelse. I praktiken har vi därför sju olika uppgifter som vi ska lösa i Nimbi, varav stöd är en.

Vi är nu sex anställda på Nimbi. Jag var den första, och nu har vi fått ett stödprogram likt det på Filminstitutet i Danmark, som är en av våra kärnuppgifter. Vi har också i stigande grad tagit på oss uppgiften att marknadsföra danska spel till danskarna och genomföra studier som visar och dokumenterar vad danskarna brukar spela och vad de får ut av att spela.

Som jag nämnde har vi i vår budget 15 miljoner för stöd, och sedan har vi ytterligare cirka 11 miljoner för marknadsföring av danska spel. Totalt har vi en årlig budget på 33 miljoner fram till 2027, och vi hoppas naturligtvis att det fortsätter efter det.

Vi försöker samordna ganska många olika politiska initiativ, och det är tydligt att spelande och spelkonsumtion är en viktig del av digitalisering och mediekonsumtion. Som Ann var inne på är det också en agenda som vi intresserar oss för. Först och främst är vi en kulturaktör, och för Nimbi är det extremt viktigt att vara förankrad i Kulturministeriet med en kulturell agenda. Med det som utgångspunkt möter vi spelutvecklarna som brinner för att producera spel.

Vi möter också det som danskarna använder spelen till, nämligen som en del av deras kultur. Det här betyder inte att vi inte kan arbeta tätt tillsammans med till exempel e-sport eller marknadsföring i förhållande till andra agendor, men vårt fundament och vårt hem är i Kulturministeriet.

Det som var extremt viktigt med Jakob Engel-Schmidts och regeringens beslut var att vi fick ett erkännande av spel som ett kulturellt uttryck. Det låter kanske som en liten sak, men i branschen tror jag att alla sa: Äntligen! Man har verkligen längtat efter detta utifrån frågan om spel tillhör näringslivet eller kulturen. Kulturpolitikerna kan frestas att säga ”Se vad stor ekonomin är, varför ska inte vi ha pengarna?” medan näringslivet säger ”Nej, det här är mer kultur för barn och unga, så ni ska inte ha pengarna”. Det blir alltså lite av en kamp, och den hoppas vi nu att vi kan lägga åt sidan för att i stället arbeta tillsammans.

Vi har varit igång i ett år, och vi har mottagit 189 ansökningar till vårt program. Nimbi etablerades som sagt var 2024, men 2025 är vårt första egentliga verksamhetsår. Normalt har vi fått in cirka 100 ansökningar om året, så med etablerandet av Nimbi har det varit en enorm tillväxt i antalet ansökningar. Det har gjort att folk och spelutvecklare har blivit medvetna om stödprogrammet och att de kan söka medel.

Vi har skapat en databas över tillgängliga spel – på Nimbis webbplats finns nu 92 utgivna danska dataspel. Det är alltså spelbara spel utgivna med kultur- och konststöd, och den mångfalden önskar vi givetvis att danskarna får tillgång till.

Vi har också det som vi kallar Spilfremme [Spelfrämjandet] där vi går in och försöker få till en bredare dialog. I år har vi 13 helt nya projekt på olika nivåer, till exempel nätverkande och kunskapshöjande aktiviteter kring spel och hur vi talar om spel. Det här är några av de lite bredare agendor som ni kan ta med er.

Man ska vara medveten om att det här är ett komplext område. Det tänkande, den positionering och den finansiering som vi hoppas kunna bygga upp i Danmark måste därför ske långsiktigt, och därför är mitt råd inför en svensk strategi att man verkligen försöker tänka långsiktigt, eftersom det tar lite tid att implementera i förhållande till företagen.

Vi har alltså en fast budget som är förankrad i kulturen. Vi har fyra kulturella kriterier, som jag kan redogöra för vid ett annat tillfälle. Vi har ett fast belopp, [oklart] marknadsföring och utveckling, och vi försöker i första hand ta hand om digitalisering, kultur och export. E-sporten ingår inte. Vi får också möjlighet att skapa en dansk årsrapport där vi berättar hur det går för den danska spelbranschen.

I den svenska rapporten ser jag några nyansskillnader i förhållande till det danska perspektivet på det här, och jag hoppas att jag kan vara med och bidra till de samtal som ni ska ha framöver, även om det är ni själva som är bäst på att ta hand om den svenska skogen!

Slutligen ska man också vara medveten om att kulturtester kan vara byråkratiska. Vi har fyra tester som är lätta att arbeta med från vår utgångspunkt,

men vi hör också från företagen att det kan vara svårt att förstå varför man inte kan få mer pengar, varför de ska skriva ansökningar och så vidare. Det finns många frågor, och vi måste se till att kommunicera detta på ett bra sätt till våra spelutvecklare.

Slutligen: Det faktum att vi bara har 15 miljoner gör att det är svårt att stödja brett, det vill säga ur ett marknadsperspektiv, där ett spel i princip skulle kunna ta hela potten, i motsats till att stödja många mindre utvecklare med både produktion och utveckling.

Tack för er uppmärksamhet!

(Applåder)

Ordföranden: Varmt tack för det, Jan! Nu finns det kaffe i Sammanbindningsbanan. Vi börjar igen 10.20, så var i tid och sitt i era bänkar då.

(PAUS)

Peter Ollén (M): Välkomna till nästa pass! Tydligt var vi inte så värdelösa före pausen, utan ni har vågat er tillbaka. Det är alltid lika härligt.

Peter Ollén heter jag och ska hålla i nästa pass. Jag ska strax lämna ordet till Per Strömbäck. Till talarna vill jag säga att ni kan snegla på Carin, vår kanslichef, som sitter här framme, för hon kommer att visa er när ni har en minut kvar att tala. Välkommen först, Per!

Per Strömbäck, Dataspelsbranschen: Herr ordförande, ledamöter och spelvänner! Det är väldigt roligt att vara här. Jag heter Per Strömbäck och representerar dataspelsföretagens branschorganisation Dataspelsbranschen. Detta jobb har jag haft länge, faktiskt i över 20 år. Det fanns en tid när riksdagsdebatter handlade om att spel var farliga och borde förbjudas. Jag konstaterar att det skett en konkret och väldigt glädjande förändring.

Jag har blivit ombedd att kommentera förslagen i kunskapsöversikten. Först vill jag ställa frågan: Är spel konst eller kommers? Vi snuddade vid frågan före pausen. Svaret är båda, och de är i symbios. De går inte att skilja från varandra, och det är en del av magin med spel.

Madeleine Nyman pratade om siffror. Det handlar om mycket pengar. Dessa pengar finns inte utan den kreativa skaparkraften och passionen hos de människor som gör spelen och hos dem som spelar spelen. Jag vill också prata om pengarna som en rörelse, som en utveckling, eller branschen som helhet som en utveckling. Enligt våra beräkningar var omsättningen 36 miljarder år 2024, och 20 år tidigare var det en halv miljard. Hur många procent det blir kommer på matteprovet! År 2005 fanns det drygt 700 anställda, och år 2024 var de anställda över 9 000.

Kan denna utveckling fortsätta? Svaret är ja. Vi har alla förutsättningar för att utvecklingen ska fortsätta. Vi har ödet i egna händer, men vi måste också göra saker för att säkerställa en fortsatt god utveckling.

Låt mig gå över till att kommentera förslagen i kunskapsöversikten. Sedan ska jag prata om ett hot.

Slå upp sidan 10 i kompendiet. "Dataspelsbranschen behöver få ett erkännande som en del av kultursektorn", är det första förslaget. Det tycker vi är jättebra och välkomnar de idéer som finns här. Det är också viktigt av symboliska skäl för att visa att spel har ett eget värde, vilket någon framhöll tidigare. Man skulle kunna säga "kulturmons" i detta sammanhang. Det skulle innebära ett symboliskt värde. De stora inkomsterna kommer från världen och inte så mycket från den svenska hemmaplanen. Ändå vore det en snygg symbol. Kanske är det ett förslag för något parti att plocka upp till valrörelsen, vad vet jag?

Nästa punkt är "Förbättra förutsättningarna för fysiska mötesplatser". Det är ett bra förslag. Vi reser till varandra och träffas inom Sverige, men vi reser också ut mycket i världen för att vi behöver mötas. Vi håller alltså med om förslaget.

"Mindre studior och enmansföretag behöver stöd", heter nästa punkt. Ja, det håller vi också med om. Vi fick höra några exempel på investeringar. De kommersiella investeringarna kan samspela med de offentliga. Det är inte antingen det ena eller det andra, utan hittar man en symbios här kan de samspela. Det gäller också de stora företagen, möjligheterna att ta emot investeringar från utlandet liksom svenska företags möjligheter att investera i utlandet. Jag vill därför framhäva också det internationella perspektivet och de stora företagen.

Tänk i situationen att ett svenskt dataspelsföretag ska starta en ny produktion med hundratals arbetstillfällen och måste välja var i världen de lägger det här. Kanske väljer de mellan Kanada, där de får subventioner, och Sverige. Det tar emot att beslutet måste bli Kanada. Det finns en konkurrensaspekt på det hela.

Immaterialrätt nämndes. Det land där spelet skapas först har ett otroligt försprång om immaterialrätten finns där när det kommer uppföljare, filmlicenser, leksaker, kläder och prylar. Det finns många exempel i Sverige på företag som har nya ägare i utlandet, medan immaterialrätten finns kvar i Sverige och fortsätter skapa värde för det svenska samhället. Om vi har immaterialrätten i Sverige när ett företag startar sin verksamhet ger det oss goda förutsättningar.

Nästa punkt är "Spetsutbildningar och arbetspraktik saknas i akademiska utbildningar". Ja, det instämmer vi också i. Men samtidigt har det svenska utbildningssystemet varit en enorm framgångsfaktor för den svenska dataspelsbranschen under de senaste decennierna. Det är nog bäst i världen. Vi har haft en enorm framgångsfaktor på grund av yrkeshögskolan, högskolan och på senare tid även kulturskolan och andra delar av utbildningssystemet, såsom folkhögskolor och komvux.

Jag vill lägga till att det finns en migrationsaspekt på kompetensförsörjningen. Vi har många medarbetare, och hälften av alla nyanställda kommer från andra länder. Hälften av dem har flyttat från länder utanför Sverige. Det finns alltså även en migrationsaspekt här.

Totalt sett är vi väldigt glada över och välkomnar den här kunskapsöversikten. Nu hoppas vi att vi får se politisk debatt och att olika partier vill driva olika frågor. Man brukar säga att man ska ha konsensus, men jag vill ha en debatt nu så att vi får en valfråga om detta.

Nu undrar ni: Vad var det för hot han pratade om tidigare? För att förklara det har jag tagit med mig ett leksakståg. Det har jag snott av min sju månader gamla son. Han ska få tillbaka det; det kanske kallas lån.

Nu får ni använda er fantasi. Tänk er att det här leksakståget är alla världens spelare. Om tågagnarna sitter ihop fint kan alla spela samma spel. Någon i Sverige kan spela med någon i Filippinerna. Man kan mötas och träffa nya vänner. Alla är visserligen inte snälla, men vi har system för att ta hand om dem som är dumma. Titta nu vad fint det blir!

Det är en enorm framgångsfaktor att man kan starta med två tomma händer i ett sovrum i Kärrtorp och göra världens mest sålda spel. Det kan man göra tack vare att man kan nå alla spelare på hela tåget med samma spel.

Detta, herr ordförande, ledamöter, spelvänner, är nu under attack. Det finns många krafter som vill bryta upp den fina ordningen där vi kan ha ett och samma spel för hela världen.

Den här vagnen får vara Kina. Det går inte så enkelt när man måste ha särskilda versioner. Nu är tåget redan sönder. Man måste ha en särskild version i Kina och jobba med ett kinesiskt företag, så där får det bli en annan version av spelet. Sedan har vi andra delar av världen, till exempel Brasilien och olika amerikanska delstater. De vill att det ska vara något slags bank-id-inloggning för att kontrollera åldersgränser, och då blir det en annan version av spelet där. Nu bryts tåget upp. Då får vi göra en variant för Brasilien och en variant för Texas, kanske. Sedan vill EU:s konsumentmyndigheter förbjuda ett slags erbjudande som vi har haft i över ett decennium, nämligen att man kan köpa saker inne i spelen, för att hålla själva spelen gratis. Då kanske vi måste göra en annan version av spelet för Europa.

I längden blir det jättekrångligt. Det blir dåligt för spelarna, som inte kan spela tillsammans, och det blir dåligt för spelskaparna, som måste göra en massa olika versioner.

Finns det ett kulturpolitiskt perspektiv på det här? Ja, det är värst för de små nya företagen som inte kan börja med två tomma händer i ett sovrum i Kärrtorp, utan de behöver ta hjälp av en massa mellanhänder. Stora företag tycker också att det är problematiskt, men de kan hantera det. De har kontor i olika länder. Men vad händer med de nya kreatörerna? Kommer vi att kunna se någon framtid för dem? Fragmenteringen av den globala publiken tycker jag är det största hotet. Det är väldigt många krafter som driver i den riktningen.

Några av dessa krafter har den svenska riksdagen ingen möjlighet att påverka. Men ni kan göra en sak: Ni kan fatta samma beslut som Finlands riksdag

och säga att de affärsmodeller som vi har i dag, som funkar och uppskattas av spelarna, inte ska förbjudas. Då har vi chans att fortsätta att få se ännu mer fantastiska spel och ännu roligare och ännu större siffror i framtiden. Det vågar jag utlova. Detta är min vädjan till er. Tack för ordet, och tack, Silas, för lånet av tåget!

Marcus Toftedahl, Science Park Skövde: Tack för inbjudan! Hur följer man det där tåget? Det är frågan.

Jag heter alltså Marcus Toftedahl och jobbar som affärsutvecklare på Science Park Skövde. Jag jobbar även med vårt spelkluster Sweden Game Arena. Jag ska ge lite perspektiv från forsknings- och innovationshåll. I programmet står det att jag är doktor i spelutveckling. Det stämmer till viss del. Jag är doktor i informationsteknologi med inriktning mot spelutveckling. Avhandlingen handlar egentligen mer om affärsutveckling, internationella marknader och kulturella skillnader inom spelbranschen. Jag tänkte att jag skulle börja där, för det säger någonting viktigt om området. Dataspelsområdet är komplext och spretigt, och det berör väldigt många perspektiv samtidigt.

