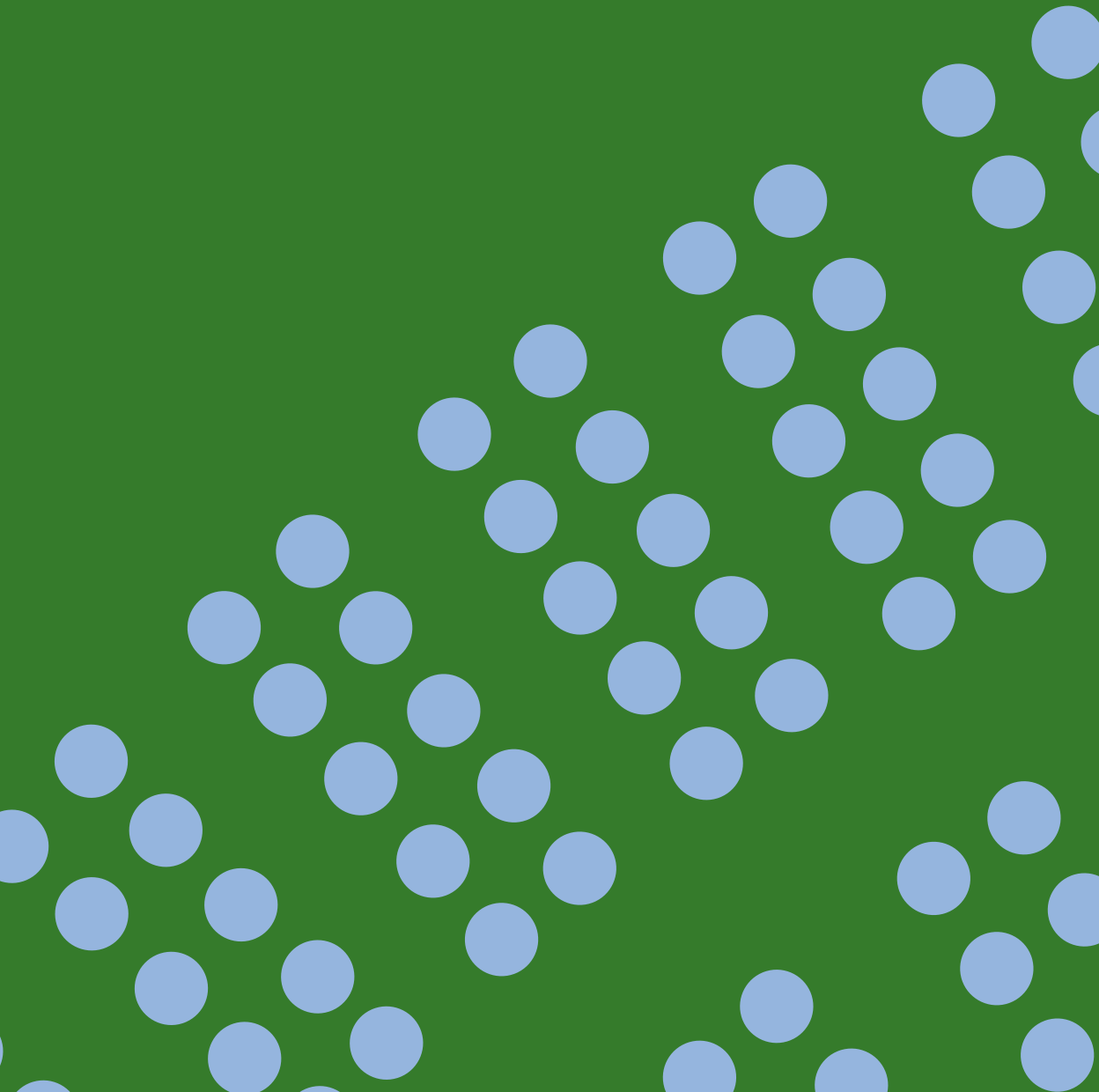


Kunskapsöversikt om dataspel och brädspel



Kunskapsöversikt om dataspel och brädspel

ISSN 1653-0942
ISBN 978-91-7915-166-9 (tryck)
ISBN 978-91-7915-167-6 (pdf)
Tryck: Riksdagstryckeriet, Stockholm 2025

Förord

Kulturutskottets arbetsgrupp för uppföljning och utvärdering har gjort en kunskapsöversikt om dataspel och brädspel, efter beslut av kulturutskottet den 24 oktober 2024. I denna rapport redovisar gruppen resultaten av kunskapsöversikten inklusive gruppens iakttagelser och bedömningar.

Kunskapsöversikten har genomförts som ett led i utskottets arbete med uppföljning och utvärdering. Syftet med översikten är att ge ett kunskapsunderlag inför framtida beslut om dataspels- och brädspelsbranscherna, i de delar som ingår i kulturutskottets ansvarsområde.

Arbetsgruppen för uppföljning och utvärdering består av åtta ledamöter (se nedan), Malin Danielsson ersatte Robert Hannah (båda L) i februari 2025.

Underlag till översikten har tagits fram av utvärderaren Madeleine Nyman vid riksdagens utvärderings- och forskningssekretariat (RUFS) i samarbete med föredraganden Maria Lindh Sjöström vid kulturutskottets kansli. I arbetet har även utredaren Daniel Bjerstedt, utredaren Lo Dahlquist Mörkenstam, sekretariatschefen Thomas Larue, samtliga vid RUFS, samt kanslichefen Carin Khakee vid kulturutskottets kansli deltagit.

Stockholm i december 2025

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)