Låt mig komma med några reflektioner över kunskapsöversikten. Till att börja med tycker jag att det är en väl sammanställd översikt som speglar den bild som i alla fall från mitt perspektiv finns i de system som vi har. Den ger en bra övergripande bild av nuläget och en stabil grund för fortsatt arbete. Jag vill också lyfta fram att det redan finns flera rapporter som går ännu mer på djupet och innehåller väldigt mycket information och tydliga rekommendationer. Mitt inspel i dag utgår från att vi behöver bygga vidare på det som redan finns, till exempel rapporterna *Kraftsamling dataspelsbranschen* och *Power Up Games Industry* om spelbranschen som svensk basnäring och om spel forskning i Sverige, så att vi inte glömmer bort det redan utförda arbetet.

Om vi går in på forskningsperspektivet vill jag lyfta fram slutsatser från just en av de rapporter som redan finns. En slutsats där är att det behövs en tydligare hemvist för forskning och utbildning inom spel för att tydliggöra kärnan inom området. Det här är tvärvetenskapligt, och det finns många perspektiv och många ingångar. Det är bra. Men vi behöver samtidigt kunna hålla ihop området och kunna säga att spel inte bara är ett verktyg. Det är ett kulturuttryck, och det är en industri i sin egen rätt.

Här finns också en forskningsförskjutning. Historiskt har mycket forskningsfokus legat på till exempel serious games eller gamification, alltså att använda spel för andra syften än ren underhållning. Men om vi vill förstå spel som bransch, kulturform och export måste vi också förstå spel som underhållning, och detta behöver få en tydligare plats i forskningen.

Då kommer vi till nästa utmaning, som handlar om finansiering. Finansieringsinstrumenten behöver utvecklas för att passa spelområdet bättre. Annars riskerar vi att alltid hamna lite vid sidan av. Men det görs framsteg där också, vilket är glädjande. Ett första steg är taget. Jag vill lyfta fram det positiva som alldeles nyligen har skett, nämligen att KK-stiftelsen, som är en av de största

forskningsfinansiärerna, har beviljat anslag för ett nytt forskningscentrum för spelutveckling som ska starta nu i dagarna, den 1 februari. Det projektet är igång. Målet är att bygga en bro mellan spelindustrin och akademisk forskning. Där har vi fyra lärosäten som samarbetspartner runt om i landet.

Extra viktigt i den här satsningen är också själva modellen, där man har byggt in en startsträcka för att skapa relationer mellan akademi och industri innan man måste leverera full medfinansiering. Det skiljer sig från vad som annars är brukligt i de här sammanhangen. Det är ett föredöme. Om vi menar allvar med att spel är en framtidsbransch måste vi också skapa system som funkar i praktiken.

Vi har en del innovationsutmaningar också. Jag jobbar numera främst med innovationsstödssystemet. Det skiljer sig väldigt mycket beroende på var i Sverige man befinner sig. Vi pekar också på detta som ett område där det behövs en nationell strategi. Det skulle göra väldigt stor skillnad. 89 procent av den svenska spelbranschen utgörs av småföretagare med färre än tio anställda. Det är också en bransch som är glesbygds- och småföretagarvänlig. Man kan utveckla spel nästan var som helst. Detta är dock en flaskhals när det gäller finansiering men också i synen på innovation, där man ofta har utgått från ett ingenjörsperspektiv. Men det finns andra sätt att se på innovation när det gäller det här området.

Jag skulle vilja avsluta med att peka på att detta är ett initiativ som vi driver parallellt med forskningssatsningen. Fem nationella spelkluster har gått ihop för att skapa gemensamma modeller för att stötta den svenska spelindustrin, med visionen att bygga framtidens svenska spelunder tillsammans. Där vill vi gärna se fortsatt synk, och vi välkomnar initiativ inom området.

Anders Haesert, Academedia Game Education: Jag heter Anders Haesert och ansvarar för någonting som heter Academedia Game Education. Jag är här för att prata lite om yrkeshögskolans bidrag till kompetensförsörjningen inom spelbranschen. Innan jag går in på detta vill jag kort berätta vilka vi är. Academedia är Europas största utbildningsföretag. Vi är också den största utbildningsaktören mot spelindustrin i Sverige. Vi är i dag verksamma med tre stycken varumärken: The Game Assembly, Future Games och LBS Kreativa Gymnasiet. De två första är vuxenutbildning, och det sista handlar om gymnasium.

Precis som branschen i övrigt har vi exporterat utbildning. Vi jobbar i dag i Polen och i Storbritannien. Det är de framgångsrika yrkeshögskolekoncepten som vi har exporterat vidare. Totalt har vi åtta fysiska skolor med cirka 1 500 vuxenstuderande, som det ser ut just i dag.

Jag är otroligt glad över att få vara här och prata om yrkeshögskolan. Det är en väldigt fin utbildningsform. Vi är väldigt stolta över att ha varit med och byggt upp yrkeshögskolan som en stor utbildningsaktör. Det är en unik utbildningsform. Det känner ni säkert till. Det är en samverkan mellan oss

utbildningsanordnare, med näringslivet och inte minst med stat och myndigheter. Vi tycker att det är en väldigt välfungerande utbildningsform.

Utbildningarna inom yrkeshögskolan på spelsidan handlar primärt om tre yrkesroller. Ja, det finns egentligen fler, men de tre stora är spelprogrammerare, spelgrafiker och speldesigner. Det är säkert någon som inte håller med om det här i publiken. Men som vi ser det är det där den stora volymen ligger. Sedan har vi en del andra yrkesroller som vi också utbildar till inom yrkeshögskolan, men de tre första är de stora yrkesrollerna, skulle jag säga.

Något ytterligare som är unikt med just kombinationen yrkeshögskola och spel är att det inte bara handlar om det jag skulle vilja kalla hantverksförmågan, det vill säga att lära sig att bygga spel, utan lika mycket om att lära sig att arbeta som team. Vi utbildar typiskt sett de tre första rollerna parallellt. Man jobbar tillsammans under hela sin utbildningsgång och bygger flera spel tillsammans. Varför gör vi då detta? Jo, det är för att branschen har sagt att vi ska göra så. Man vill ha individer som kan gå rakt ut och leverera i spelutvecklingen. Då måste vi lära våra studerande att jobba i team på rätt sätt. Det är en central del i det vi gör. Det är också något unikt som jag vill lyfta fram.

Låt mig ta några snabba siffror. Under perioden 2012–2024 fick vi ungefär 3 500 examinerade från spelrelaterade utbildningar inom yrkeshögskolesystemet. Det är ganska mycket. Här nämndes tidigare att det finns 8 500 i branschen, så de som kommer från yrkeshögskolan är en ganska stor del. Många av dem har alltså fått jobb och finns kvar i branschen. Yrkeshögskolan är alltså en väldigt stor del av kompetensförsörjningen. Den volym vi ser i dag är ungefär 500 examinerade per år. Så har det varit de senaste åren. Givet de beviljanden som har skett från myndigheten ser det ut som att den volymen kommer att hålla i sig. Det är min bedömning i alla fall.

Yrkeshögskolan är en fantastisk utbildningsform. Vi ska fortsätta att göra det vi gör. Jag tycker att vi gör det bra som system. Jag tror att vi fungerar bra tillsammans med branschen. Men vi saknar kanske inte problem och utmaningar. Vi har tidigare pratat om detta med långsiktighet. Jag tror att alla vill ha långsiktighet, även om det är utmanande i tider som dessa. Vi ser just nu ett exempel där det är svårt med långsiktigheten. Det har att göra med att vi är beroende av tillstånd från myndigheten för att kunna bedriva utbildning. Det kan slå lite olika över åren. Man är i konkurrens med en massa andra branscher. Utbildningsaktörer konkurrerar med varandra, men man konkurrerar framför allt med andra branscher, som alla vill ha resurser.

Just nu ser det lite knapert ut med utbildningsplatser i norra Sverige. Det tycker vi är lite problematiskt. Vi är aktiva där, och vi tycker att det är lite synd med bristen på platser eftersom det är en förutsättning för att vi ska kunna ha en fungerande spelbransch i hela Sverige som lever. Nu vet vi att Myndigheten för yrkeshögskolan inte har ett regionalpolitiskt ansvar på det sättet, så detta är kanske egentligen inte en yrkeshögskolemyndighetsfråga. Jag tar bara upp det som en liten parentes. Men detta är en utmaning vi har apropå långsiktighet.

Jenny Löfström Ellverson, Statens kulturråd: Tack för inbjudan! Dataspelsbranschen är en etablerad och växande del av de kulturella och kreativa branscherna. Samtidigt förs också diskussioner och samtal om kompetensförsörjning och om behovet av en bredare rekryteringsbas. I det här sammanhanget vill jag beskriva hur kulturskolan i dag arbetar med spelskapande och vilken roll den verksamheten kan ha i ett längre perspektiv.

När kompetensförsörjningen diskuteras hamnar fokus lätt på de senare delarna av utbildningssystemet. Men kompetensförsörjningen börjar långt tidigare än så. Den börjar med att barn och unga får möjlighet att upptäcka sitt intresse, prova sitt skapande och se sig själva som kreativa personer – att man är en person som kan skapa och inte bara konsumera.

Kulturskolan finns i dag i princip i alla landets kommuner. Varje vecka deltar runt 200 000 barn och unga i kulturskoleverksamhet. Ytterligare drygt 60 000 barn och unga finns i den öppna verksamheten, där man inte behöver anmäla sig eller betala några avgifter. Den verksamheten växer i kulturskolorna. Kulturskolan är en frivillig och kommunalt organiserad verksamhet. Den är oregerad, vilket innebär att innehåll och arbetssätt utformas lokalt utifrån behov och förutsättningar. Men det gör också att kulturskolan löpande kan förändras. Den har den möjligheten i takt med barns och ungas intressen.

Spelskapande och brädspele är relativt nya konstområden inom kulturskolan, men vi ser att intresset ökar. Med hjälp av det statliga utvecklingsbidraget, som vi fördelar, har flera kommuner valt att pröva och utveckla verksamhet inom spelskapande. I exempelvis Nyköping sker det genom samverkan mellan kulturskolan och teknik- och designlabb. Där ser man att spelskapande attraherar barn och unga som ofta är teknik- och spelintresserade men tidigare inte har deltagit i kulturskolans ordinarie verksamhet. Genom samverkan mellan Stockholm, Göteborg och Malmö och i samarbete med branschen har Game Jam startats, där unga under höstlovet får lära sig att skapa spel och ta fram idéer, manus, grafik, ljud och musik, och i slutet av dagarna får de presentera sina spel för varandra.

Kulturskolorna lyfter också fram att spelskapande kan bidra till att nå äldre ungdomar, killar och unga som har en neuropsykiatrisk funktionsnedsättning. Det är grupper som annars är underrepresenterade i kulturskolan. Ur ett kompetensförsörjningsperspektiv innebär detta att fler får möjlighet att tidigt pröva skapande inom områden som har bäring på framtida yrken.

Att skapa spel är i grunden tvärdisciplinärt, där bild, ljud, berättande, samarbete och tekniskt tänkande är områden som kulturskolan redan i dag arbetar med. För många unga som redan skapar hemma kan kulturskolan erbjuda ett sammanhang med handledning, struktur och social gemenskap som utvecklar snarare än ersätter det egna skapandet. Samtidigt är spelskapande en verksamhet som ställer särskilda krav. Den är teknikintensiv och kräver pedagoger med relevant kompetens.

Det statliga utvecklingsbidraget, som jag nämnde, har haft betydelse för att kommunerna ska kunna testa nya arbetssätt, kompetensutveckla personal och

bygga upp samverkan, ofta tillsammans med andra aktörer. Bidraget har nu funnits i tio år och upphör enligt nuvarande beslut 2027.

Avslutningsvis kan vi konstatera att kulturskolan i dag i flera kommuner används som en arena för digitalt och spelrelaterat skapande, ofta som en del av ett pågående utvecklingsarbete. Erfarenheterna visar både på ett tydligt intresse från barn och unga och på behov av särskilda förutsättningar när det gäller kompetens, teknik och långsiktighet. Hur dessa frågor bör hanteras framåt är en del av den bredare diskussionen om kompetensförsörjningen inom de kulturella och kreativa branscherna.

Min förhoppning är att detta ska fungera som ett av flera perspektiv för de fortsatta samtalen här i dag.

Peter Lübeck, Game Habitat: Tack så mycket för inbjudan! Vi ställer oss mycket positiva till att kunskapsunderlaget har tagits fram och till det omfattande arbete som arbetsgruppen har gjort. Min uppgift här i dag är att ge ett perspektiv på våra svenska spelkluster.

Vi kan alla vara oerhört stolta över våra svenska spelkluster. De är bland de främsta i världen. Sverige är inte i dag endast känt som ett världsledande spelutvecklingsland, utan vi är också en förebild för hur man bygger framgångsrika lokala ekosystem och mötesplatser för spel. Vi svenska spelkluster är också jättebra på samverkan. Vi tar varje tillfälle vi kan att bygga Spelsverige bättre tillsammans. Jag skulle kunna vara fräck och säga att vi är så bra vi kan bli.

Men regionala aktörer kan inte lösa nationella utmaningar. Det finns saker som vi och branschen varken kan eller bör lösa på egen hand. För detta behöver vi nationell politik och nationella mandat. Att vi har så framgångsrika ekosystem beror till stor del på avsaknaden av nationella stödstrukturer. Lokala kluster och mötesplatser är helt avgörande för framgångsrika ekosystem. Men våra uppdrag och mandat är just lokala. Det är mycket som vi redan gör bra, både på egen hand och tillsammans, men det är inte rimligt att vi ska utveckla och driva nationella stödstrukturer eller bära Sveriges fana som spelnation i internationella sammanhang.

Vi har pratat om att spel kan utvecklas var som helst där det finns el och internet. Det är en enorm tillgång och möjlighet, och det är någonting vi bör uppmuntra. Spelutvecklare borde ha tillgång till samma förutsättningar, stöd och resurser var de än bor i Sverige, men alla regioner kan inte bygga sina egna spelkluster. Det är inte rimligt, för de har inte samma förutsättningar. Detta är bara några exempel på saker som hade kunnat gynnas om det fanns en nationell aktör.

Vi står inte här i dag och ber om mer resurser till våra lokala kluster. Vad vi behöver är statliga nationella stödstrukturer som tar vid där våra regionala uppdrag tar slut. Därför efterlyser vi framför allt två saker. Det första är nationell samordning och ägandeskap av hela spelområdet i Sverige. Det innefattar bland annat internationalisering och ökad synlighet för svenska spel i

världen. Det behövs region- och klustersamverkan och liknande nätverk samt samverkan kopplat till finansieringsstrukturer för kreatörer och bolag i ett tidigt skede. Vi behöver också ett nationellt kunskapscentrum för spelkunnighet som kan stötta kommuner, regioner och organisationer i deras arbete. Vi är fler som tror att det här med fördel skulle kunna utföras av en stiftelse med ett nationellt uppdrag. Därför har nu en rad kommuner, regioner och organisationer tagit initiativ till det vi kallar för Svenska Dataspelsinstitutet. Det här är en process som fortfarande befinner sig i ett tidigt skede, och det krävs politiska beslut och mandat för att komma vidare.

Det andra som vi efterfrågar är att spel integreras i våra befintliga strukturer. Vi har ett etablerat innovations- och stödsystem, men det är dåligt rustat för att verka för spel som både kultur- och innovationsområde. Vi får inte glömma att spel är både kultur och innovation, och att innovation i spel kan se rejält annorlunda ut jämfört med i andra branscher. Regeringen behöver också klargöra uppdraget för relevanta myndigheter som kan verka inom spel, till exempel Kulturrådet och Vinnova. Vi behöver stärka befintliga aktörer i ekosystemet, till exempel inkubatorer och andra innovationsmiljöer. Detta är i sin tur den främsta resurs som spelföretag har när det gäller att få tillgång till kunskap och resurser som möjliggör fortsatt innovation och växtkraft.

Sverige har alla förutsättningar att förbli ett världsledande spelland. Det finns en enorm kreativ potential här. Spelutvecklare från alla världens hörn har kommit hit för att jobba med en gemensam dröm om att göra världens bästa spel. Det här är någonting som vi verkligen behöver ta till vara. Kunskapsunderlaget är en utmärkt start på detta, men nu krävs konkret politik och beslut som stärker den svenska spelbranschen.

Martin Wahlund, Fatshark: Först vill jag tacka för inbjudan och för initiativet. Det är fantastiskt kul att se det. Jag har varit i branschen i 23 år. Jag är vd för och grundare av ett bolag som heter Fatshark. Jag har 23 år i branschen. Jag har jobbat som konsult i en massa roller och i olika bolag. Jag har alltså en ganska bred bild av hur Spelsverige ser ut i dag.

Fatshark har jag alltså grundat och jobbat med i 18 år. Våra mest kända titlar är Vermintide 1 och 2 och Warhammer 40 000 Darktide. Det är 30 miljoner spelare som har laddat ned och spelat dessa spel, vilket är ganska fantastiskt. 99 procent är utanför Sverige. Vi har i dag 200 anställda och växer varje år. Vi gör vinst som omsätter upp till nästan ½ miljard även år då vi inte släpper spel. De år vi släpper spel kan det vara betydligt mer.

För att göra det mesta av de korta minuter vi har på oss har jag förenklat spelutvecklingen i tre faser: konceptfasen, produktionsfasen och lanseringsfasen. Ni som har tittat på det vet att det finns en massa andra faser under produktionsfasen och framför allt efter lanseringsfasen. Men för att kunna peka på var det offentliga kan hjälpa till väljer jag att se på just dessa faser.

Under konceptfasen är de två utmaningar vi har att ta fram ett bra spelkoncept och att lösa finansieringen. Spelkonceptet är det kreativa. Det är vi

extremt duktiga på i Sverige, och det beror mycket på att vi har kreativa människor. Och det är kallt i Sverige, så man har inte så mycket annat att göra på kvällarna än att fundera på coola spel. Men det andra problemet är alltså att lösa finansieringen för projekt. Vanligtvis sker det genom riskkapital eller genom ett förlagsavtal där en förläggare går in och finansierar och lanserar projektet och också tar en hyfsad del av uppsidan på projektet.

Sedan finns det självfinansiering. Den kan ske på två olika sätt. Den ena handlar om att man, som vi gör, kan bygga spel med egna pengar ur egen kassa, men det bygger förstås på att man redan har nått viss framgång sedan tidigare. Det är dock ganska dyrt. Det är inte alla som har råd att göra det, för spel kan kosta allt från 1 miljon till flera miljarder. Normalt kanske vi lägger 200–500 miljoner per spel. Den andra typen av självfinansiering är givetvis att unga studenter i de fantastiska klustren bygger spel tillsammans utan att ta ut lön, och där kan dessa inkubatorer och mötesplatser som har nämnts vara till hjälp.

Här tror jag också att det offentliga kan hjälpa till genom att stötta inkubatorerna. Skövde och Malmö är utmärkta exempel. Man kan också hjälpa till och se till att det går smidigt att investera i våra spelbolag, framför allt från Sverige men även från utlandet.

I produktionsfasen handlar mycket om att ha kompetent personal. Det har vi också talat mycket om i dag. Det är viktigt att ha kontakt med relevanta branschaktörer, som plattformsägare och så vidare. Här kan det offentliga hjälpa till med fortsatta satsningar på högskolor, kulturskolor och yrkesutbildningar inom spel, liksom att göra det enkelt och förutsägbart att rekrytera från utlandet, som Per nämnde. Det är en utmaning ibland, framför allt när det gäller länder utanför EU. Vi vill helst anställa från Sverige, men ibland måste man gå utanför och hitta kompetens och också för att hjälpa och utveckla våra egna anställda genom att få in experter från andra länder.

Slutligen är det viktigt att se till att det finns mötesplatser där framför allt nyare, yngre och mindre bolag kan mötas, få erfarenheter och byta kontakter med Sony, Microsoft och så vidare, så att de får access till de stora aktörerna och kan komma in på deras plattformar och sälja spel.

Lanseringsfasen är den sista fasen. Egentligen är det väl en fas efter att man har lanserat också, då man har live service. Men under lanseringsfasen är alltså det stora att nå en global publik och så mycket folk som möjligt. Spel är en global business.

Spel är en global business, och 99 procent av våra spel säljs som sagt utanför Sverige. Det handlar om att både nå en geografisk variation och nå olika plattformar. Här kan man hjälpa till med det som vi har pratat om tidigare. PEGI är ett jättebra exempel på att det finns en gemensam struktur i Europa, och så har vi ESRB i USA.

Även inom Europa uppfattar jag som spelutvecklare att vi har ett problem. Tyskland har specifika regler som gör att vi måste göra specialversioner som till exempel kan visas på tyska mässor. Om man kan få bort det skulle det bli enklare för de mindre bolagen. För de stora bolagen är det inte något problem,

men för de mindre bolagen är varje specialanpassning extremt kostsam och hindrar dem ofta från att komma ut på marknaderna. Det är de små bolagen som drabbas hårdast av att det är olika regler i olika områden.

Slutligen vill jag säga att svensk spelindustri är världsledande. Vi är bland de absolut bästa i hela världen. Det senaste året har vi haft några av de absolut mest sålda och framgångsrika spelen, och så är det år efter år. Det är ett otroligt jobb som görs i den svenska spelindustrin.

Branschen skapar fler och fler jobb – högkvalificerade jobb – och kommer att fortsätta att göra det. Det är också en stor exportnäring i Sverige, som bara kommer att växa. Med den framtid jag ser framför mig tror jag att underhållning kommer att bli ännu viktigare, med AI:s intåg och så vidare.

(Applåder)

Peter Ollén (M): Då är det dags för frågor till panelen, och jag vill börja med att fråga: Är den kris som branschen just nu går igenom, med ett antal uppsägningar och sådant, ett hack i kurvan, eller finns det något som är fel och som behöver rättas till för att komma vidare?

Vi kan gå varvet runt och höra era synpunkter.

Per Strömbäck, Dataspelsbranschen: Det är viktigt att säga att det var ett tufft år för arbetsmarknaden 2025. Det beror ganska mycket på konjunkturen. Vi hade många goda år där det var billigt för investerare att satsa. Försäljningen ökade under pandemin på grund av att folk satt inlåsta, mer eller mindre frivilligt. Det fanns flera andra faktorer som bidrog till att accelerera denna utveckling.

Sedan vände konjunkturen. Investerarna gick från att vilja ta risk till att vilja få tillbaka sina pengar. Det skedde också en konsolidering globalt. Många stora företag konsoliderade och gjorde nedskärningar på grund av de rationaliseringar som följde av konsolideringarna.

Nu analyserar jag läget så här: De företag som driver egna spel och har spelare som uppskattar dessa har intäkter, är hälsosamma och utvecklas utifrån sina egna förutsättningar. Men det är svårt för dem som är beroende av investeringar. Det finns svårigheter nu med investeringar från riskkapital, från finansmarknaden i olika former och från utlandet. Det är den konsekvensen vi ser.

För att svara på frågan om hacket i kurvan var nog 2025 det bästa spelåret någonsin. På Steam, marknadsplatsen för pc, finns det analyser som visar att Sverige hade 20 eller till och med 25 procent av hela försäljningen på marknadsplatsen. Så länge vi fortsätter att göra bra spel tror jag att kurvan kommer att fortsätta att utvecklas positivt, med reservation för det hot jag nämnde tidigare.

Marcus Toftedahl, Science Park Skövde: Jag tänkte ge några perspektiv från inkubatorhålllet. Skövde är en spelstad som har haft en hel del både stora och mindre företag. Den globala krisen påverkar även vår lokala bransch.

Vi har sett att vi har fått ett starkare inflöde av mer erfarna spelutvecklare till vår inkubatorprocess. När ett företag går under av en eller annan anledning bildas det kanske fem nya genom att man startar upp på nytt.

Vi behöver ställa om våra processer. Tidigare har det kanske varit så att man kommer direkt från någon av de skolor som finns i regionen, men nu behöver vi också se på hur man kan stötta mer seniora skickliga spelutvecklare. Det finns också möjligheter i den globala krisen relaterat till stödsystem och rätt insatser.

Peter Lübeck, Game Habitat: Jag håller med om vad både Per och Marcus har sagt. Malmö har varit lite i hetluften nu därför att två av våra större studior har gjort nedskärningar. Man pratar om en kris, men det handlar mer om en korrigering av något som har varit extremt expansivt. Precis som Per sa finns det flera förklaringar till detta.

Det som är intressant hos oss är att vi vet att ungefär 25 procent av alla spelutvecklare i vår region har sagt att de drömmer om att starta eget. Nu, i den omställning där folk lämnar sina jobb, har vi tillsammans med Malmö stad och Region Skåne mobiliserat väldigt snabbt genom ett omställningsprogram där vi tar hand om alla, ser till att förutsättningar skapas och inspirerar dem att ta steget att göra nya saker.

Jag är väldigt optimistisk till att omställningen kommer att leda till enorma framgångar på tre till fem års sikt. Det kommer att ta lite tid – det tar tid att göra spel. Här finns alltså en öppning för att göra det bästa av den potential som vi återkommer till.

Martin Wahlund, Fatshark: Jag har en avslutande kommentar. Jag känner igen mycket från finanskrisen 2008. Det var samma sak då – stora bolag gick omkull. Precis som ni var inne på kommer det här att tvinga fram många nya bolag.

Många av de bolag som varit framgångsrika de senaste fem till tio åren växte fram efter finanskrisen. Det var små grupper som inte fick arbete på de stora, kända trippel-A-studiorna och som tvingades starta eget i inkubatormiljöerna. De har vuxit till väldigt framgångsrika bolag i dag.

Sedan är det cykliskt, och det kommer alltid att gå upp och ned. Framför allt när det är osäkerhet och dylikt blir folk rädda, och då kanske de tar en paus och andas lite. Men det är de bolag som för två år sedan kunde betala hutlösa sign-on-bonusar som säger upp samma anställda i dag. Det kommer att gå upp och ned – så är det alltid. Det kommer absolut att gå upp. Jag är helt övertygad om det, med den kompetens som finns i Sverige i dag.

Peter Ollén (M): Det låter tydligt som att ni är överens om att det är just ett hack i kurvan och ingenting annat.

Nu har jag en fråga som ni alla gärna får svara på, även Jenny och Anders. Branschen består nu av knappt 10 000 personer. Vad krävs för att den ska vara dubbelt så stor om tio år? Är ni hjälpta av statlig finansiering eller EU-finansiering? Kommer ni att gå in på helt nya områden – gamification, e-learning eller kulturarvet? Vi har sett museet Vrak här i Stockholm, som tillsammans med dataspelsbranschen har öppnat en helt ny värld för oss. Hur tänker ni ur ert perspektiv, för att ni ska vara dubbelt så stora om tio år? Ge gärna medskick till oss i politiken om vad vi ska bidra med.

Martin Wahlund, Fatshark: Bra fråga! Jag tror att man måste fortsätta att satsa på de mindre bolagen. Med bättre utvecklingsverktyg kommer det att komma en vår för de mindre utvecklarna. Jag tror att det kommer att gå från jättelika produktioner med tusentals i varje till väldigt många mindre bolag med mycket mer kreativa uttryck och mycket mer nischade produkter.

Marknaden är extremt stor. Många miljarder spelar spel, och även de mest nischade produkterna finner ofta stora marknader i spelbranschen just nu. För att nå dit tror jag att det viktigaste är att stötta start av nya bolag och att skapa en miljö där det är positivt att starta företag.

Bara erkännandet av oss som en riktig bransch för yngre människor som kommer från utbildningen och att de tidigt ser det som ett karriärval tror jag är jätteviktigt. Jag vet att många i min sons skola vill bli spelutvecklare, eller fotbollsspelare såklart, vilket är positivt. Då måste det finnas lätta vägar att ta sig framåt, hitta utbildningar och se att det finns framgångsexempel. I Sverige finns det i dag gott om framgångsrika bolag och entreprenörer.

Peter Lübeck, Game Habitat: Jag tänker på några saker. Vi gör nu en jätteförändring av hur vi jobbar i Malmö och södra Sverige. Tillsammans med bland andra Malmöns inkubator och ett annat kluster bygger vi en gemensam innovationsplattform där vi kommer att flytta in i slutet av året.

Det finns en tanke med det som jag ser framför mig. Vi har haft 20 år av nästan konstant tillväxt och har kunnat göra mycket utifrån de premisser som funnits, men under de kommande 10–20 åren ser jag att spel kommer att integreras. Det är väldigt mycket det vi hoppas på. Spel ska bli en naturlig del av vårt innovationssystem, vårt stödsystem, akademien och allt det vi pratar om. Det är oundvikligt att spel kommer att sippra in i alla andra sammanhang.

Vi har otroligt mycket kompetens när det gäller hur man bygger engagerande produkter. Jag ser verkligen att det är det vi satsar på nu – hur vi lär oss av till exempel inkubator- och innovationssystemet kopplat till tillväxt.