Innehållsförteckning

Förord 3

Sammanfattning..... 6

Arbetsgruppens iakttagelser och bedömningar 9

1 Inledning..... 13

 1.1 Spel berör flera politikområden 13

 1.2 Utskottens arbete med uppföljning och utvärdering 13

 1.3 Syfte 14

 1.4 Frågeställningar 14

 1.5 Avgränsningar 15

 1.6 Metod och genomförande..... 15

 1.7 Ordlista..... 16

2 Dataspelebranschens förutsättningar jämfört med musik- och
filmbranscherna 19

 2.1 Styrning 21

 2.1.1 Nationella mål och strategier..... 22

 2.1.2 Regionala kulturplaner och mål 26

 2.1.3 Nationellt institut..... 28

 2.1.4 Nationella lagar och förordningar 29

 2.1.5 Viktiga EU-regleringar..... 32

 2.2 Ekonomiska förutsättningar..... 37

 2.2.1 Omsättning och inkomster 40

 2.2.2 Kulturstöd 43

 2.2.3 Användare och besökare 59

 2.3 Kompetensbehov och utbildningsmöjligheter 62

 2.3.1 Anställda 62

 2.3.2 Kompetensbehov och AI:s påverkan..... 64

 2.3.3 Utbildningsmöjligheter 67

 2.3.4 Forskning 74

3 Omvärldsanalys i fem länder 77

 3.1 Danmark 81

 3.1.1 Nationella strategier, spelinstitut och annan infrastruktur 81

 3.1.2 Centrala aktörer..... 85

 3.1.3 Stödformer 86

 3.1.4 Utbildningsmöjligheter 87

 3.1.5 Kompetensbehov och AI:s påverkan..... 88

 3.2 Finland..... 89

 3.2.1 Nationella strategier, spelinstitut och annan infrastruktur 90

 3.2.2 Centrala aktörer..... 90

 3.2.3 Stödformer 93

 3.2.4 Utbildningsmöjligheter 97

 3.2.5 Kompetensbehov och AI:s påverkan..... 98

 3.3 Storbritannien 101

 3.3.1 Nationella strategier, spelinstitut och annan infrastruktur 101

 3.3.2 Centrala aktörer..... 102

 3.3.3 Stödformer 104

 3.3.4 Utbildningsmöjligheter 106

 3.3.5 Kompetensbehov och AI:s påverkan..... 108

3.4 Tyskland	110
3.4.1 Nationella strategier, spelinstitut och annan infrastruktur	110
3.4.2 Centrala aktörer	111
3.4.3 Stödformer	113
3.4.4 Utbildningsmöjligheter	114
3.4.5 Kompetensbehov och AI:s påverkan	116
3.5 Kanada	117
3.5.1 Nationella strategier, spelinstitut och annan infrastruktur	117
3.5.2 Centrala aktörer	118
3.5.3 Stödformer	119
3.5.4 Utbildningsmöjligheter	126
3.5.5 Kompetensbehov och AI:s påverkan	127
4 Goda exempel	130
4.1 Skåne – Malmö	131
4.1.1 Kulturplan i regionen	131
4.1.2 Spelinfrastruktur i kommunen och regionen	131
4.1.3 Övrigt	136
4.2 Västra Götaland – Skövde	136
4.2.1 Kulturplan i regionen	137
4.2.2 Spelinfrastruktur i kommunen och regionen	137
4.2.3 Övrigt	142
4.3 Värmland – Karlstad	143
4.3.1 Kulturplan i regionen	143
4.3.2 Spelinfrastruktur i kommunen och regionen	144
4.3.3 Övrigt	147
4.4 Västernorrland – Sundsvall	148
4.4.1 Kulturplan i regionen	148
4.4.2 Spelinfrastruktur i kommunen och regionen	148
4.4.3 Övrigt	152
Referenser	153
Riksdagstryck	153
Svenska författningar	154
EU-dokument	154
Övrigt skriftligt material	156
Intervjuer, besök och presentationer	162
E-post	163
Webbsidor	164
Nyhetsartiklar	172
<i>Bilaga 1</i>	
Variabler i jämförelsestudien (fråga 1 & 2)	173
Styrningsvariabler	173
Ekonomiska variabler	173
Kompetensförsörjningsvariabler	173
<i>Bilaga 2</i>	
Program för kulturutskottets seminarium om gaming onsdagen den 27 november 2024	174
<i>Bilaga 3</i>	
Program för arbetsgruppens studieresor till Skövde och Sundsvall	175
Studieresa till Skövde den 17 februari 2025	175
Studieresa till Sundsvall den 11–12 september 2025	175

Sammanfattning

Dataspels- och brädspelsbranscherna har i denna kunskapsöversikt jämförts med musik- och filmbranscherna. Dataspelsbranschen är en ung och framgångsrik svensk näring och en viktig del av kultursektorn. Den svenska dataspelsbranschen är yngre än både musik- och filmbranschen i Sverige. Branschorganisationen för dataspel, Dataspelsbranschen, har funnits sedan 2005. När det gäller brädspelsbranschen är den inte lika etablerad, även om brädspel funnits länge. Den är dock allmänt accepterad inom kultursektorn.

Kultursamverkansmodellen gör det svårare för aktörer inom dataspelsbranschen att få kulturstöd

Aktörer inom dataspelsbranschen har svårare att få kulturstöd än aktörer inom exempelvis musik- och filmbranscherna på grund av kultursamverkansmodellens uppbyggnad, eftersom dataspel inte nämns som ett specifikt område. En av konsekvenserna av detta är att Statens kulturråd inte har några projekt- eller verksamhetsbidrag riktade till dataspel. En annan konsekvens är att spelkultur sällan nämns som ett specifikt område i regionernas kulturplaner. Dock har majoriteten av regionerna låtit spelkulturen på olika sätt ingå i redan befintliga områden.

Flera aktörer efterfrågar en samlad kraft för dataspelsbranschen

Flera aktörer anser att Sverige behöver en nationell strategi för dataspelsbranschen. Spelkulturförbundet Sverok vill gå ännu längre och ser behov av en strategi för all spelkultur.

The Great Journey, dataspelsklustret i Karlstad, vill ha en nationell samordnare för utveckling av dataspelsbranschen.

Region Skåne vill att Sverige ska inrätta ett nationellt dataspelsinstitut, bl.a. med syftet att skapa långsiktiga stödstrukturer för dataspelsbranschen, på samma sätt som Svenska Filminstitutet i dag arbetar med filmbranschen.

AI påverkar kompetensen i samtliga undersökta branscher

När det gäller filmbranschen finns det ett utökat behov av kompetens kopplat till AI som t.ex. animering och visuella effekter. Inom den s.k. funktionsmusiken används redan AI för att ta fram exempelvis bakgrundsmusik i dataspel. När det gäller dataspelsbranschen framkommer det i omvärldsanalysen av den finska dataspelsbranschen att förbättrade AI-verktyg skulle kunna skapa konkurrensutmaningar för underleverantörer, frilansare och egenföretagare.

Utbildningar inom dataspel, musik och film finns på alla nivåer

Kulturskolor erbjuder främst musikutbildningar, men det förekommer även både film- och dataspelskurser. På gymnasienivå finns gymnasieprogram med inriktningar mot dataspel, musik och film. Kurser inom dataspel, musik och film finns även på universitets- och högskolenivå samt inom folkbildningen. Renodlade brädspelsutbildningar är sällsynta. Södertörns högskola ger dock en brädspelskurs. Däremot finns det brädspelsmoment i spelutbildningsprogram, t.ex. har Mälardalens universitet kurser i brädspelsdesign som del av sin designutbildning.

Inom yrkeshögskolan, som ska täcka behoven på arbetsmarknaden, finns det utbildningar inom områdena dataspel, musik och film, och det har visat sig att spelutbildningar inom yrkeshögskolan för det mesta leder till jobb. Arbetspraktik ingår i dessa utbildningar, och arbetspraktik är också något som efterfrågas av dataspelsföretag, som exempelvis Coffee Stain Studios.

Forskningen om dataspel är en ny företeelse till skillnad från forskning om musik och film, och området saknar en egen forskningsdisciplin.

Inspiration kan hämtas från länderna i omvärldsanalysen

I omvärldsanalyserna framkommer det att det är hård konkurrens över hela världen om både unga talanger och erfarna dataspelsutvecklare. Men samtidigt krävs relevant arbetslivserfarenhet för att få en junior roll hos de stora spelstudiorna.

Kanada och Storbritannien erbjuder aktörer inom dataspelsbranschen någon form av skattelättnad och avdrag. Den federala tyska regeringen är på gång med att införa någon form av skatteincitament. I nuläget stöder den federala regeringen den tyska dataspelsbranschen framför allt genom det tyska dataspelspriset och det federala finansieringsprogrammet.

I Finland har Business Finland genom att ge näringsstöd, t.ex. forsknings- och utvecklingsstöd (FoU-stöd), varit en viktig aktör och finansiär för den finska dataspelsbranschen.

Danmark, som har en betydligt mindre dataspelsbransch än Sverige, har sedan våren 2024 ett nationellt oberoende dataspelsinstitut. Danska staten har haft ett spelprogram sedan 2007.

I samtliga EU-länder finns det ett krav på kulturkoppling för att kunna ge stöd till aktörer inom dataspelsbranschen för att inte strida mot EU:s statsstödsregler. Även i Storbritannien, som numera inte är medlem i EU, finns det fortfarande sådana krav.

Fysiska mötesplatser har varit en framgångsfaktor

I samtliga regioner som ingår i kunskapsöversikten har fysiska mötesplatser i form av dataspelskluster och ekosystem underlättat samverkan och utbyte av erfarenheter. Mötesplatserna har också bidragit till bättre infrastrukturer.

Drivande företag som Embracer i Karlstad och särskilt engagerande personer, s.k. eldsjälar, har varit betydelsefulla för att få till fungerande mötesplatser.

Särskilda regionala satsningar på spelkultur i kulturplanen har lett till att drivande kluster har kunnat växa fram.

I samtliga undersökta regioner har det också funnits tillgång till dataspelsutbildningar på alla nivåer.

Arbetsgruppens iakttagelser och bedömningar

Att spela dataspel och brädspel intresserar och engagerar människor i alla åldrar. Spelandet utövas såväl enskilt som i grupp. Det arrangeras också stora event, som till exempel Dreamhack, som lockar tiotusentals besökare. Gemenskapen bland dem som spelar utgör en central del av spelkulturen; genom spelandet kan man få nya vänner. De som skapar och utvecklar spelen är också en del av spelkulturen. Bland de kompetenser som dataspelsföretagen efterfrågar finns även traditionella kulturyrken, som exempelvis kompositörer av musik, berättare och formgivare. De kompetenser som anställda i dataspelsbranschen har efterfrågas i sin tur av andra kulturella och kreativa branscher, som exempelvis filmbranschen. Dataspels- och brädspelsbranscherna utgör således en viktig del av kultursektorn och förstärker det kulturella ekosystemet.