Vi pratar mycket om ambition. Vi behöver spelutvecklare som också har ambitionen att bli arbetsgivare, inte bara fokusera på att bygga spel. Nu försöker vi skapa ett gränssnitt mellan dessa världar där vi kan dra så mycket lärdom av varandra som möjligt.

Sedan är det viktigt med finansiering i ett tidigt skede för att ge dem möjlighet att komma igång. Det är en ganska lång startsträcka. Det är nästan som inom life science och medtech, att det kan ta fem år att nå marknaden. Då behöver vi hjälpa dem att ta sig dit.

Jag tror också mycket på entreprenörskapsfokus i spelutbildningssammanhang. Vi behöver jobba mer med det som ett komplement till våra riktigt bra yrkeshögskolor.

Jenny Löfström Ellverson, Statens kulturråd: För kulturskolornas del handlar det ganska mycket om resurser och om att hitta finansiering till kulturskolorna så att de kan utveckla, prova och hitta sina vägar när det kommer till spelutveckling. Samverkan mellan kommuner sker i dag, liksom med regionerna och naturligtvis branschen.

När det gäller att studenter från spelutvecklingsutbildningarna också kan komma till kulturskolorna och att det finns en större samverkan mellan de olika parterna i systemet kan man kanske delvis också hitta framtida arbetsplatser för studenterna som kan vara förebilder och visa på en möjlig utveckling för de barn och unga som finns i kulturskolorna.

Vi behöver också en bättre överfasning från kulturskolans kurser och det som de kan erbjuda till YH-utbildningar, folkhögskolor, spetsgymnasier eller vad det nu kan vara. Då kan de unga slussas genom utbildningsnätet på ett klokt sätt så att de kan fångas upp och tas vidare i nätet.

Anders Haesert, Academedia Game Education: När det gäller de saker som ligger närmast oss – utbildningsfrågorna – finns vi som yrkeshögskoleaktör till för att på något sätt förädla talang och leverera duktiga individer till branschen. Det är ju därför vi finns, å ena sidan. Å andra sidan finns vi till för de unga vuxna som vill komma in och få ett jobb i sin drömbransch. Det är detta vi håller på med.

Det vi måste bli ännu bättre på är att samverka med branschen. Vi tycker att vi är duktiga på det, men vi måste bli ännu bättre. I slutändan är detta vägen in, vid sidan av själva utbildningen. Där måste vi bli ännu bättre, för att kunna få ännu större volymer.

Sedan ser vi en möjlighet också, som jag tror nämndes tidigare här. Hur kan branschen, alltså spel och den typen av kompetens, korsbefruktas in till andra industrier? Det är ett jättespännande område. Jag tycker inte riktigt att vi har hittat nyckeln till hur vi ska göra detta ännu. Där finns ett jättespännande område. Det tror jag är en viktig sak.

Om man tittar bortom oss ser man att vi i slutändan är beroende av en levande industri, alltså en bransch som frodas och växer. Det är så kedjan ser ut. Vi ser att det finns en utmaning med all den talang som kommer ut och som ibland har det svårt. Som logiken ser ut, med små bolag som kan byggas från ganska lite, är finansieringsfasen direkt efter utbildning eller i den fasen väldigt viktig. Det känns som att det glappar lite grann där.

Jag tror att det är centralt att man kan hitta sätt att stödja, såsom inkubatorer. Det finns en massa olika koncept där. Detta tror jag är viktigt om man ska fördubbla branschen.

Peter Ollén (M): Jag har en kunskapsfråga till dig, Anders. Du lyfte upp att era studenter är ute mycket på företagen. Är era lärare också ute på företagen?

Anders Haesert, Academedia Game Education: I många fall är det ett krav att man har varit ute i branschen. Det är ganska vanligt att man har varit det under ett antal år. Man kanske har gått yrkeshögskola och varit ute och jobbat ett antal år i branschen, och sedan kommer man tillbaka och vill undervisa. Det finns lite olika bakgrunder hos våra lärare, men det är ganska vanligt.

Marcus Toftedahl, Science Park Skövde: Det var en bra fråga. Det är en utmaning inom akademien och forskningen att få in rätt kompetens i systemet. Som jag presenterade här är det viktigt att vi har möjlighet att titta på spelforskning ur ett spelutvecklingsperspektiv. Det är ett sätt att kompetensutveckla de forskare och lärare som finns på högskolor och universitet. Det är absolut en viktig del i det hela.

Det har sagts många bra saker redan, men vi ser att det finns en möjlighet att skapa framtidens svenska spelunder. Vi har ju ett som uppenbarligen har fungerat, och nu gäller det att stärka det ytterligare och lyfta det till nationell nivå. Vårt ständiga medskick från Skövde är att det är en smart investering för framtiden.

Vi ser i vårt system att en investerad skattekrona ger ungefär tio tillbaka, tack vare att det är en global bransch där pengar kommer från andra länder. Man vill spela svenska spel. Där har vi alla möjligheter att så och att få det att gro ännu mer genom riktade satsningar på både innovationsstödssystemet och utbildningar, allt från kulturskolor till avancerade forskningsskolor. Det behövs alltså riktade satsningar.

Peter Ollén (M): Det är intressant det du säger, Marcus, om att driva det vidare. Jag kommer ihåg vad vår lärare i företagsekonomi sa: Den dåliga vd:n tar tag i det som inte fungerar för att få det bättre, medan den bra vd:n fokuserar helt på det som är bra för att få det att fungera ännu bättre.

Per Strömbäck, Dataspelsbranschen: Sa du fördubblas under det närmaste decenniet, Peter? Det har ju tredubblats under det senaste decenniet. Du är för blygsam. Vi har bevisat det, menar jag.

Jag tycker att det är intressant att resonera om vilka synergier och spillovers som kan gå både från spel till andra branscher och från andra branscher till

spel och samhällssektorer, kanske snarare än branscher. Men den stora motorn i utvecklingen är ju spelarna – den globala publiken.

Som jag har understrukt här når vi ut till en global publik, men det är bara hälften av alla spelare i hela världen som har möjlighet att spela våra spel i dag. Vi har alltså lika många kvar, i takt med att nya delar av världen integreras i globala betalningssystem och distributionssystem och i takt med att vi blir bättre på att skapa spel som tilltalar fler och som är annorlunda.

Många, till exempel jag, har en bakgrund i att skapa spel för sådana som jag själv, men de senaste 20 åren har vi lärt oss att skapa spel för alla möjliga personer. Detta tror jag att vi fortfarande håller på att utforska och lära oss.

Det regnar olika förslag här, men om jag ska försöka säga något konkret blir det forskningsavdraget. Där har ni ett tillfälle att ge oss spelregler som är likvärdiga med dem som finns i några av de konkurrentländer som har beskrivits här.

Det finns en utredning, och Marcus Toftedahl har redan nämnt Oslokriterierna. Bredda forskningsavdraget så att spelföretagen kan få del av den möjligheten, och ge oss konkurrenskraftiga förutsättningar! Då kommer vi att leverera en tredubbling. Och ha inte en massa regleringar som bryter upp marknaden – har jag sagt det tillräckligt tydligt?

Peter Ollén (M): Det du säger om reglering, Per, tror jag inte kan sägas tillräckligt ofta. Jag upplever att det finns en stor konsensus i Sveriges riksdag om att ha respekt så att branscher inte regleras sönder. Det känns bra. Sverige driver nog på rätt bra där.

Jag har en fråga. 70 procent av dem som arbetar i branschen är under 39 år, dubbelt så många som i svenskt näringsliv som helhet. Begränsar det? Gör det att man inte får med alla perspektiv utan missar mycket som man hade kunnat göra om strukturen såg annorlunda ut? Är detta något som ni arbetar aktivt med och ser som ett problem, och hur ska det i så fall hanteras?

Jag vet inte vem som vill nappa på frågan.

Per Strömbäck, Dataspelsbranschen: Jag tycker att det finns enskilda exempel på att någon har kommit med en vision. Det är länge sedan nu, men jag tänker på Dr Kawashima's Brain Age, som någon kanske har spelat på Nintendo. Det började på ett styrelsemöte med en finansdirektör som var lite äldre än genomsnittet, om sängen stämmer, så det finns definitivt enskilda fall.

Jag vänder mig nog ändå lite emot det där identitetstänket, att man bara kan göra spel för sådana som liknar en själv. Jag tycker att vi har visat att vi klarar av att göra spel som alla kan spela. Alla har olika preferenser, och folk tar med sig olika saker från spelupplevelsen.

När det gäller att rikta sig till en bredare publik tror jag att det kanske mer handlar om en sorts ödmjukhet eller nyfikenhet i skapandet. Jag tycker som sagt att vi har utforskat eller börjat skrapa på detta framgångsrikt de senaste

20 åren. Sedan kan det vara bra av andra skäl, till exempel för arbetsplatsen, att ha en balans, många olika perspektiv och sådant.

Men okej då, det är väl en svag punkt. Jag tror att vi är bättre på många av de andra mångfaldsdimensionerna, såsom funktion och etnisk bakgrund. Mitt svar blir att det är ganska viktigt.

Marcus Toftedahl, Science Park Skövde: Nu när Per pratade förstod jag frågan. Det finns en tajt koppling mellan spelare och spelutvecklare, genom spelkulturen i sig, som också behöver tas i beaktande. Det ingår i att allt fler spelar. Därför kommer det att bli allt fler spelutvecklare som berättar olika typer av historier genom sina spel.

Något som vi ser tydligt är att de som kommer tillbaka för en ny runda av entreprenörskap, som jag berättade om tidigare, har andra typer av uttryck som de vill dela med sig av. Det finns ett starkt driv hos dem som utvecklar ett spel att få andra att ta del av deras personliga historia. Jag tror att det är jätteviktigt att få med hela spektrumet där.

Peter Lübeck, Game Habitat: Vi får inte glömma att spelbranschen är ung, även sett till hur länge den har varit aktiv. De flesta som jobbar där finns kvar och kommer att fortsätta att göra det. Vi börjar närma oss att de första går i pension nu, tror jag. Det är oundvikligt att branschen mognar även på det sättet.

En viktigare dimension tycker jag är jämställdhetsfrågan och inkludering i stort. Alla spelar spel, och hälften är kvinnor. Spel spelas av människor över hela världen, men det är inte så branschen ser ut. Vi har drygt 20 procent kvinnliga medarbetare i den svenska spelbranschen. Detta tycker jag är en av de absolut viktigaste frågorna för oss att jobba med framåt, för vi vill bygga en bransch som representerar alla spelare. Det tror jag är en av de viktigaste framgångsfaktorerna för svensk spelutveckling på sikt.

Martin Wahlund, Fatshark: Jag har en kort kommentar. Just den här typen av diskussioner hjälper till att bredda den upptagningsförmåga vi får. Det finns en gammal förlegad syn på spelutvecklare, att det är ett gäng unga grabbar som dricker cola i en källare, men så har det inte varit på väldigt länge.

Jag tror fortfarande att vi genom att förändra den myten och visa förebilder från alla åldrar, etniciteter och kön kan hjälpa till att bredda det. Just den typ av diskussioner som vi har i dag och erkännandet i er rapport betyder enormt mycket för att bredda en industri som är framtiden för Sverige. Då kommer vi också naturligt att få en bredare upptagning av olika typer av kreatörer som kommer in i branschen. Det här är ett jättebra steg, tycker jag.

(Applåder)

Ordföranden: Stort tack, Peter, och stort tack till panelen! Nu har vi kommit till det avsnitt där vi får möjlighet att ha en mer öppen diskussion och frågestund. Som jag sa tidigare börjar vi med att ge åtminstone en ledamot per parti möjlighet att ställa en fråga.

Marie-Louise Hänel Sandström (M): Tack så mycket för en väldigt spännande förmiddag! Jag har skrivit upp många inspel om vad vi politiker ska göra för att göra det ännu bättre, även om vi har hört här att det redan är väldigt bra.

Marcus Toftedahl berättade mycket om Skövde, att det utvecklas mer och mer kring forskningen och även att man bildar centrumkluster och sådant. Ändå finns det ännu ingen renodlad professur inom dataspelsbranschen, även om jag vet att en gästprofessor från New York har varit i Skövde. Vad kan vi göra för att få det?

Det känns som att det hade varit bra med en professur inom det här området, även om det är brett. Vad kan vi från politikens håll göra, och tror Marcus att det är vad som skulle behövas för att höja forskningen till ännu högre nivåer?

Ordföranden: Ska vi ge ordet till Marcus? Den som vill får naturligtvis svara. Som sagt: Adressera gärna era frågor om ni riktar dem till någon specifik! Det går bra att rikta frågor också till dem som har talat tidigare, inte bara till panelen.

Marcus Toftedahl, Science Park Skövde: Det var en bra fråga. Det hänger ihop med legitimiteten – att se det som ett eget medium med egna förutsättningar och ett eget forskningsområde, i det här fallet.

Där finns en komplexitet i och med att det är så himla många olika områden som berörs, som jag sa inledningsvis i mitt anförande. En fördel skulle vara att jag slipper hitta på att jag är doktor i spelutveckling, när det egentligen är informationsteknologi. Det inbegriper så himla många olika fält, på både längden och tvären.

Jag tror att ett första steg här är att fortsätta att stötta med insatser som gör att man kan fokusera på spelforskning, för att få akademien att samla sig kring det och kanske också lära sig att jobba lite mer tvärvetenskapligt. Det är en utmärkt utgångspunkt för att forska om spel. Det kräver tvärvetenskaplighet.

Legitimitet och även möjligheten till riktade satsningar tror jag är nyckeln framåt. Sedan får man se om det är nödvändigt eller rätt väg att gå framåt med en specifik professur eller ett specifikt ämnesområde.

Marie-Louise Hänel Sandström (M): Då jobbar vi vidare med detta, och så kan vi ha kontakt.

Ewa Pihl Krabbe (S): Tack för bra och väldigt konkreta genomgångar! Vi har fått en överblick över hur det ser ut här i Sverige men också i våra grannländer, och vi har fått ett EU-perspektiv.

I utskottets utredning framkommer olika tankar om en samlad kraft för dataspelsbranschen. Det finns förslag om en nationell strategi, en nationell samordnare och ett nationellt dataspelsinstitut. Min fråga till er alla är: Vad skulle gynna branschen bäst? Kan ni enas om något?

Per Strömbäck, Dataspelsbranschen: Vi företräder en del av spelvärlden, nämligen företagen, men vi efterlyser någon sorts nationell struktur där fler kan samlas. Jag vet inte om man kan samla alla – det kommer ju nya uttryck. Vårt svar är nog att vi gärna vill enas om något.

Det är inte jätteviktigt vilket av förslagen som går vinnande ur detta, men vi jobbar mycket, ofta och gärna tillsammans med andra organisationer inom spelvärlden. Det som återstår är det som flera, inte minst Peter Lübeck, har pekat på, nämligen att det offentliga markerar att det finns ett värde av nationell samordning. Något, är alltså mitt svar.

Peter Lübeck, Game Habitat: Jag nämnde detta kort i mitt anförande, men vi är ju en stor och växande grupp av regioner, kommuner, kluster och stödorganisationer som har enats om att jobba för att ett svenskt dataspelsinstitut ska etableras. Man kan tycka olika saker om det, men vi tänker att vi vill bli så konkreta som möjligt.

Vi har vid det här laget alla pusselbitar och många av svaren, och det finns samsyn. Det är nu läge att bli konkreta. Region Skåne, Malmö stad, Game Habitat, Science Park Skövde, Lindholmen Science Park, East Sweden Game, Arctic Game, Skellefteå Science City, Region Gotland och Dataspelscentrum har hittills ställt sig bakom idén om att gå vidare med att etablera ett svenskt dataspelsinstitut.

Precis som jag var inne på är vi jättebra lokalt och regionalt, och det ska vi vara stolta över. Det är dock svårt för någon befintlig aktör att äga samordningen. Det finns mycket att tjäna på att nu bli konkreta och börja bygga den strukturen. Där står alltså vi och flera andra i dag. Det viktigaste är att det händer någonting, och det här är vårt förslag.

Alexander Christiansson (SD): Jag vill tacka panelen och allihop för en fantastisk förmiddag. Den har varit otroligt intressant och givande på många sätt.

Det jag utifrån mitt perspektiv hade förberett inför denna frågestund handlar om regleringar. Jag kommer från näringslivet, och enligt min erfarenhet därifrån brukar ett talesätt göra sig påmint så fort politiker ska in och hålla på i olika branscher: Vägen till helvetet är kantad av goda föresatser och ambitioner. När jag som näringsidkare har fått frågan från politiker om vad jag vill ha

av dem har jag själv svarat att de ska hålla sig så långt borta som möjligt. Nu sitter jag på andra sidan som politiker.

Jag lyssnade på Per Strömbäcks dragning om tågen, regleringarna och fragmenteringen av olika marknader och hur detta skapar svåra förutsättningar inte minst för små utvecklare. När det gäller det man brukar kalla för gold-plating från EU, till exempel, är vi i Sverige väldigt duktiga på att implementera de regleringar som kommer exempelvis från EU. Det här är någonting som den här regeringen försöker motverka så mycket som möjligt.

I samband med det Per Strömbäck nämnde om att politiker ska komma in i debatten och komma med förslag vill jag fråga: Vill ni verkligen det? Ser ni några tendenser i Sverige och i svensk lagstiftning att vi kommer med regleringar som kanske till och med skulle missgynna marknaden och branschen på olika sätt, och i så fall vad?

Per Strömbäck, Dataspelsbranschen: Tack för frågan! Det är roligt att jag är så populär på det här podiet.

Jag tycker förstås att det här är en jättesvår avvägning. Jag vill också säga att de regleringar som handlar om att till exempel skydda sårbara spelare ju absolut kommer från goda intentioner. Det är alltså inte fel på utgångspunkten eller på den oro eller kritik som ligger bakom, men som Ann Becker beskrev har vi ju en lång och bra tradition av att hantera detta. Jag skulle vilja sticka ut hakan och säga att vi av de digitala branscherna är de som är bäst på att visa omsorg och anpassa oss till nya problem. På senare tid har det kommit påverkan från främmande makt eller radikaliserings eller rekrytering, men vi har bra verktyg för att hantera detta.

Man kan se i kartläggningarna att det inte är i spelen som påverkansförsök sker, utan man flyttar till ett oreglerat forum där det inte finns ett närvarande företag som tar ansvar och som är integrerat i de internationella samarbetssystemen och så vidare. Jag skulle säga att det i de fall det gäller att skydda de sårbara spelarna är hos de oseriösa aktörerna som samhällets tillsyn behövs.

Det handlar om aktörer som inte deltar i de gemensamma systemen och som kanske befinner sig i någon jurisdiktion som är svår att komma åt. De förstör konkurrensen för de seriösa företagen. I de fallen tycker jag att det är rimligt att först låta branschen lösa problemet, som man gjorde med åldersrekommendationerna. Om det sedan inte funkar får man ha en diskussion då.

Man kan ha samma resonemang när det gäller konkurrensfrågorna. Det är ganska mycket på grund av att andra länder har så mycket subventioner och skattelättnader som det inte är en lika spelplan. Vi har frågat dem om de kan ta bort sina subventioner, och de sa nej. För att få lika förutsättningar måste vi alltså vara med i denna dans.

Man kan också ha olika ideologisk syn på detta. Jag tycker att det vore utmärkt med en debatt där olika partier har olika ideologisk syn på hur man bäst får en fördel eller åtminstone lika förutsättningar. Jag delar din ursprungsfråga, och jag hoppas att det här var ett rimligt sätt att bena ut den.

Ann Becker, Video Games Europe: Jag vill poängtera två saker. På EU-nivå ser vi som branschorganisation en EU-strategi för dataspel som en sak. Den ska inte ha med reglering att göra. Den ska ha att göra med att skapa de rätta tillfällena för dataspelsföretag i Europa att växa. Det ska handla om kompetensförsörjning, utbildning, tillgång till marknad och tillgång till finansiering och så vidare. Det ska vara fokus på detta och på att bevara IP-skydd och så vidare så att företag och spelutvecklare kan fortsätta att utveckla och göra de bästa spelen i världen i Europa. Det är en sak.

EU är ju komplicerat, och det är många regelverk. Det finns också en annan punkt som fortsätter oberoende av en EU-strategi. Den handlar om en reglering, och detta nämnde Per och jag. Det är en uppkommande Digital Fairness Act. Denna är vi och andra branscher väldigt oroliga över. Det är här vi just nu i de olika konsultationerna ser att det finns intentioner om detaljreglering. Vi tycker inte att det är det bästa sättet att komma med det nu, eftersom vi har haft en Digital Services Act, en AI-reglering och en datareglering och så vidare.

Alla olika företag sitter nu och försöker komma på hur de ska göra för att fixa detta och hur de ska bli compliant med detta och så vidare. Det är otroligt mycket pengar och resurser som går till detta. Nu ska vi ha en till reglering, som handlar om digitala business-to-consumers. Här finns dataspelsbranschen, som är precis en sådan bransch. Vi kommer att bli otroligt påverkade av detta om den går fel.

Vad nu Sveriges ställningstagande än blir i ministerrådet skulle vi alltså vara väldigt tacksamma om man till exempel som kulturutskottet har gjort här stöder de slutsatser man har dragit i rekommendationerna för en strategi samt om Sverige kommer fram i framkanten och gör ett ställningstagande på en Digital Fairness Act, som till exempel Finland har gjort och som andra länder nu håller på att göra.

Det är enormt viktigt, för annars kan man ju stjälpa en strategi med att man samtidigt antar en ny reglering som kommer att påverka branschen otroligt mycket. Det är dessa två separata frågor jag tror att man måste vara medveten om.

Vasiliki Tsouplaki (V): Jag börjar med att tacka alla som hittills har deltagit och lämnat sina synpunkter. Det är väldigt värdefullt för oss.

Jag har en fråga om Kulturrådets ansvar för kulturskolan. Jag funderar på om ni har sett att utvecklingsbidraget har varit tillräckligt. Jag funderar på de kulturskolepedagoger som ska kunna hålla i den typ av kurser som passar för just dataspelsutveckling och hur detta passar ihop med utvecklingsbidraget. Det blir ju att varje kulturskola och varje kommun söker för sig. Finns det behov av ett bredare initiativ för att få till utbildningar för de pedagoger som ska kunna hålla i de här kurserna? Vad har ni fångat upp från kommunerna? Vilka behov finns det? Fyller utvecklingsbidraget det behovet?

Jenny Löfström Ellverson, Statens kulturråd: Vi kan se att kulturskolorna söker detta utvecklingsbidrag och att det är väldigt översökt. Det finns mycket som kulturskolorna vill göra när de ska utveckla sin verksamhet, och detta är en del av det de vill utveckla. De söker för att utveckla verksamhet i sin egen kommun, men de kan också söka för samverkanssatsningar med en eller alla kommuner i landet. Det går också bra.

Det är just i samverkanssatsningarna vi kan se att de stora positionerna flyttas fram, för då får man muskler. Detta gäller exempelvis det jag tidigare nämnde om Göteborg, Stockholm och Malmö, där det finns en stark samverkan runt just dataspelsutveckling. De har då också möjlighet att använda bidraget för samverkan och ta in kompetens om inte den kompetensen redan finns i kulturskolan. Den möjligheten finns alltså.

Kulturskolebidraget var ju vid ett tillfälle 200 miljoner kronor. De skillnader vi kan se från när det var 200 miljoner kronor till när det nu är 100 miljoner kronor finns bland annat just på kompetensutvecklingssidan. Det finns också en skillnad gällande samverkan mellan kulturskolor och gällande samverkan med övriga branschen oavsett vilken konstform vi pratar om. Det utvecklades av förklarliga skäl mer när det också fanns mer pengar i påsen. Vi ser absolut utvecklingsmöjligheter när det gäller detta.

Kulturskoleklivet, som är en del av den statliga strategin för kulturskolan, finns också. Vi har från Kulturrådets sida nu ett uppdrag att utvärdera den det här året. Där ser vi att Kulturklivet kanske bättre kan möta behoven i kulturskolan. Man får titta på det helt enkelt.

Anne-Li Sjölund (C): Tack för en väldigt givande förmiddag! Vi har fått lära oss mycket viktigt i dag.

Jag funderar lite på små och medelstora företag. Jag tänker att vi är helt överens om att vi pratar om att satsa, men vad är det de jobbskapande småföretagen i spelindustrin behöver? Vad är det största hindret de möter när de vill växa? Hur skulle vi i politiken kunna ta bort dessa hinder?

Peter Lübeck, Game Habitat: Jag kan göra ett försök att svara. En av de stora utmaningar som vi har sett, både nu och när det tidigare har varit högkonjunktur, gäller det första steget. Det handlar om att gå från att vara anställd på ett spelföretag till att ta steget och starta eget, när det kan ta två till tre år för en att nå ut med ett spel på marknaden.

Det har varit ett enormt glapp i finansieringsstrukturerna. Vi har inkubatorerna, och jag vet att ett av de få statliga system som har använts faktiskt är CSN. Det här är en av de få gångerna någon har kunnat börja som student och vara en del av en inkubator och sedan ta första steget för att bygga någonting.

Detta är inte en rimlig modell att ha, utan vi behöver olika typer av strukturer både på kommersiella termer och utifrån ett kulturperspektiv. Man ska som kreatör kunna utforska spel som konst- och kulturform på samma sätt som man kan göra i andra sammanhang. Det kan också i det här fallet leda till

kommersiell framgång, men man kan börja utifrån ett konst- och kulturperspektiv. Då behöver man dock kunna söka kulturbidrag eller stöd, förstudie-medel eller prototypmedel. Det här är verkligen en jätteviktig pusselbit för att få igång fler småföretag.

Marcus Toftedahl, Science Park Skövde: Från vårt håll, alltså från Inkubatorn i Skövde, ser vi att det finns strukturer som vi hänvisas till men där just spel exkluderas eftersom det varken ses som tillräckligt hightech eller som konst eller kultur. Det blir då väldigt svårt. Jag ska inte säga att man kringgår systemet, men det leder i alla fall till att man får lägga väldigt mycket jobb på att försöka hitta smarta lösningar på hur man kan få det att funka ändå.

Vi ser ett väldigt starkt entreprenörskapsdriv hos spelutvecklare. Man vill verkligen uttrycka sig genom den här konst- och kulturformen. Att få de existerande systemen att lira även med dataspel hade alltså varit ett bra första steg.

Roland Utbult (KD): Även jag vill tacka för denna innehållsrika förmiddag och ställa en fråga till Per Strömbäck. Den här frågan tas inte upp så mycket i rapporten, men den tas upp lite grann i alla fall. Det handlar om upphovsrätten. Det är något som är högaktuellt här i riksdagen. Vi talar väldigt mycket om upphovsrätt, inte minst på grund av AI.

När man kommer in på upphovsrättsområdet undrar jag hur det egentligen fungerar för de olika leden – kreatörerna, studior och andra delaktiga. Jag är intresserad av hur de olika delarna så att säga tar del av den stora kakan och hur det funkar för själva skaparen av spelet.

Per Strömbäck, Dataspelsbranschen: Tack för frågan! Det värde som vi skapar är ju immateriellt. Det är flyktigt. Ibland finns det en konkret skiva, men som Ann Becker visade är detta en tiondel av försäljningen i Europa eller ännu mindre. Det värde vi skapar är alltså flyktigt. Det är immateriellt.

När det gäller din fråga om kreatörerna är de flesta kreatörer i Sverige tillsvidareanställda i ett spelföretag eller delägare eller grundare. Då gäller arbetsmarknadens regler. Huvudregeln är att upphovsrätten tillfaller arbetsgivaren. Det gäller inte bara upphovsrätten, ska jag säga, utan även andra immateriella rättigheter – inte minst varumärken. Det är alltså i första hand företaget som är den immaterialrättsliga aktören, och man reglerar detta antingen genom anställning eller genom avtal med frilansare eller andra underleverantörer.

Det vi inte har är den typ av licenser som man ser i till exempel musikbranschen och som gäller när en radiostation spelar en låt, alltså det som kallas kollektiv rättighetsförvaltning. Vi har inte licenser på det sättet. Spelen är digitala tjänster som drivs, utvecklas och uppdateras. Spelföretagen ändrar lite utifrån de saker spelarna gör, så det är inte som en färdig låt som man kan licensera bort till någon annan. Vi licenserar däremot karaktärer, varumärken

och olika samarbeten och världar. På det sättet fungerar det immateriella värdeskapandet lite annorlunda i spel jämfört med till exempel musik.

Det är enormt viktigt för investeringar. Jag var inne på vilka värden som skapas där man har IP, eller franchise som vi säger på branschlingo. Vi berörs förstås också av olaglig konkurrens, men den kanske ser lite annorlunda ut. Det gamla klassiska Pirate Bay finns, men vi har kanske mer problem med imitationer som lanseras på andra plattformar eller olika försök att hacka spel-tjänster. På de punkterna har vi det lite annorlunda.

Jag vet inte om det var ett vettigt svar på frågan, men jag hoppas att det i alla fall på ett intressant sätt bidrog till förvirringen.