Samtidigt är den svenska dataspelsbranschen en viktig svensk näring med över 9 000 anställda och en omsättning på över 35 miljarder kronor, vilket gör den till en av de största dataspelsbranscherna i världen. Branschen utgör således en viktig del av Sveriges export. På sikt räknar branschen med att den kommer att behöva anställa betydligt fler.

Inom såväl kulturskola, grundskola, gymnasieskola, universitet, högskola yrkeshögskola, folkhögskola som studieförbund finns det utbildningar och kurser inom dataspel. Spel används också mer och mer i skolans undervisning för att lära ut olika ämnen och koncept på ett sätt som stimulerar lärandet. Utbildningssektorn är således en viktig förutsättning för dataspelsbranschen.

Kulturutskottets kunskapsöversikt består av tre delar. Den första delen är en jämförande studie av dataspels- och brädspelsbranschernas och musik- och filmbranschernas förutsättningar. Den andra delen består av en omvärldsanalys i fem länder och den tredje delen består av fyra goda regionala exempel. Kulturutskottets arbetsgrupp för uppföljning och utvärdering (hädanefter kallad gruppen) inledde sitt arbete med en förstudie som hade ett bredare perspektiv än denna kunskapsöversikt. Detta breda perspektiv hade gruppen även på sitt seminarium den 27 november 2024. I förstudien togs t.ex. frågor om negativa konsekvenser av dataspelande upp, som datorspelsberoende, mobbing och grooming (när en vuxen tar kontakt med ett barn i sexuellt syfte på nätet). Även frågor om gränsen mellan spel om pengar (gambling) och dataspel (gaming), som s.k. skins och lootlådor, ingick i förstudien. Gruppen är väl medveten om att dataspelande kan ha negativa konsekvenser och att dessa frågor är viktiga. För att kunskapsöversikten skulle bli genomförbar och lagom omfattande valde gruppen dock att avgränsa arbetet och dessa frågor jämte andra frågor om dataspelandets negativa konsekvenser omfattas inte av studien den här gången.

Gruppen har uppmärksammat att dataspelsbranschen är en tvärssektoriell bransch som berör flera politikområden, däribland kultur-, närings-, utbildnings- och arbetsmarknadspolitik. Därför är det oundvikligt att gruppen i

detta avsnitt kommer att redovisa iakttagelser och bedömningar som också delvis berör andra utskotts beredningsområde. Syftet är att ge en helhetsbild och ett mer fullständigt kunskapsunderlag.

Gruppen vill särskilt uppmärksamma följande frågor

Dataspelsbranschen behöver få ett erkännande som en del av kultursektorn

Dataspelsbranschen ses ännu inte som en tydlig del av kultursektorn på samma sätt som musik- och filmbranscherna. Därför har gruppen sett att dataspelsbranschen behöver få ett officiellt erkännande som en del av kultursektorn. Förslag som framförts under arbetets gång är bl.a. ett nationellt mål för dataspel inom kulturpolitiken, en nationell strategi för dataspelsbranschen, att spel på ett tydligare sätt inkluderas i kultursamverkansmodellen och att regeringen avsätter riktade bidrag eller forskningsanslag för att dataspelsområdet ska utvecklas.

Förbättra förutsättningarna för fysiska mötesplatser

Kunskapsöversikten visar att i kommuner där dataspelsbranschen har lyckats väl har fysiska mötesplatser och dataspelskluster skapats. Dessa har gjort det lättare för branschen att samarbeta och dela erfarenheter. Många av klustren har vuxit fram tack vare engagerade och drivande individer.

Utifrån översikten har gruppen noterat att mycket tyder på att förutsättningarna för klusterbildningar och fysiska mötesplatser behöver förbättras och etableringar underlättas i de kommuner som saknar engagerade och drivande personer. Gruppen är dock medveten om att det finns en gräns för hur många klusterbildningar som behövs i Sverige och att det inte får bli en överetablering.

Mindre studior och enmansföretag behöver stöd

Dataspelsbranschen består av många små studior och enmansföretag. Branschen växer främst genom att fler mindre företag och studior startas – inte genom att enskilda företag blir större, även om det finns undantag. Dagens stödsystem är inte anpassade efter den strukturen, utan stöder i första hand växande enskilda företag. Gruppen har sett att det finns ett behov av att stödsystemen ses över för att anpassa dem till dataspelsbranschen.

Andra länder har utvecklat stöd som riktar sig till mindre studior och enmansföretag. I Tyskland finns exempelvis ett stöd i form av ett startstipendium för dataspelsbranschen, ”Press start”, som särskilt riktar sig till dem som vill starta en kulturinriktad studio för dataspelsutveckling. Ett annat exempel är Danmark som har ett slags kulturellt ”pre-seed-stöd” där det danska dataspelsinstitutet stöder med idéer och tidiga produktionssteg.

Spetsutbildningar och arbetspraktik saknas i akademiska utbildningar

Arbetsgivare i dataspelsbranschen har behov av särskilda kompetenser och vill helst anställa personer som har yrkeserfarenhet. På yrkeshögskolans dataspelsutbildningar ingår det alltid arbetspraktik, men de akademiska utbildningarna i Sverige saknar det.

Forskningen om dataspel är dessutom ny och ännu inte etablerad som en egen disciplin, till skillnad från forskning om musik och film. Det finns därför inte heller någon professur inom dataspel i Sverige.

Utifrån översikten noterar gruppen därför att de akademiska utbildningarna behöver anpassas bättre till branschens behov. Utbildningarna bör innehålla arbetspraktik, och en egen forskningsdisciplin bör upprättas.

Gruppens samlade bedömning

Som framgår ovan är dataspelsbranschen en tvärsektoriell bransch som berör flera politikområden. En nackdel med detta är att frågor som berör branschen lätt kan hamna ”mellan stolarna” och tenderar att hanteras utan helhetssyn. Mot bakgrund av vad som framkommer i denna översikt konstaterar gruppen att det saknas en samlad nationell kraft inom dataspelsbranschen.

Gruppen anser att dataspels- och brädspelsbranschernas organisationer och det offentliga båda har ett gemensamt ansvar för att skapa förutsättningar för att samordna det som berör dessa branscher.

De förutsättningar som dataspelsbranschen skulle kunna ansvara för och samordna gäller exempelvis information om vilka stöd som är tillgängliga och vilka dataspelsutbildningar som efterfrågas och finns. Branschen skulle också kunna vara ett stöd och ha en samordnande roll för klustren.

Andra aspekter som gruppen i ljuset av denna översikt har uppmärksammat i sina överväganden i syfte att stärka sektorn är exempelvis ett nationellt mål för dataspel inom kulturpolitiken, en nationell strategi för dataspelsbranschen samt riktade bidrag och forskningsanslag.

Gruppen konstaterar att det finns ett tydligt behov av åtgärder och en mer fördjupad analys för att stärka dataspels- och brädspelsbranscherna bl.a. som kulturform. Med utgångspunkt i slutsatserna i denna kunskapsöversikt anser gruppen att utskottet bör verka för att regeringen, i ett lämpligt sammanhang, utreder förutsättningarna och föreslår ändamålsenliga åtgärder inom de områden som har lyfts fram. Gruppen vill betona vikten av att ett sådant arbete påbörjas snarast.

Gruppens gemensamma slutsatser framgår av den samlade bedömningen, och ledamöterna i gruppen är överens om att arbeta vidare med frågorna inom sina partigrupper – där kommer rapporten att vara en viktig källa till kunskap som grund för att utveckla politiska förslag på området.

Lars Mejern Larsson (S), Vasiliki Tsouplaki (V) och Mats Berglund (MP) vill för sin del tillägga att kulturutskottet bör överväga att lämna ett tillkännagivande till regeringen om att den skyndsamt ska tillsätta en utredning som med utgångspunkt i det som kommer fram i kunskapsunderlaget får i uppdrag att ta fram förslag på åtgärder som kan stärka förutsättningarna för dataspels- och brädspelsbranscherna.

1 Inledning

Kulturutskottet beslutade den 24 oktober 2024 att utskottets arbetsgrupp för uppföljning och utvärdering skulle genomföra en huvudstudie i form av en kunskapsöversikt om dataspel och brädspel, i enlighet med arbetsgruppens förstudie om gaming och dess förutsättningar.¹ Ett av motiven till att genomföra en kunskapsöversikt om dataspels- och brädspelsbranscherna var att dataspelsbranschen vuxit och blivit en viktig del av kulturen samtidigt som förutsättningarna för dataspelsbranschen skiljer sig från andra kreativa och kulturella branscher. Arbetsgruppen ansåg därför att det var viktigt att utskottet har kunskap om branschen och dess förutsättningar.

1.1 Spel berör flera politikområden

Spel är enligt forskare vid forskningsinstitutet Rise (Research Institutes of Sweden) både en framgångsrik svensk näring och en viktig kulturell företeelse.² I exempelvis Throsbys s.k. solsystemsmodell, som går ut på att kulturella varor och tjänster har både ett kulturellt och ett ekonomiskt värde, befinner sig tv- och dataspel inom de bredare områdena i modellen, s.k. wider cultural industries, och kan räknas som en kulturell och kreativ näring.³ Även EU anser att dataspelssektorn är en integrerad del av de kulturella och kreativa näringarnas ekosystem.⁴

Vidare är det enligt Henrik Engström, professor i informationsteknologi, lätt att se dataspel som en kulturform, eftersom det är en blandning av bild, musik, berättande, arkitektur m.m. Dataspel är enligt honom kulturproduktion, mjukvaruutveckling och en näring.⁵ Marcus Toftedahl, affärsutvecklare på Science Park i Skövde, menar att dataspelsbranschen är en kraft som samtidigt driver högteknologisk utveckling och konstnärliga uttryck.⁶

Spel- eller gamingområdet berör förutom näringspolitiken och kulturpolitiken även andra politikområden såsom t.ex. utbildningspolitiken.

1.2 Utskottens arbete med uppföljning och utvärdering

Utskotten har till uppgift att följa upp och utvärdera riksdagsbeslut. Av 4 kap. 8 § regeringsformen framgår att ”varje utskott följer upp och utvärderar riksdagsbeslut inom utskottets ämnesområde”. Riksdagen har även beslutat om

¹ Kulturutskottets prot. 2024/25:4.

² Rise (2023). *Kraftsamling Dataspelsbranschen – En rapport om svensk spelindustri*, s. 52.

³ Throsby, David (2008). ”The Concentric Circles Model of the Cultural Industries”, *Cultural Trends*, 17(3), s. 147–164.

⁴ Europeiska unionens råd (2023), C/2023/1345.

⁵ Presentation för kulturutskottet av Henrik Engström, professor i informationsteknologi vid Högskolan i Skövde, den 27 mars 2025.

⁶ Kulturutskottets besök på Science Park i Skövde, den 17 februari 2025.

riktlinjer⁷ för utskottens uppföljning och utvärdering, av vilka bl.a. framgår att såväl uppföljning som utvärdering bör ha en framåtblickande inriktning och medverka till att ge underlag för väl underbyggda ställningstaganden i utskottens beredningsarbete.

Uppföljning och utvärdering är därmed en grundlagsfäst uppgift för utskotten. Av 5 § och bilagan (avsnitt 3.4) i riksdagsdirektörens föreskrift (RFS 2025:1) om Riksdagsförvaltningens organisation framgår att riksdagens utvärderings- och forskningssekretariat (RUFs) biträder utskotten i arbetet med utvärderings- och forskningsfrågor.

1.3 Syfte

Syftet med översikten är att ge ett kunskapsunderlag inför framtida beslut om dataspels- och brädspelsbranscherna, i de delar som ingår i kulturutskottets ansvarsområde.

Kunskapsöversikten omfattar tre huvudsakliga delar:

1. en kartläggning av hur dataspels- och brädspelsbranscherna fungerar och vilka förutsättningar, bl.a. vilka regleringar, strategier och stöd som finns i jämförelse med musik- och filmbranscherna
2. en omvärldsanalys av hur fem länders gamingpolitik ser ut, bl.a. hur dessa länder reglerar och ger stöd till dataspelsbranschen
3. goda exempel från några regioner i Sverige där dataspelsbranschen utvecklas positivt.

1.4 Frågeställningar

Kunskapsöversikten har utgått från följande frågeställningar.

1. Hur skiljer sig politiken åt, t.ex. de statliga regleringarna och stöden till dataspels- och brädspelsbranscherna, från andra kulturella och kreativa branscher?
 - a) Vad gäller för dataspels- och brädspelsbranscherna?
 - b) Vad gäller för musik- och filmbranscherna?
 - c) Vilka skillnader och likheter finns?
2. Hur ser andra förutsättningar (t.ex. kompetensförsörjning, utbildningsbehov och forskning) ut i dataspels- och brädspelsbranscherna jämfört med musik- och filmbranscherna?
3. Hur arbetar några andra länder med att främja de kulturella aspekterna i dataspelsbranschen?

Ta fram goda exempel på regioner som har lyckats stärka dataspelsbranschen i sin region.

⁷ Förs. 2000/01:RS1, bet. 2000/01:KU23; framst. 2005/06:RS3, bet. 2005/06:KU21.

1.5 Avgränsningar

Denna kunskapsöversikt omfattar dataspelsbranschen, men även brädspelsbranschen berörs. Andra områden inom gaming, såsom levande spel och övrig spelkultur, ingår inte.

Hälsoaspekter och sociala aspekter av spelande ingår inte heller i översikten och berörs bara om det varit relevant för att besvara frågorna. Detsamma gäller frågor om hållbarhet, jämställdhet och integration kopplat till spelande.

1.6 Metod och genomförande

Både kvalitativa och kvantitativa metoder har använts. I det följande beskrivs olika moment som ingått i kulturutskottets kunskapsöversikt. Samtliga moment och underlag i dessa har tagits fram av RUFS i samarbete med utskottets kansli.

En stor del av underlaget till översikten utgörs av litteratur- och dokumentstudier samt relevant statistik för dataspelsbranschen och musik- och filmbranscherna. I detta arbete har Riksdagsbiblioteket bistått RUFS med sökningar i ett begränsat antal databaser för att hitta relevanta forskningsartiklar och litteratur inom de undersökta branscherna.

För att besvara *fråga 1 och 2* togs en förteckning fram över vilka specifika delar (variabler) som kunde ingå i jämförelsen med musik- och filmbranscherna. Detta låg till grund för arbetsgruppens beslut om relevanta variabler, se bilaga 1.

Dessutom genomfördes intervjuer med relevanta aktörer, inklusive några forskare inom dataspels- och brädspelsbranscherna och musik- och filmbranscherna, bl.a. branschorganisationen Dataspelsbranschen, Research Institutes of Sweden AB (Rise), spelkulturförbundet Sveriges roll- och konfliktspelsförbund (Sverok), Svenska Spelforskarrådet (SSFR), Svenska Filminstitutet, Musiksverige⁸ och Statens kulturråd.

När det gäller *fråga 3* togs ett underlag fram med ett förslag till relevanta kriterier inför valet av länder samt kort information om ett tiotal valbara länder. Arbetsgruppen valde och fastställde därefter nedanstående kriterier:

1. Minst ett av länderna ska vara nordiskt.
2. Minst ett av länderna ska vara ett land i Europa.
3. Minst ett av länderna ska ha haft en gamingpolitik, t.ex. en strategi eller ett institut inom området, i minst 2 år.
4. I landet bör minst ett svenskt dataspelsföretag vara verksamt.
5. Landet ska vara demokratiskt styrt.
6. Antalet länder för jämförelsen bör vara 3–5.

⁸ Medlemmar i Musiksverige är SAMI (Svenska Artister och Musikers Intresseorganisation), IFPI Sverige (International Federation of the Phonographic Industry), STIM (Svenska Tonsättarens Internationella Musikbyrå), FST (Föreningen Svenska Tonsättare), Musikerförbundet, SYMF (Sveriges Yrkesmusikerförbund), Musikförläggarna, SKAP (Föreningen Svenska Kompositörer av Populärmusik) och SOM (Svenska Oberoende Musikproducenter). Dessutom finns följande nätverksmedlemmar: Sveriges Dragspelares Riksförbund, Föreningen Musikbranschutbildningar, Musicmanagers forum och Musikcentrum Riks.