Fredrik Malm (L): Jag vill tacka panelen. Det har varit jätteintressant. Jag sitter i ett annat utskott. Jag är ordförande i utbildningsutskottet. Jag instämmer helt i det Anders från Academedia beskriver kring yrkeshögskolan och den rollen. Det är dock myndigheten själv som gör bedömningar. Anders nämnde Norrland, och Norrbotten har faktiskt lägst arbetslöshet i Sverige. Skåne har högst. Det är möjligt att det är svårt att pitcha in mer YH i Norrbotten, det vet inte jag, men det är myndigheten som fattar de besluten. Det gör inte vi här.

Jag har en konkret fråga till Per, som i början nämnde migrationen. Han nämnde att ungefär hälften av dem som är anställda i er bransch kommer från andra länder. Finns det någon problematik som företagen flaggar för när det gäller dialogen med Migrationsverket, era ansökningstider eller att vi har höjt lägstalönelagen gällande lön för att få arbetstillstånd i Sverige? Ser ni att det finns någon problematik kring migrationslagstiftningen?

Per Strömbäck, Dataspelsbranschen: Tack för frågan! Först ett klargörande: Hälften av de nyanställda kommer från andra länder, och hälften av dem kommer från länder utanför EU. Jag tror att det skulle vara fler om det var lättare att flytta till Sverige. Vi har många dolda värden som skapas av underkonsulter och frilansare som sitter i andra länder och som kanske skulle ha kunnat vara anställda i Sverige. De intäkterna och de arbetstillfällena hamnar nu i andra länder.

Man kan säga att det har skett en del förbättringar. Det största problemet nu skulle jag säga är lönegolvet. Man kan tänka att när man är ny i ett företag kanske man inte vill ta ut så mycket lön. En entreprenör jobbar ju för att få företaget att funka, inte för att ta ut sin lön. Det blir väldigt stor skillnad mellan en entreprenör som vill verka i Sverige men som har flyttat från ett annat land och en som är född här eller har varit på plats här sedan länge. Detta har vi många konkreta exempel på när det gäller nyföretagandet.

Det är lätt att fastna i en byråkratisk labyrint. Om man retroaktivt försöker rätta till att man tog ut för lite lön genom att ta ut mer lön kan man hamna i problem i bedömningen för att man ändrade sig. Tyvärr upplevs systemet som drakoniskt. Om arbetsgivaren, myndigheten eller den enskilde gör fel är det alltid den enskilde som får betala priset genom att förlora sitt arbetstillstånd.

Lönegolvet ställer till problem på det sättet och den labyrintiska strukturen också. Det var två exempel.

Ordföranden: Det här är en fråga som adresserar de större företagen och arbetsgivarna. Jag undrar om Martin från Fatshark har någon kommentar kring arbetskraft och migrationsregler. Har ni svårt att få tillgång till arbetskraft?

Martin Wahlund, Fatshark: Nej, inte just nu. Nu är det faktiskt ganska lätt att få tag på arbetskraft. När det gäller just det som Per pekar på har det för mig varit som mest smärtsamt om det tidigare hade gjorts något fel. De reglerna är lite förändrade nu, men som Per nämnde kunde vissa arbetstagare straffas för att tidigare arbetsgivare hade gjort ett fel.

Arbetstagare har kommit till oss och så har en tidigare arbetsplats inte betalat någon Foraförsäkring – eller vad det kan vara – och då blir man utvisad. Det är ett sådant grymt straff att arbetstagaren, som ofta är höglönlönad här, blir utvisad. Jag skulle säga att det är bättre att ha någon bot på företagen som inte uppfyller villkoren.

Som Per säger är det också lite labyrinter. Man använder ofta företag som hjälper till att guida genom rekryteringarna för att man inte ska göra något fel. Det behovet finns. Man behöver ibland ha konsulter för att hantera detta. Det tycker jag är ett tecken på att det här kanske behöver förenklas lite, men jag förstår att det är en komplex fråga.

Peter Lübeck, Game Habitat: Jag har en kort replik. De större företagen har ofta bättre förutsättningar att hantera det här, för man har resurserna, men små bolag behöver också internationell arbetskraft. Det är en del av vår verklighet. Det är jättetufft för de små bolagen. Man kanske måste välja bort kompetens för att man inte kan hantera komplexiteten i den här typen av frågor. Det är ett viktigt perspektiv att ha med sig.

Ordföranden: Jag har en fråga själv också. Vi har ju pratat rätt mycket både här och i panelen om dataspel som näring och som kulturell och kreativ bransch, men det är ju ändå kulturutskottet som har tagit fram den här rapporten.

När det gäller reflektioner kring dataspel som ren kulturyttring kan man tänka sig både spelkultur, alltså att spela som en del av kulturen, och naturligtvis dataspelskreatörer som just kulturproducenter och kulturskapare. Det kanske är någonting som adresserar både kulturskolan och hur ni jobbar i Danmark. Jag skulle vilja ha korta reflektioner, för vi har inte så mycket tid kvar.

Vi börjar med kulturskolan. Hur ser ni på dataspel som kulturyttring?

Jenny Löfström Ellverson, Statens kulturråd: Vi ser att det här växer inom kulturskolan. Det finns ett intresse både från de unga och från kulturskolorna att utveckla detta. Det är en kulturform. Det är absolut en av de konst- och kulturformer som kulturskolan kan arbeta med.

Ordföranden: Hur mycket arbetar ni på Nimbi med dataspel just som kultur?

Jan Neiiendam, Nimbi: [tal på danska]

Ordföranden: Vi kan ta en kort kommentar från publiken. Om du har en fråga vet jag dock inte om vi hinner svara på den, men ändå. Presentera dig gärna.

Patrick Prax, Uppsala universitet: [tal på engelska]

Ordföranden: Tack så mycket! Jag hade gärna velat släppa in Marcus för en kommentar, men nu hinner vi inte riktigt det. Jag ska i stället låta Lars Mejern Larsson, som har varit ordförande i gruppen, göra en avslutande sammanfattning.

Lars Mejern Larsson (S): Vilken förmiddag! Vi befinner oss i Andrakammarsalen. Om vi tittar upp kan vi se att Georg Pauli har målat de svenska basnäringarna. När det begav sig var de timmer, sjöfart, bergsbruk och jordbruk, men frågan är om dessa bilder efter den här dagen behöver kompletteras med dataspel eller med de kulturella och kreativa näringarna.

Jag är glad över vår rapport, och jag är glad över att kunna konstatera att vi har landat mycket som är rätt. Vi behöver komma samman om var vi i politiken ska komma in. Detta är en bransch som blomstrar och en bransch vars produkter når rakt in i människors liv. Det är också ett skäl att värna kvaliteten och se spel som en del av kulturpolitiken, som Mats var inne på.

Kulturen är början. Vi har hört att innovation är centralt för framgångsrika spel, och det ska vara hög kvalitet. Då behövs kulturutövare. I dag har vi fått den breda bilden av vilka spelindustrin samlar och vad den behöver: kultur och utbildning och näring. Det har också varit tydligt vad vi i politiken kan stötta med: samverkan, legala ramverk, anpassad utbildning, att lyfta fram branschen internationellt – det har vi varit tydliga med – och att uppmuntra till kreativitet.

Vi har även hört i vår rapport att EU kan inspireras av vår kunskapsöversikt. Det tycker jag att vi ska ta till oss. Jag ser fram emot att fortsätta följa den här framgångsrika sagan.

Avslutningsvis vill jag återigen tacka arbetsgruppen, alla deltagare och RUFs, som vi säger, alltså Madeleine och kansliet. På återseende, och stort tack!

Ordföranden: Det här är ju faktiskt ett protokollfört sammanträde som ska genomföras på korrekt sätt, så jag avslutar härmed detta sammanträde. Tack så mycket!

Presentationer

Bilder som visades av Madeleine Nyman och Lars Mejern Larsson



Kulturutskottets uppföljning- och utvärderingsgrupp

- Lars Mejern Larsson (S) ordförande
- Anna-Lena Hedberg (SD)
- Peter Ollén (M)
- Vasiliki Tsouplaki (V)
- Anne-Li Sjölund (C)
- Roland Utbult (KD)
- Mats Berglund (MP)
- Malin Danielsson (L)

Kunskapsöversiktens tre delar

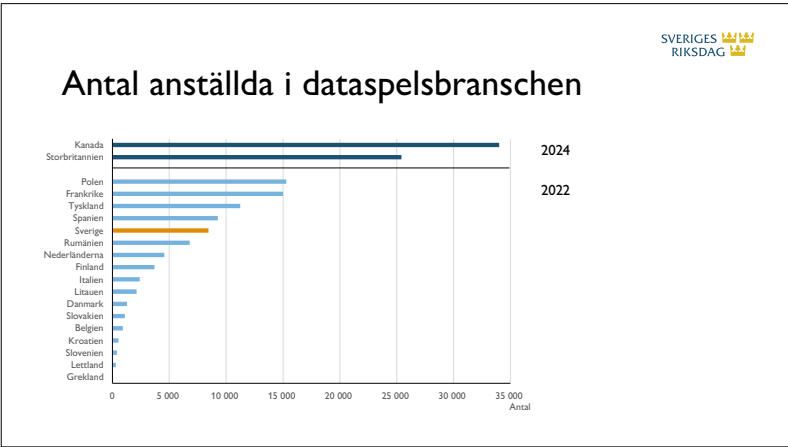
1. Dataspelsbranschens förutsättningar jämfört med musik- och filmbranscherna
2. Omvärldsanalys i fem länder: Danmark, Finland, Storbritannien, Tyskland och Kanada
3. Goda exempel: Malmö, Skövde, Karlstad och Sundsvall

EU:s kulturstöd	Statliga kulturstöd	Regionala kulturstöd	Kommunala kulturstöd
Kreativa Europa Horizon Europa EIT ¹ Culture and Creativity Interreg Europeiska Regionala utvecklings-fonden m.fl.	<u>Kulturrådet:</u> • Kultursamverkansmodellen • Stöd till centrumbildningar inom kultursektorn • Utvecklingsbidrag till musik- och kulturskolor • m.m. <u>Konstnäransamnden:</u> • Kulturbryggan • Riktat stöd till film • Internationella programmet för musik <u>Folkbildningsrådet:</u> • Folkhögskolor/studieförbund <u>MUCF:</u> Stöd till Sverok m.m. <u>Allmänna arvsfonden:</u> • Tillväxtverket: produktionsstöd för audiovisuella verk (som en skattelättnad) <u>Film:</u> Svenska Filminstitutet	Statligt stöd via regionen ² (i genomsnitt ca 26 %) Regionala centrumbildningar (ej dataspel) Stöd finansierat av skattebetalarna i regionen Kulturstöd till unga Främjande stöd t.ex. konsulenter och regionala bibliotek Föreningsstöd Stöd till folkhögskolor och studieförbund Verksamhetsstöd och projektstöd: <u>Dataspel, t.ex.:</u> • Västra Götalandsregionen, Level Up Regional Game Industry • Region Skåne, Dataspelscentrum, Game Habitat <u>Musik, t.ex.:</u> • Dalarna, Musik i Dalarna • Region Skåne och Kronoberg, Musik i Syd • Östergötland, Östgötamusiken <u>Film, t.ex.:</u> • Regionala produktionscentrum, t.ex. Film i Väst och Filmpool Nord • Regionala nätverk för filmkulturell verksamhet 2) Region Stockholm står utanför Kultursamverkansmodellen. 3) Alla regioner erbjuder inte stöd till spelkultur, t.ex. Gävleborg	• Verksamhets- och projektstöd • Stöd till studieförbund • Föreningsstöd • Kulturstipendier • m.m. <u>Dataspel, exempel</u> • Science Park Skövde • Malmö, Game Habitat <u>Musik, exempel</u> • Falun och Borlänge, medfinansiering Musik i Dalarna <u>Film, exempel</u> • Göteborgs stad, Produktionsstöd för film och rörlig bild • Stockholm, medfinansiering Film Stockholm • Malmö, medfinansiering Film i Skåne • Helsingborg, BoostHBG

1) European Institute of Innovation and Technology

lakttagelser del 1 – jämförande studie

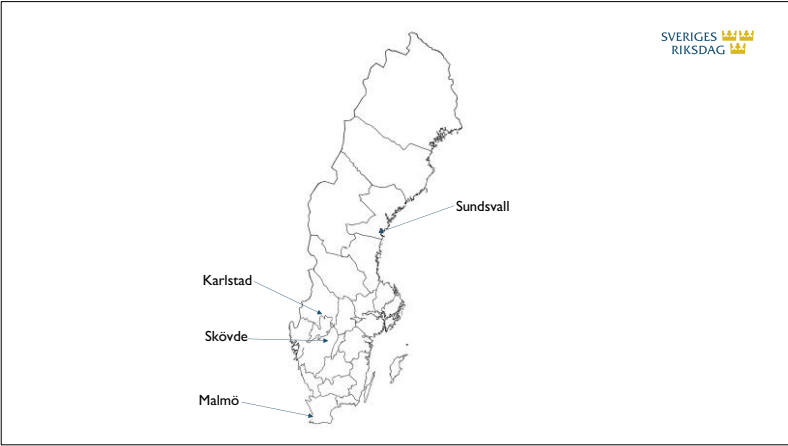
- Kultursamverkansmodellen gör det svårare för aktörer inom dataspelsbranschen att få kulturstöd
- Flera aktörer efterfrågar en samlad kraft för dataspelsbranschen
 - Nationell strategi (Dataspelsbranschen, Sverok m. fl.)
 - Nationell samordnare (dataspelsklustret i Karlstad)
 - Nationellt dataspelsinstitut (Region Skåne)
- AI påverkar kompetensen i samtliga undersökta branscher
- Utbildningar inom dataspel, musik och film finns på alla nivåer



SVERIGES RIKSDAG

lakttagelser del 2 – omvärldsanalys

- Danmark: Dataspelsinstitutet Nimbi 2024, spelprogram sedan 2007
- Finland: Främst näringsstöd från Business Finland
- Storbritannien: Skattelättnader med krav på kulturtest
- Tyskland: Dataspelsstrategi sedan 2021, dataspelspris och federalt finansieringsprogram med krav på kulturtest
- Kanada: Näringsstöd i form av skattelättnader och avdrag, Ubisoft kom 1997, starkt ekosystem för AI
- Generellt: Hård konkurrens om unga talanger och erfarna dataspelsutvecklare



Iakttagelser del 3 – goda exempel

- Fysiska mötesplatser har varit en framgångsfaktor
 - Fungerande ekosystem i Skövde
 - Dataspelskluster: Game Habitat i Malmö, Sweden Game Arena i Skövde, The Great Journey i Karlstad, High Coast Game Village i Nordingrö
- Drivande – Större företag som Embracer och eldsjälarna
- Särskilda satsningar på spelkultur i kulturplanen (Region Skåne, Region Värmland)
- Längre arbetspraktik i svenska spelutbildningar efterfrågas

Gruppens iakttagelser och bedömningar

Gruppen vill särskilt uppmärksamma följande frågor

- Dataspelsbranschen behöver få ett erkännande som en del av kultursektorn
- Förbättra förutsättningarna för fysiska mötesplatser
- Mindre studior och enmansföretag behöver stöd
- Spelsutbildningar och arbetspraktik saknas i akademiska utbildningar

Gruppens samlade bedömning

- Behov av åtgärder och en mer fördjupad analys för att stärka dataspels- och brädspelsbranscherna som kulturform
- Utskottet bör verka för att regeringen utreder förutsättningarna och föreslår ändamålsenliga åtgärder inom de områden som lyfts fram i översikten

Fysiskt exemplar av rapporten:
Ordermottagningen riksdagstryck,
100 12 Stockholm telefon: 08-786 58 10,
e-post: order.riksdagstryck@riksdagen.se



Bilder som visades av Ann Becker

Riksdagen, Kulturutskottet Dataspelspolitiken i EU

Ann Becker
Senior Vice President
Head of Policy and Public Affairs

VIDEOGAMESEUROPE

videogameseurope.eu

ACTIVISION

BANDAI NAMCO

ANGI

EMBRACER GROUP

IDEA

Nintendo

BLIZZARD

BANDAI NAMCO

EA

EPIC GAMES

LEVEL 5

OVUS

AEVI ASSOCIATION OF EUROPEAN VIDEO GAME DEVELOPERS

MTG

game

Microsoft

RGDA

ROBLOX

SGA

SPIDOR

VG FN

SEGA

siea

SQUARE ENIX

UBISOFT

DUTCH VIDEO GAMES INDUSTRY

SEN

Sony Interactive Entertainment

SUPERCILL

ukie

VG FB

WB

ZeniMax

VIDEOGAMESEUROPE

Dataspel "made in Europe"

116 000 jobs

VIDEOGAMESEUROPE

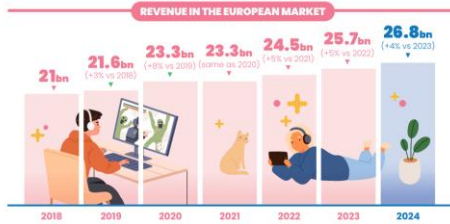
Omsättning Europa - 5 största marknader



© 21/06/2025

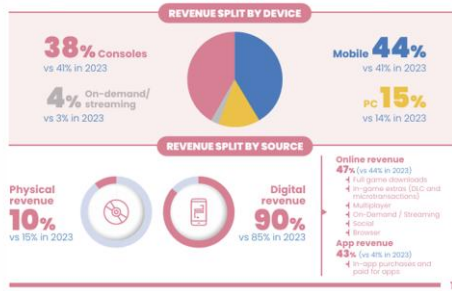
**2024 All About
Video Games –
European Key
Facts**

Market Research Europe Ltd



VIDEOGAMESEUROPE

Omsättning



VIDEOGAMESEUROPE

Dataspel är för alla!



45%
of European
gameplayers are
women

32 y/o
is the average
age of women
who play video
games

75%
of video game
players are adults
(18 years old and
or older)



ON AVERAGE, PEOPLE IN EUROPE SPEND



9.4 hours/week
playing video games



16.75 hours/week
on social media*

23 hours/week
on watching TV**

*Source: Statista - Data Report on the time spent on social media platforms by "typical" user

**Source: TV viewing Report 2024: Time spent watching TV broadcast plus SVOD & AVOD

VIDEOGAMESEUROPE

PEGI: Pan European Game Information System



Responsible gameplay

**Video Games Europe
KEY FACTS REPORT 2024**

What is PEGI

PEGI is the pan-European video game age-rating system.

PEGI was founded in 2003, at the request of the EU institutions, as a non-regulatory self-regulatory system for video games.

PEGI is used to educate, advise and inform players, parents and guardians on age appropriate content in video games.

40 European countries

2,800+ member companies

43,800+ games rated and released since 2003

**Video Games Europe
KEY FACTS REPORT 2024**

Family setting tools

The video games industry supports parents to enjoy their family's gaming.

SEIZETHECONTROLS.eu

Parents can find out more about the industry's commitment to responsible gaming and how to protect their children from inappropriate content.

Parents can find out more about the industry's commitment to responsible gaming and how to protect their children from inappropriate content.

VIDEOGAMES EUROPE

7

Mer intresse för branschen

- Oktober 2022: Europeiska Parlamentet: resolution "esport & data spel"
- Oktober 2023: Europeiska Kommissionen "the European video game society"
- November 2023: Ministerrådets rådslutsatser under Spanska ordförandeskapet: "stärka den kulturella och kreativa dimensionen av dataspeksbranschen"



Understanding the value of the European Video Games Society

Final Report

VIDEOGAMES EUROPE

8

3 rapporter - gemensamma nämnare

- Ett gemensamt erkännande av dataspel som en strategisk sektor i Europa och *spel som kulturform*.
- Behovet av *samordnad EU-politik och långsiktigt stöd*.
- Fokus på potentialen för *tillväxt, innovation och global konkurrenskraft*.
- Spel är kreativa *IP drivna verk*: starkts upphovsrättsskydd och förmåga att skala spel IP globalt.

VIDEOGAMES EUROPE

9

Mot en dataspelspolitik i EU ?

A new programme to support Culture, Media and Union values

The new **AgoraEU** programme will:

-  Promote cultural and linguistic diversity and cultural heritage
-  Protect artistic and media freedom, support the diversity & competitiveness of the audiovisual sector
-  Fosters a free and diverse information space, where all voices have a right to be heard
-  Protect and promote equality, citizenship, rights and values
-  Support civil society, democratic participation and the rule of law



PRESS RELEASE 7 JUL 14, 2025 | Brussels | 2 min read

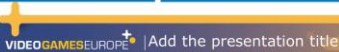
Commission seeks input on review of the State aid General Block Exemption Regulation

The **European Competitiveness Fund** will also enhance the EU's preparedness and strategic economy in key sectors and technologies, by developing industrial capacities and funding cutting-edge technologies.



10

EU Manifesto - More Than a Game



11

Vad händer nu ?

Executive **Vice President Henna Virkkunen** inbjuden till gamescom, Köln den 26 augusti för att prata om en dataspelsstrategi för EU

- **EVP Stéphan Séjourné** (IP, tillväxt)
- **EVP Mizuta** (kompetens, utbildning, jobb)



12

Regelverket - generellt

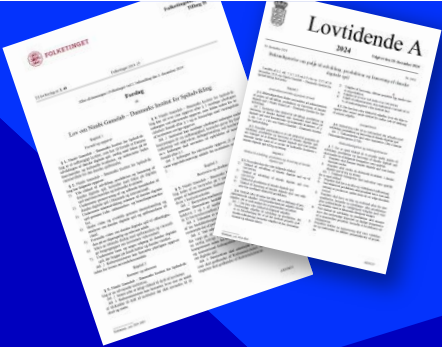
- ✓ **DSA, Data Act, AI Act.** En ny "DNA".
- ✓ Ännu en ny reglering: **DFA (Digital Fairness Act)**: ev ny digital reglering som främst kommer att drabba B-2-C företag.
- ✓ **DFA: risk for detaljstyrning** av en kreativ bransch. Kommer främst att drabba utvecklare och deras kreativa förmåga till fritt skapande.
- ✓ Istället bör EU stödja **PEGI systemet** som konstant uppdateras till nya digitala förhållanden.

Thank you !

ann.becker@videogameseurope.eu

Bilder som visades av Jan Neiendam



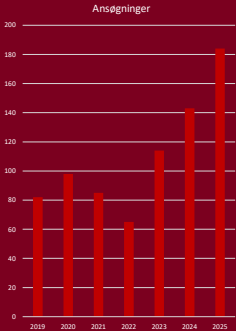


§1 Lov om NIMBI

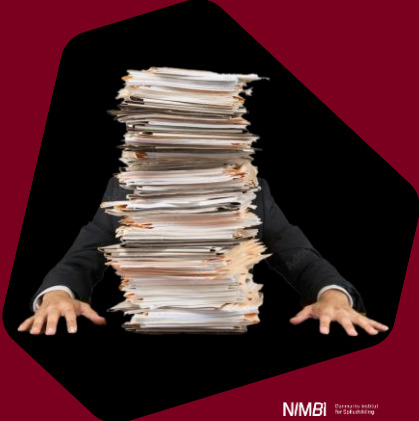
-et uafhængigt institut, som har til formål at fremme udviklingen af danske digitale spil, særligt med fokus på de kunstneriske og kulturelle kvaliteter, og understøtte bedre rammevilkår for den danske spilbranche.

NIMBI ANTAL





År	Antal
2019	80
2020	95
2021	85
2022	65
2023	110
2024	140
2025	180



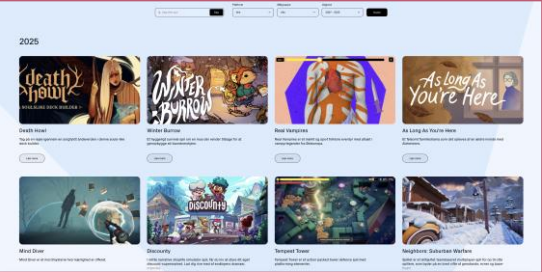


92

NIMBI

DATABASE MED DANSKE SPIL MED KULTURELLE KVALITETER

NIMBI.DK



NIMBI

13

NIMBI

SPILFREMME

Promotion of Danish Game Culture

Network

GOLD
(Aarhus mingle and Show N Tell)

GAMESCOM DK DELEGATION
(Gamescom participation x10)

Knowledge

BOOST DAYS
(Filmby Aarhus talent days)

SPILUDDANNELSE I DK
(Study, Games Denmark)

25 ÅR MED SPIL PÅ ITU
(ITU Guest lectures)

OUT OF WORDS
- DEN STORE EVENTYRFORTELLING SOM SPIL (Manuskriptskole for Børnefiktion)

MARKETING MASTERCLASS DAY
(Masterclass, Games Denmark)

Awareness

GAME DAYS
(Event, Viborg Animation Festival)

GAMEPUNCH
(Game Festival Aarhus)

GENOPLIVNING AF DANSKE BØRNESPI
(Technical revival of children's games)

PASSION TIL PROFESSION
(Documentary series at Arkaden.dk)

SPILLELUSTEN
(Guides for using Danish games in clubs)

MR WOOFMANTIC GAMES & JAZZ
(Event, Game On Copenhagen)

Erfarenheter från Danmark

- Området är komplext
- Tänkande, positionering och finansiering måste vara långsiktigt

Institution	
Kriterier	
Budget	
Fondstruktur	
Tvärpolitisk position och förankring	
Utvärdering	



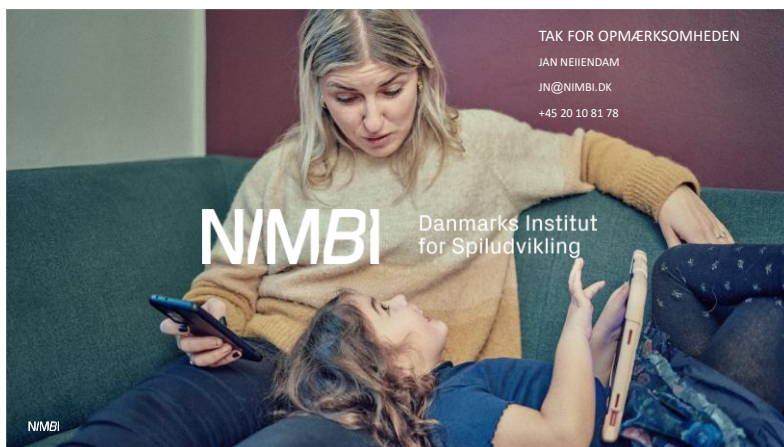
NIMBI

Utmaningar:

- 🚧 Kulturtestet kan bli byråkratiskt
- måste kommuniceras väl til spelutvecklarna
- 🚧 relativt lite pengar i bidragsfonderna
- gör det svårt att ge tillgång till alla typer av företag och produkter
- initialt en hög administrativ kostnad

Erfarenheter från Danmark

NIMBI



Bilder som visades av Marcus Toftedahl

Forsknings- och innovationsperspektiv

på kunskapsöversikten om dataspel och brädspel

Marcus Toftedahl, PhD
Science Park Skövde & Sweden Game Arena



Forsknings- och innovationsperspektiv

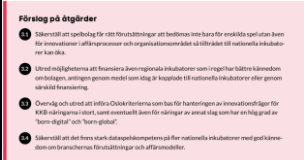
på kunskapsöversikten om dataspel och brädspel

Marcus Toftedahl, PhD
Science Park Skövde & Sweden Game Arena



Reflektion: Kunskapsöversikt dataspelsområdet

- Väl sammanställd, ger en övergripande bild över nuläget
- God grund för fortsatt arbete – mha redan existerande rapporter!





Spelforskning i Sverige

Rekommendationer:

- Det bör finnas en tydligare egen benämning för forskning och utbildning inom spel för att tydliggöra källan i området.
- Fokus för forskningen behöver förändras så att spel för underhållning kommer mer i fokus.
- Utvärderingsinstrumenten för spelforskning behöver förändras för att möjliggöra en sådan förändring.
- En nationell forskarskola inom spel bör inrättas.
- Det finns utmaningar att lösa av främstingens miljöer i Finland och Danmark.

64

Forskningens utmaningar

- Det bör finnas en tydligare egen hemvist för forskning och utbildning inom spel för att tydliggöra kärnan i området
 - Tvärvetenskapligt
 - Många perspektiv och ingångar
- Fokus för forskningen behöver förändras så att spel för underhållning kommer mer i fokus
 - Jämfört med t.ex. "serious games" eller spel för andra syften än underhållning
- Finansieringsinstrumenten för spelforskning behöver förändras för att möjliggöra en sådan förändring
 - Ett första steg taget!



Ett stort steg framåt!