Därefter valde gruppen att genomföra omvärldsanalyser i Danmark, Finland, Storbritannien, Tyskland och Kanada. Motiv till gruppens val av dessa länder återfinns i inledningen av kapitel 3.

För att få fram relevant information om länderna genomfördes, förutom dokument- och webbsökningar, intervjuer med relevanta aktörer inom dataspelsbranschen efter rekommendation från Rise och Dataspelsbranschen, samt med statliga aktörer i de fall det var möjligt att nå dem. Exempelvis gick det inte att få tag på någon statlig aktör i Storbritannien. Det europeiska dataspelsförbundet, European Games Developer Federation (EGDF), hjälpte även till att skicka relevant statistik.

Valet av regioner till goda exempel gjorde arbetsgruppen efter diskussioner om framstående städer på området och vilka städer gruppen ville besöka. Syftet med besöken var att lära sig mer om dataspelsbranschen samt samla lärdomar från tidigare besök. Kulturutskottet besökte dataspelsklustret Game Habitat i Malmö redan i april 2024.

Information har sammanställts från arbetsgruppens besök i de olika städerna. Därtill har relevanta dokument och webbsidor gått igenom, bl.a. regionernas kulturplaner.

Som ett led i arbetet med kunskapsöversikten anordnade kulturutskottet den 27 november 2024 ett seminarium (se program i bilaga 2) med ett 80-tal externa deltagare. Dessutom deltog Henrik Engström, professor i informationsteknologi, på kulturutskottets enskilda seminarium under forskningsdagen i riksdagen den 27 mars 2025 som handlade om kompetensförsörjning för de kulturella och kreativa branscherna. Seminarierna bidrog till värdefull information och värdefulla kontakter som RUFS och arbetsgruppen hade nytta av i arbetet med kunskapsöversikten.

Ett utkast till rapporten utan arbetsgruppens iakttagelser och bedömningar har faktagranskats av de berörda aktörerna.

1.7 Ordlista

Brädspel – Gemensamt för de allra flesta brädspel är att de har någon form av spelbräde på eller runt vilket spelet pågår, men även spel utan bräden som t.ex. plockepinn eller Bandu räknas in i den här kategorin. Spelarna kan använda klossar, markörer, tärningar, kort och eller någon annan rekvisita för att vinna, antingen över varandra eller över spelet. Populära brädspel är t.ex. Catan, Ticket to Ride och Carcassonne, men även spel som Pictionary, fia med knuff och schack kan räknas till brädspel.⁹

E-sport – E-sport (elektronisk sport) är ett samlingsbegrepp för tävlingar som utförs på datorer eller spelkonsoler, där de tävlande spelar olika sorters spel mot varandra för att utse den bästa spelaren.¹⁰

⁹ Region Dalarna och Region Gävleborg (2020), s. 64.

¹⁰ Svenska E-sportförbundet (2016). *Ansökan om medlemskap i Riksidrottsförbundet*.

Indie- – Ett prefix som kommer från engelskans ”independent” (oberoende) och som kännetecknar spel av oberoende utvecklare, oftast av den mindre sorten med få inblandade i utvecklingsprocessen.¹¹

Inkubationsstöd – Ett stöd som ges till nystartade företag som är i behov av stöd före marknadsinträdet.

Gaming och Gambling – I begreppet gaming ingår enligt spelkulturförbundet Sveroks beskrivning fyra olika kategorier av spel:

- Bordsspel – brädspel, figurspel¹², kortspel och rollspel
- Digitala spel – E-sport, lan¹³ och tv-spel
- Levande spel – airsoft¹⁴, lajv och paintball
- Övrig spelkultur – fantastik¹⁵ och cosplay.¹⁶

I begreppet gaming ingår nöjesspel medan begreppet gambling innefattar spel om pengar och vadhållning. Inom gaming och mer specifikt dataspel finns det dock en gråzon till spel om pengar eftersom det i vissa dataspel t.ex. finns möjlighet att få s.k. lootlådor och skins med ett estetiskt värde.

Hubb – Kallas också för nav eller nätnav och är den centrala enheten, navet, i ett stjärnformat nät: all kommunikation inom nätet måste passera genom hubben.¹⁷ Ett exempel på en hubb är Arctic Game Hub. Hubben liknar ett spelkluster, men i ett kluster kan flera hubbar ingå.

Lootlådor – Ett slags virtuella fyndlådor som spelaren har möjlighet att ibland köpa. Lootlådor innehåller virtuella objekt som spelaren kan ha användning för i spelet: verktyg, vapen, kartor och dekorativa objekt.¹⁸

Skins – Föremål i spel med ett estetiskt värde, oftast något man får under spelets gång, ibland något man kan köpa till genom t.ex. en mikrotransaktion.¹⁹

Spelkluster – När flera aktörer inom branschen finns på en plats. Aktörerna kan ha en gemensam plattform för t.ex. utveckling av nya spelstudior, etablering, utbildning, mötesplatser och investeringar.²⁰

¹¹ Dataspeksbranschen (2024). *Spelutvecklarindex*.

¹² Spelpjäserna i figurspel är små figurer i plast, tenn eller annat material som spelaren själv valt ut och målat. Pjäserna används sedan som enheter i en armé, som utkämpar fältslag mot andra spelares arméer på ett spelbräde av miniatyrlandskap med natur och byggnader. Källa: Region Dalarna och Region Gävleborg (2020), s. 65.

¹³ Lan är när flera personer träffas för att koppla samman sina datorer i ett lokalt nätverk och spela spel tillsammans. Källa: Region Dalarna och Region Gävleborg (2020), s. 66.

¹⁴ Airsoft spelas genom att två eller fler spelare utrustade med airsoftvapen och skyddsglasögon försöker träffa varandra med de sex millimeters plastkulor som utgör vapnens ammunition. Källa: Region Dalarna och Region Gävleborg (2020), s. 63.

¹⁵ Fantastik – En genre som bl.a. innefattar science fiction, historisk fiktion och sagor. Se vidare <https://sverok.se/spelkulturen/vara-hobbys/fantastik/>.

¹⁶ Cosplay är en sammanslagning av orden costume och play. Utövaren köper eller tillverkar en dräkt som hen sedan bär för att efterlikna en karaktär från en film, serie, bok eller ett spel. Källa Region Dalarna och Region Gävleborg (2020), s. 64.

¹⁷ <https://it-ord.computersweden.se/ord/hubb/>.

¹⁸ <https://it-ord.computersweden.se/ord/loot-box/>.

¹⁹ E-post från Dataspeksbranschen, den 17 september 2025.

²⁰ Dataspeksbranschen (2023). *Spelutvecklarindex*, s. 50.

Spelkultur – Det finns ingen officiell definition av spelkultur. Enligt Jönköpings läns kulturplan är spelkultur ett samlingsnamn för estetiska uttryck och upplevelser som är kopplade till spel och spelande. Det är kulturformer som vetter åt flera håll och ingår i hybrider med många olika konstarter.²¹ Enligt Rise handlar spelkultur inte bara om spelen som kulturella fenomen eller spelskaparna – spelarna själva blir en central del av spelkulturen. De analoga spelen, brädspel, rollspel, kortspel, figurspel och levande rollspel, är alla varianter på spelkultur.²² Kulturbryggan (se avsnitt 2.2.2) har definierat sitt sakkunskapsområde för spel som sakkunskap inom spel där utövaren använder en dator (oavsett plattform) eller spel som bräd-, figur-, konflikt- eller rollspel. Området innefattar även lajv och cosplay. Däremot ingår inte hasardspel, vadslagningsspel eller idrott/sport i Kulturbryggans sakkunskapsområde för spel.²³

Spelstudio – Företag som är specialiserat på att utveckla spel, vanligtvis videospel för plattformar som datorer, spelkonsoler eller mobila enheter. En spelstudio kan vara en oberoende s.k. indieutvecklare, eller fungera som ett dotterbolag till en större utgivare, ibland kallad en intern spelutvecklingsstudio.²⁴

²¹ Region Jönköpings län (2022). *Regional kulturplan 2023–2025 Jönköpings län*, s. 27.

²² Rise (2025). *PowerUP: Spelbranschen – en svensk basnäring*, s. 49.

²³ Underlag från Kulturbryggan via e-post den 22 januari 2025.

²⁴ <https://namegenerators.com/sv/game-studio/>.

2 Dataspelsbranschens förutsättningar jämfört med musik- och filmbranscherna

Sammanfattande iakttagelser

Det är svårt att göra jämförelser mellan de olika branscherna eftersom branscherna ser väldigt olika ut.

Aktörer inom dataspelsbranschen har svårare att få kulturstöd än aktörer inom exempelvis musik- och filmbranscherna på grund av kultursamverkansmodellens uppbyggnad, eftersom dataspel inte nämns som ett specifikt område. En konsekvens av detta är att Statens kulturråd generellt inte har några projekt- eller verksamhetsbidrag riktade till dataspel. En annan konsekvens är att spelkultur sällan nämns som ett specifikt område i regionernas kulturplaner. Dock har majoriteten av regionerna låtit spelkulturen ingå i redan befintliga områden. Detta leder till en viss osäkerhet kring långsiktigheten i finansieringen av spelkulturområdet, särskilt i mindre regioner med små resurser. I t.ex. Region Västmanland försvann spelkultur i den nu gällande kulturplanen eftersom politikerna valde att fokusera på områdena i kultursamverkansmodellen. Ett annat exempel är Region Gävleborg som efter att det statligt finansierade projektet Spelkultursamverkan i Mellansverige avslutades inte längre har några avsatta medel för spelkultur. Statens kulturråd ger inga stöd till kommersiella aktörer. Detta innebär att t.ex. kommersiell musik inte får stöd.

Aktörer inom samtliga undersökta branscher har möjlighet att söka EU-stöd, regionala stöd och kommunala stöd. Kommunlagen begränsar dock möjligheten för enskilda företag, däribland dataspelsföretag, att få stöd från kommunerna.

Flera aktörer anser att Sverige behöver en nationell strategi för dataspelsbranschen. Sverok vill gå ännu längre och ser behov av en strategi för all spelkultur.

Region Skåne vill att Sverige ska inrätta ett nationellt dataspelsinstitut, bl.a. med syftet att skapa långsiktiga stödstrukturer för dataspelsbranschen, på samma sätt som Svenska Filminstitutet i dag arbetar med filmbranschen.

Film- och musikbranscherna har till skillnad från dataspelsbranschen regionala centrumbildningar. Filmcentrum och Musikcentrum Riks får stöd från Statens kulturråd, vilket Dataspelscentrum ännu inte fått. Statens kulturråd uppger att Dataspelscentrum skulle kunnat fått stöd 2025 om det statliga anslaget till Statens kulturråd hade höjts.

Dataspelsbranschen har fler anställda än film-, tv- och musikbranscherna enligt det näringspolitiska samarbetet Kreativ Sektors senaste rapport från 2025. Enligt Dataspelsbranschen finns det på sikt ett stort kompetensbehov i dataspelsbranschen medan det inte är någon brist på brädspelsutvecklare. I kapitel 3 framkommer det dock att det varit stora uppsägningar globalt bland anställda i dataspelsbranschen 2022–2024.

När det gäller filmbranschen finns det ett ökat behov av kompetens kopplat till AI som t.ex. animering och visuella effekter. Inom den s.k. funktionsmusiken har AI ersatt musiker, t.ex. i fråga om bakgrundsmusik i dataspel. När det gäller dataspelsbranschen framkommer det i omvärldsanalysen av den finska dataspelsbranschen att förbättrade AI-verktyg skulle kunna skapa konkurrensutmaningar för underleverantörer, frilansare och egenföretagare.

Kulturskolor erbjuder främst musikutbildningar, men det förekommer även både film- och dataspelskurser. På gymnasienivå finns gymnasieprogram med inriktningar mot dataspel, musik och film. Kurser inom dataspel, musik och film finns även på universitets- och högskolenivå och inom folkbildningen. Inom yrkeshögskolan, som ska täcka behoven på arbetsmarknaden, finns det också utbildningar inom dessa tre områden. Spelutbildningar inom yrkeshögskolan leder för det mesta till jobb. Det ingår arbetspraktik i dessa utbildningar. Arbetspraktik är också något som efterfrågas av dataspelsföretag, t.ex. Coffee Stain Studios. År 2025 fick yrkeshögskolor med spelutbildningar norr om Stockholm inte godkänt att driva vidare sina utbildningar av Myndigheten för yrkeshögskolan på grund av brist på medel.

Renodlade brädspelsutbildningar är sällsynta, men ett undantag är en brädspelskurs på Södertörns högskola. Däremot finns det brädspelsmoment i spelutbildningsprogram, t.ex. har Mälardalens universitet kurser i brädspelsdesign som del av sin designutbildning.

Forskningen om dataspel är en ny företeelse till skillnad från forskning om musik och film, och området saknar en egen forskningsdisciplin.

I detta kapitel presenteras en jämförande studie av dataspels- och brädspelsbranscherna och musik- och filmbranscherna utifrån de variabler som arbetsgruppen önskat fördjupa sig i och som framgår av bilaga 1.

Den svenska dataspelsbranschen är yngre än både musikbranschen och filmbranschen i Sverige. Exempelvis bildades Dataspelscentrum 2022 medan Filmcentrum och Musikcentrum bildades 1968 respektive 1970.²⁵ När det gäller brädspelsbranschen är den inte lika etablerad, enligt brädspelsutvecklingsföretaget Ion Game Design, även om brädspel funnits länge.²⁶ Brädspel är allmänt accepterat inom kultursektorn,²⁷ och inställningen bland alla aktörer är

²⁵ Sedan 2011 har Musikcentrum övergått till Musikcentrum Riks. Källa: <https://www.skapandeskolamusik.se/om-musikcentrum-riks>.

²⁶ Intervju med Ion Game Design, den 13 maj 2025.

²⁷ Intervjuer med Sverok och Ion Game Design, den 9 och 13 maj 2025.

enligt Ion Game Design nästan odelat positiv. Många aktiviteter inom brädspelsbranschen sker på gräsrotsnivå.²⁸

Branschorganisationen för dataspel – Dataspelesbranschen – är också relativt ung i jämförelse med branschorganisationer inom film och musik; den har funnits sedan 2005.²⁹ När det gäller brädspelsbranschen finns det ännu så länge ingen branschorganisation, men långtgående diskussioner har förts om att starta en organisation som en del av Dataspelesbranschen.³⁰

Musikbranschen är en stor bransch med många olika fält med olika förutsättningar.³¹ Detta innebär att det är svårt att göra generella jämförelser med dataspeles- och brädspelsbranscherna. Därför kommer musikbranschen ibland att beskrivas separat, och när det är möjligt kommer jämförelser att göras med delar av branscherna. När det gäller filmbranschen ser den också annorlunda ut, vilket innebär att även denna bransch kan vara svår att jämföra med dataspeles- och brädspelsbranscherna.

Värt att notera är att de undersökta branscherna ofta hänger ihop och påverkar varandra. Samma berättelse eller idé kan dyka upp i flera olika medier, t.ex. som film, dataspel och brädspel, s.k. transmedia. Även serietidningar och böcker kan ligga till grund för ett brädspel.³² När det gäller musik används den ofta i såväl dataspel som filmer.³³

2.1 Styrning

I detta avsnitt besvaras första delen av första frågan i kunskapsöversikten, dvs. hur bl.a. de statliga regleringarna ser ut när det gäller de undersökta branscherna.

De nationella kulturpolitiska målen styr kulturpolitiken och omfattar dataspel och brädspel i deras kulturella dimensioner. Dataspel såväl som film och musik ingår bland de uppräknade verksamheterna och företeelserna i regeringens strategi för företag i kulturella och kreativa branscher.³⁴

För film har Sverige dessutom en särskild filmpolitik med insatser som är statligt finansierade och som utgör en integrerad del av den svenska kulturpolitiken.³⁵ Den svenska musikpolitiken är också en integrerad del av kulturpolitiken, vilket framgår av budgetpropositionens utgiftsområde 17 där teater, dans och musik utgör ett särskilt område.³⁶ När det gäller spel finns det en spelmarknadspolitik, men däremot ingen sammanhållen politik för dataspeles-

²⁸ Intervju med Ion Game Design, den 13 maj 2025.