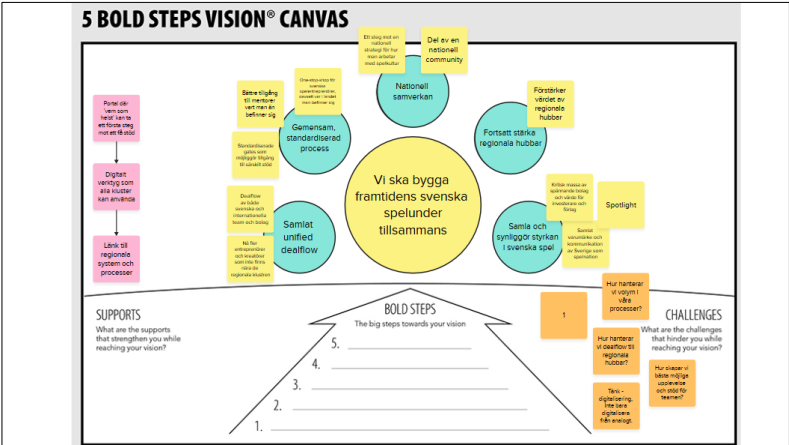
Dataspel och innovationsutmaningar

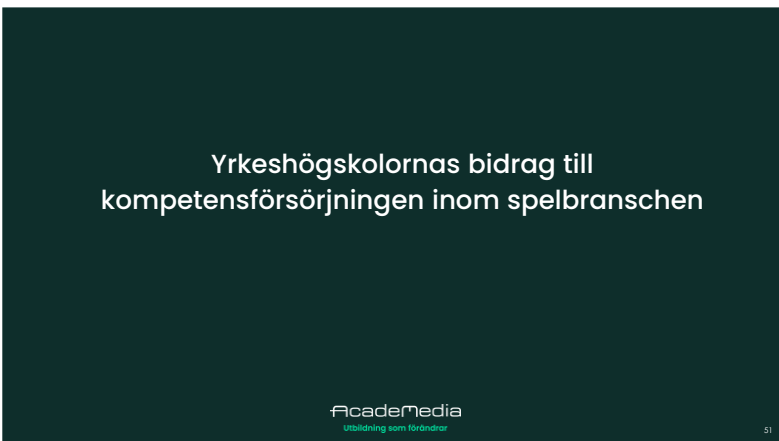
- Olika stöd beroende på företagets säte – nationell strategi behövs
 - 89% av spelbranschen består av företag med färre än tio anställda, många i startup-fas
 - Dataspelsutveckling är både småföretags- och glesbygdsvänlig
- Existerande strukturer för tidig finansiering av startups exkluderar spelutvecklare
 - Riktade satsningar för att stärka framtida framgångsrika utvecklare
 - Kunskapshöjande insatser ett första steg?
- Bredda synen på innovation!
 - Oslo-manualen – innovation i processer, distribution och organisation
 - New European Bauhaus – kulturell och kreativ dimension till den gröna omställningen



Dataspel - En bransch som växt ”bottom up”

- Stark bransch och område trots stödsystem som inte är anpassade
 - Kräver onödiga omvägar som bromsar initiativ och innovation
 - Ta tillvara på den kompetens och kunskap som finns
- Ett forskningsområde med allmänintresse av att bli beforskat från sina egna premisser
 - Den i nuläget största kulturformen?
 - Stor del av barn och ungas digitala liv
- Rätt satsningar kommer stärka området – och Sverige – ytterligare
 - **Medskick från Skövde:** Det är en smart investering för framtiden



Bilder som visades av Anders Haesert

Europas största utbildningsföretag och största utbildningsaktören mot spelindustrin i Sverige



- 3 skolor: Malmö, Sthlm, Liverpool
- Ca 500 studerande



- 5 skolor: Malmö, Sthlm, Umeå, Boden, Warszawa
- Ca 1000 studerande

LBS Kreativa Gymnasiet

- 10 gymnasieskolor med spelprofil
- Cirka 800 elever

AcadeMedia

Yrkehögskolan har haft en stor påverkan på Spelbranschens utveckling

- Unik utbildningsform där utbildningsanordnare, näringsliv och stat delar på utbildningsansvaret
- Spelprogrammerare, spelgrafiker, speldesign, speltestning, ljud mm
- Lika delar hantverksförmågor som samarbetsförmågor
- Ca 3500 YH-examinerade inom spelrelaterade utbildningar 2012-2024
- 2024 Examineras ca 500 inom spelrelaterade utbildningar
- Låg tilldelning 2025. Givet MYHs tilldelningsnivå januari 2026 så ser volymen examinerade ut att bibehållas framåt. Minskad regional spridning av utbildningsplatser. Norr är den stora förloraren

Källa: Examinationsdata SCSs statistikdatabas

AcadeMedia 53



Exempel på utmaningar inom YH och spelutbildning

Myndigheten för Yrkehögskola tycks premiera de regioner med större internationella arbetsgivare. "Indie-marknaden" är svårare att få stöd för → **Svårt att stödja norra Sverige i deras ambitioner** om en levande, och växande, spelindustri

AcadeMedia 54

Bilder som visades av Peter Lübeck

Game Habitat

Regionalt ≠ Nationellt

- Lokala kluster och mötesplatser avgörande för välmående ekosystem
- Lokala uppdrag ≠ nationella
- Kan inte utveckla och bära nationella stödstrukturer
- Alla kan inte bygga egna spelkluster



Game Habitat

Behov & Lösningar

Game Habitat

Nationell samordning

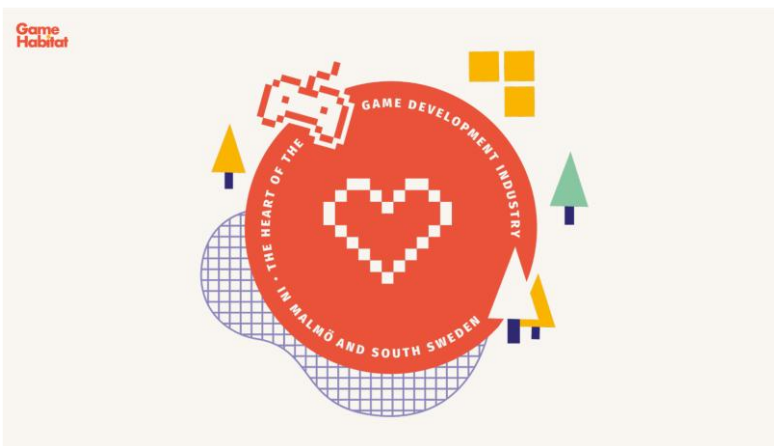
- Internationalisering
- Region- och klustersamverkan
- Finansierings- och stödstrukturer
- Nationellt kunskapscentrum
- Svenska Dataspelsinstitutet



Game Habitat

Integrera spel i befintliga strukturer

- Innovationssystemet är inte rustat för att arbeta med spelområdet
- Spel är kultur och innovation
- Klargör myndighetsuppdrag
- Stärk befintliga aktörer i innovationssystemet



Game Habitat



Tack!

peter@gamehabitat.se www.gamehabitat.se

Bilder som visades av Martin Wahlund



Martin Wahlund

- VD och grundare Fatshark
- 23 år i spelbranschen
- Arbetat som konsult för ett antal olika spelföretag
- Civilingenjör inom Datateknik KTH samt civilekonom från Handelshögskolan

Fatshark

- 200 anställda
- Mest kända titlar
 - Warhammer: Vermintide 1 & 2
 - Warhammer 40.000: Darktide
- Över 30 miljoner människor har laddat ned spel gjorda av Fatshark



Spelutvecklingsprocessen

- Kort beskriva spelutvecklingsprocessen och de utmaningar där det offentliga kan hjälpa till
- Förenklat består spelutvecklingsprocessen av tre faser:
 - Konceptfasen
 - Produktionsfasen
 - Lanseringsfasen

2023/24:RFR1	FINANSUTSKOTTET Öppen utfrågning om den aktuella penningpolitiken den 17 oktober 2023
2023/24:RFR2	SOCIALUTSKOTTET Offentlig utfrågning om nationell högspecialiserad vård
2023/24:RFR3	CIVILUTSKOTTET Offentligt sammanträde om vårdnad, boende och umgänge vid våld i familjen.
2023/24:RFR4	NÄRINGSUTSKOTTET Näringsutskottets offentliga sammanträde om energilagring
2023/24:RFR5	TRAFIKUTSKOTTET Offentligt sammanträde om artificiell intelligens (AI)
2023/24:RFR6	SOCIALUTSKOTTET Offentligt sammanträde om reformen av EU:s läkemedelslagstiftning
2023/24:RFR7	TRAFIKUTSKOTTET Planera laddinfrastruktur för vägtrafik – en kunskapsöversikt
2023/24:RFR8	FINANSUTSKOTTET Den demokratiska granskningen av centralbanker – En forskningsöversikt
2023/24:RFR9	CIVILUTSKOTTET Offentligt sammanträde – Hur säkerställer vi ett bostadsbyggande som möter behov och efterfrågan i hela landet?
2023/24:RFR10	FINANSUTSKOTTET Offentligt sammanträde om finansiell stabilitet i en osäker omvärld – hur påverkas Sverige?
2023/24: RFR11	MILJÖ- OCH JORDBRUKSUTSKOTTET Utvärdering av förädlingsindustrin och detaljhandeln för livsmedel
2023/24: RFR12	TRAFIKUTSKOTTET Offentligt sammanträde om trafikens elektrifiering
2023/24: RFR13	FINANSUTSKOTTET Riksbankens årsredovisning 2023 och den aktuella penningpolitiken
2023/24: RFR14	SOCIALUTSKOTTET Offentligt sammanträde om civilt försvar och krisberedskap inom hälso- och sjukvården
2023/24:RFR15	FINANSUTSKOTTET Svensk penningpolitik 2023
2023/24:RFR16	NÄRINGSUTSKOTTET Näringsutskottets offentliga sammanträde om en forsknings- och innovationspolitik för ett konkurrenskraftigt näringsliv
2023/24:RFR17	FINANSUTSKOTTET Offentligt sammanträde om Finanspolitiska rådets rapport, Svensk finanspolitik 2024

RAPPORTER FRÅN RIKSDAGEN		2023/24
2023/24:RFR18	FINANSUTSKOTTET Offentligt sammanträde med utfrågning av Riksbankens direktion om penningpolitiken 2023	
2023/24:RFR19	CIVILUTSKOTTET Offentligt sammanträde om överskuldsättning	

2024/25:RFR1	SOCIALFÖRSÄKRINGSUTSKOTTET Arbetslivsinriktad rehabilitering för sjukskrivna med stressrelaterad ohälsa – en utvärdering
2024/25:RFR2	FINANSUTSKOTTET Offentligt sammanträde med utfrågning av Riksbankens direktion om penningpolitiken 2024
2024/25:RFR3	FÖRSVARsutskottet Uppföljning av det civila försvaret – erfarenheter från tre beredskapssektorer
2024/25:RFR4	FINANSUTSKOTTET Finansutskottets offentliga sammanträde om finansiering av ny kärnkraft
2024/25:RFR5	NÄRINGSUTSKOTTET Näringsutskottets offentliga sammanträde om företag som brottsverktyg
2024/25:RFR6	CIVILUTSKOTTET Civilutskottets offentliga sammanträde om civilt försvar
2024/25:RFR7	FINANSUTSKOTTET Offentligt sammanträde med utfrågning av Finansiella stabilitetsrådet
2024/25:RFR8	ARBETSMARKNADSUTSKOTTET Arbetsmarknadsutskottets offentliga sammanträde om läget på arbetsmarknaden och arbetslösheten
2024/25:RFR9	FINANSUTSKOTTET Offentligt sammanträde om Riksbankens årsredovisning 2024 och den aktuella penningpolitiken
2024/25:RFR10	TRAFIKUTSKOTTET Offentligt sammanträde om det civila försvaret och transporter
2024/25:RFR11	SOCIALUTSKOTTET En utvärdering av delar av beslutsprocessen för nationell högspecialiserad vård
2024/25:RFR12	SOCIALFÖRSÄKRINGSUTSKOTTET Offentligt sammanträde om arbetslivsinriktad rehabilitering för sjukskrivna med stressrelaterad ohälsa
2024/25:RFR13	FINANSUTSKOTTET Svensk penningpolitik 2024
2024/25:RFR14	FINANSUTSKOTTET Offentligt sammanträde om Finanspolitiska rådets rapport Svensk finanspolitik 2025
2024/25:RFR15	FÖRSVARsutskottet Försvarsutskottets offentliga sammanträde om civilt försvar
2024/25:RFR16	FINANSUTSKOTTET Offentligt sammanträde med utfrågning av Riksbankens direktion om penningpolitiken 2024

RAPPORTER FRÅN RIKSDAGEN		2024/25
2024/25:RFR17	NÄRINGSUTSKOTTET	
	Näringsutskottets offentliga sammanträde om näringslivets roll för att stärka det svenska totalförsvaret	
2024/25:RFR18	SOCIALUTSKOTTET	
	Offentligt sammanträde om utvärdering av delar av beslutsprocessen för nationell högspecialiserad vård	

2025/26:RFR1	CIVILUTSKOTTET Offentligt sammanträde om e-handeln och konsumenterna
2025/26:RFR2	CIVILUTSKOTTET Uppföljning av tre bostadspolitiska beslut – en tydligare bostads försörjningslag, en enklare planprocess och slopat krav på bygglov för solcellspaneler
2025/26:RFR3	SOCIALUTSKOTTET Offentligt sammanträde om den nya socialtjänstlagen – så förebygger vi brottslighet
2025/26:RFR4	FINANSUTSKOTTET Offentligt sammanträde med utfrågning av Riksbankens direktion om penningpolitiken 2025
2025/26:RFR5	UTBILDNINGS- OCH KULTURUTSKOTTEN Utbildnings- och kulturutskottens offentliga sammanträde om läsning
2025/26:RFR6	KULTURUTSKOTTET Kunskapsöversikt om dataspel och brädspel
2025/26:RFR7	FINANSUTSKOTTET Offentligt sammanträde med utfrågning av Finansiella stabilitetsrådet
2025/26:RFR8	FINANSUTSKOTTET Engelsk version: Riksbank Evaluation, 2015–2024 Svensk version: Utvärdering av Riksbankens penningpolitik 2015–2024
2025/26:RFR9	CIVILUTSKOTTET Offentligt sammanträde om civilutskottets uppföljning av tre bostadspolitiska beslut

SVERIGES
RIKSDAG

Beställningar: Ordermottagningen riksdagstryck, 100 12 Stockholm
telefon: 08-786 58 10, e-post: order.riksdagstryck@riksdagen.se
Tidigare utgivna rapporter: www.riksdagen.se under Dokument & lagar