²⁹ Dataspelesbranschen är samlingsnamnet för två medlemsorganisationer: Spelplan-ASGD (Association of Swedish Game Developers) ideell förening och ANGI (Association for the Nordic Game Industry) ekonomisk förening. Spelplan-ASGD registrerades 2005 och ANGI 1996. Källa: <https://www.allabolag.se> och <https://dataspelesbranschen.se>.

³⁰ Intervju med Ion Game Design, den 13 maj 2025.

³¹ Intervju med Musiksverige, den 25 april 2025.

³² Intervju med Ion Game Design, den 13 maj 2025.

³³ Intervju med Musiksverige, den 25 april 2025.

³⁴ Skr. 2023/24:111, bet. 2023/24:NU19, rskr. 2023/24:255.

³⁵ Prop. 2015/16:132, bet. 2015/16:KrU11 s. 18–19, rskr. 2015/16:289.

³⁶ Prop. 2024/25:1 Utgiftsområde 17 Kultur, medier, trossamfund och fritid.

och brädspelsbranscherna. Exempelvis finns det inte några särskilda nationella mål för dataspelsbranschen i Sverige.

I en rapport från 2025 framför Rise och Dataspelsbranschen att det finns behov av en nationell strategi för dataspelsbranschen.³⁷ Även andra aktörer, som Högskolan i Skövde, anser att Sverige behöver en nationell strategi.³⁸ Spelkulturförbundet Sverok anser också att det behövs en nationell strategi, men betonar att de framför allt arbetar för att stärka spel som en kulturform och gärna vill se en nationell strategi för spelkultur som innefattar alla typer av spel och som även inkluderar utövarna.³⁹

I följande avsnitt ges en mer detaljerad redogörelse för hur de olika branscherna styrs.

2.1.1 Nationella mål och strategier

I nedanstående tabell sammanfattas nationella mål och strategier för de olika branscherna. Därefter beskrivs de olika målen och strategierna kortfattat.

Tabell 1 Nationella mål och strategier för de olika branscherna

Berörs eller finns specifika mål

	Dataspel och brädspel	Musik	Film
Kulturpolitiska mål	Ja	Ja	Ja
Nationella specifika kulturpolitiska mål	Saknas	Saknas	Ja
Strategin för företag i kulturella och kreativa branscher	Ja	Ja	Ja
Mål för ungdomspolitiken	Indirekt	Indirekt	Indirekt
Mål för folkbildningen	Indirekt	Indirekt	Indirekt
Nationell strategi för hållbar regional utveckling	Indirekt	Indirekt	Indirekt
Nationell strategi för statens insatser för kulturskoleverksamhet	Indirekt	Indirekt	Indirekt

Källa: Riksdagsförvaltningen.

Kulturpolitiska mål

Riksdagen beslutade i december 2009 om nationella kulturpolitiska mål.⁴⁰ Målet är att kulturen ska vara en dynamisk, utmanande och obunden kraft med ytt- randefriheten som grund, att alla ska ha möjlighet att delta i kulturlivet och att kreativitet, mångfald och konstnärlig kvalitet ska prägla samhällets utveckling.

³⁷ Rise (2025). *PowerUP: Spelbranschen – en svensk basnäring*.
³⁸ Kulturutskottets besök på Science Park i Skövde, den 17 februari 2025 samt <https://www.his.se/nyheter/2025/februari/riksdagens-kulturutskott-hamtade-inspiration-i-skovde/>.
³⁹ Intervju med Sverok, den 9 maj 2025.
⁴⁰ Prop. 2009/10:3, bet. 2009/10:KrU5, rskr. 2009/10:145.

Kulturanalys har därefter delat in målet i tre delar:

- Självständighetsmålet –
Kulturen ska vara en dynamisk, utmanande och obunden kraft med yttrande-friheten som grund.
- Delaktighetsmålet –
Alla ska ha möjlighet att delta i kulturlivet.
- Samhällsmålet –
Kreativitet, mångfald och konstnärlig kvalitet ska präglade samhällets utveckling.

För att uppnå det kulturpolitiska målet ska kulturpolitiken⁴¹

- främja allas möjlighet till kulturupplevelser, bildning och till att utveckla sina skapande förmågor
- främja kvalitet och konstnärlig förnyelse
- främja ett levande kulturarv som bevaras, används och utvecklas
- främja internationellt och interkulturellt utbyte och samverkan
- särskilt uppmärksamma barns och ungas rätt till kultur.

De fem punkterna benämner Kulturanalys främjandemål, eftersom de förtydligar politikens intentioner och i första hand är beskrivningar av vilka prioriteringar som behöver göras för att nå det övergripande målet.⁴²

Dataspels- och brädspelsbranscherna berörs framför allt av det övergripande målet och delaktighetsmålet, men även till viss del av samhällsmålet. Bland främjandemålen berörs dataspels- och brädspelsbranscherna på ett eller annat sätt av alla mål.

När det gäller musik- och filmbranscherna berörs de av samtliga kulturpolitiska mål.

Mål för filmpolitiken

Av de undersökta områdena är det bara filmpolitiken som har specifika nationella mål. Dessa antogs av riksdagen 2016.⁴³ De sju målen lyder som följer:

1. Utveckling och produktion av värdefull svensk film sker kontinuerligt och i olika delar av landet.
2. Allt fler ser värdefull film som sprids och visas i olika visningsformer i hela landet.
3. Filmavet bevaras, används och utvecklas.
4. Svensk film sprids alltmer utomlands, och kvalificerat internationellt utbyte och samverkan sker på filmområdet.
5. Barn och unga har goda kunskaper om film och rörlig bild och ges möjligheter till eget skapande.
6. Jämställdhet och mångfald präglar filmområdet.

⁴¹ Prop. 2009/10:3, bet. 2009/10:KrU5, rskr. 2009/10:145.

⁴² Kulturanalys (2024). *Kulturanalys 2024*, s. 17.

⁴³ Prop. 2015/16:132, bet. 2015/16:KrU11, rskr. 2015/16:289.

7. Filmen bidrar till att stärka yttrandefriheten och det offentliga samtalet.

Filmutredningen föreslog i mars 2025 fyra nya s.k. strävansmål för filmpolitiken.⁴⁴

Strategi för företag i kulturella och kreativa branscher

Strategin för företag i kulturella och kreativa branscher från 2024 innehåller en vision och sex prioriterade områden.⁴⁵ Visionen för 2033 är att Sverige har stärkt sin position som ett ledande land för de kulturella och kreativa branscherna. Branscherna har god tillväxt och bidrar till svensk ekonomi och ett dynamiskt näringsliv i hela landet, ökad export och en positiv Sverigebild i utlandet. Företag inom de kulturella och kreativa branscherna bidrar till en mångfald av kulturella uttryck och kulturupplevelser i hela landet.

De sex prioriterade områdena är

1. tillförlitlig statistik på nationell nivå
2. god kunskap om förutsättningarna och utvecklingen på den upphovsrättsbaserade marknaden
3. träffsäker rådgivning, stöd och finansiering och minskade regelkostnader
4. god kompetensförsörjning, livslångt lärande och goda villkor i trygghetssystemen
5. attraktiva, hållbara livsmiljöer och ett diversifierat och konkurrenskraftigt näringsliv i hela landet
6. ett stort och växande internationellt genomslag för de kulturella och kreativa företagen.

Målet inom det *första* området är att det ska finnas tillförlitlig och relevant nationell statistik om de kulturella och kreativa branschernas ekonomiska värden.

Målet inom det *andra* området är att företag och offentliga aktörer ska ha god kunskap om upphovsrätt och upphovsrättens betydelse för företagande inom kulturella och kreativa branscher och om de förutsättningar som den tekniska utvecklingen ger. Offentliga aktörer ska arbeta strategiskt för att underlätta för en väl fungerande upphovsrättsbaserad marknad.

Det *tredje* områdets mål är att de myndigheter och andra aktörer som förmedlar råd, stöd och finansiering till företagande, innovation och konstnärlig verksamhet ska samverka så att deras kompetenser stärker varandras respektive uppdrag där det är relevant. Företagens kostnader för att följa regler ska minska.

⁴⁴ Målen bör enligt utredningen vara 1. ett brett filmutbud av hög kvalitet, 2. att film visas i hela landet, 3. att svensk film når en stor publik, 4. att filmarvet bevaras och används. Se SOU 2025:24. Utredningen har varit ute på remiss under våren 2025 och bereds inom Regeringskansliet, se <https://www.regeringen.se/remisser/2025/03/publiken-i-fokus--reformer-for-ett-starkare-filmland-sou-202524/>.

⁴⁵ Skr. 2023/24:111, bet. 2023/24:NU19, rskr. 2023/24:255.

Målen för det *fjärde* området är att

- det ska finnas en god kompetensförsörjning inom kulturella och kreativa branscher
- enskilda som är verksamma i kulturella och kreativa branscher ska ha goda möjligheter till livslångt lärande och kompetensutveckling för att stärka sin ställning på arbetsmarknaden
- möjligheten att dokumentera relevanta kompetenser och färdigheter för verksamma inom de kulturella och kreativa branscherna ska vara god
- de offentliga trygghetssystemen ska ge goda villkor för enskilda som försörjer sig både som anställda och som egenföretagare, bl.a. kulturskapare inom kulturella och kreativa branscher.

Det *femte* områdets mål är att kulturella och kreativa företag ska kunna bidra till att skapa attraktiva och hållbara livsmiljöer samt ett diversifierat och konkurrenskraftigt näringsliv i hela landet.

Målen för det *sjätte* området är att

- svenska kulturella och kreativa branscher ska ha ett stort och växande internationellt genomslag och exporten ska öka
- kulturlivets möjligheter till internationella kultursamarbeten och utbyten samt närvaro i internationella sammanhang ska vara goda.

Regeringen anser att de kulturella och kreativa branscherna bör ses som en ny typ av basnäring i Sverige, som inte bara skapar arbetstillfällen i de berörda branscherna utan även tillväxt och innovation i andra sektorer.⁴⁶

Mål för ungdomspolitiken

Målet för alla statliga beslut och insatser som berör ungdomar mellan 13 och 25 år är att alla ungdomar ska ha goda levnadsvillkor, makt att forma sina liv och inflytande över samhällsutvecklingen.⁴⁷ Dataspel och brädspel samt film och musik utgör en viktig del i ungdomars liv.

Mål för folkbildningen

Målet är att folkbildningen ska ge alla möjlighet att tillsammans med andra öka sin kunskap och bildning för personlig utveckling och delaktighet i samhället.⁴⁸ Målet avspeglar folkbildningens idémässiga grund, särskilda pedagogik och självständighet. Folkhögskolor och studieförbund erbjuder kurser och studiecirklar i samtliga undersökta områden, dvs. dataspel och brädspel, film och musik. Se vidare utbildningsmöjligheterna för folkbildningen i avsnitt 2.3.3.

⁴⁶ Skr. 2023/24:111, s. 7.

⁴⁷ Prop. 2013/14:191, bet. 2013/14:KrU9, rskr. 2013/14:354.

⁴⁸ Prop. 2013/14:172, bet. 2013/14:KrU8, rskr. 2013/14:379.

Nationell strategi för hållbar regional utveckling

Regeringen antog 2021 den nationella strategin för hållbar regional utveckling i hela landet 2021–2030.⁴⁹ Strategin innehåller fyra strategiska områden och ett antal prioriteringar för respektive område. De strategiska områdena är

- likvärdiga möjligheter till boende, arbete och välfärd i hela landet
- kompetensförsörjning och kompetensutveckling i hela landet
- innovation och förnyelse samt entreprenörskap och företagande i hela landet
- tillgänglighet i hela landet genom kommunikation och transportsystem.

Strategin berör endast indirekt de undersökta branscherna, exempelvis kompetensförsörjningen i hela landet.

Nationell strategi för statens insatser för kulturskoleverksamhet

Den nationella strategin för statens insatser för kulturskoleverksamheten från 2018 innehåller det övergripande målet som är att främja kulturskolans möjligheter att erbjuda barn och unga undervisning av hög kvalitet i kulturella och konstnärliga uttryckssätt, liksom möjligheterna till såväl fördjupning som bredd i undervisningen med utgångspunkt i vars och ens särskilda förutsättningar.⁵⁰

Statens insatser för de kommunala kulturskoleverksamheterna består huvudsakligen av tre delar: bidrag för utveckling, stöd till förbättrad kompetensförsörjning och stöd till nationell samordning.⁵¹ Se vidare under avsnitt 2.3.3.

2.1.2 Regionala kulturplaner och mål

Alla regioner har en kulturplan, vilket också är ett krav om kommunen ingår i kultursamverkansmodellen, se vidare under avsnitt 2.1.4. Kulturplanen styr vilka prioriteringar kommunerna i regionen ska göra, vilket gör det svårare för kommunen att göra insatser inom dataspelsområdet om spel och spelkultur inte nämns i kulturplanen.

Spel och spelkultur omfattas inte av kultursamverkansmodellen som ett specifikt verksamhetsområde, men majoriteten av regionerna har låtit spelkulturen ingå i redan befintliga områden.⁵² Enligt en forskare på Rise är spelkulturen i regionernas kulturplaner icke förutsägbar och ojämnt fördelad.⁵³ Film och musik är däremot områden som berörs i kulturplanerna på ett eller annat sätt.

Nedan redovisas några exempel på regionala mål för spelkultur, film och musik. Ytterligare exempel på mål inom spelkultur redovisas i kapitel 4.

Region Dalarna vill bl.a. prova spelkultur som ett eget verksamhetsområde under planperioden samt stärka demokratin genom att bidra till barns och

⁴⁹ Skr. 2020/21:133, bet. 2020/21:NU24, rskr. 2020/21:337.

⁵⁰ Prop. 2017/18:164, bet. 2017/18:KrU9, rskr. 2017/18:312.

⁵¹ <https://www.regeringen.se/rattsliga-dokument/proposition/2018/03/prop.-201718164/> och <https://skr.se/skr/skolakulturfritid/kulturfritid/kulturochmusikskolor/nationellpolitikforkulturskola.7555.html>.

⁵² Karlstads universitet (2024). Kandidatuppsats *Spelkulturens nya plats i politiken*.

⁵³ E-post från Rise, den 12 september 2025.

ungas organisering.⁵⁴ När det gäller film vill regionen bl.a. driva utvecklingsfrågor inom filmområdet för barn och unga samt stärka arbetet med medie- och filmkunnigheten i Dalarna. När det gäller musik vill regionen bl.a. erbjuda konserter i ett konserthus med hög kvalitet och i attraktiva lokaler.

En av Region Örebro kulturpolitiska prioriteringar under 2024–2027 är att ta fram en strategi för Region Örebro läns arbete med spelkultur. Denna prioritering är en del av arbetet med medie- och informationskunnighet (MIK), där fokusområden är spelkunnighet, yttrande- och informationsfrihetskunnighet, filmkunnighet och digital kunnighet. Prioriteringen för film är att fortsätta utveckla förutsättningarna för den professionella filmen i Örebro län utifrån att filmområdet i länet är underutvecklat. För musiken är Länsmusiken i Örebro en prioriterad aktör, och en prioritering är att stärka samverkan inom musikområdet för bl.a. ökad genbredd i länet. Viktiga parter är främjandeverksamheten inom musik, länets kommuner, civilsamhället och det professionella kulturlivet.⁵⁵

Region Jönköpings läns kulturplan 2023–2025 har också ett område för spelkultur, där det framkommer att regionen bl.a. ska undersöka hur en offentligt finansierad regional kulturpolitik kan stödja de initiativ inom länets spelkultur som syftar till demokratisk öppenhet, konstnärlig kvalitet och social relevans. När det gäller området för film och rörlig bild ska regionen bl.a. etablera en regional filmpolitik inom film och rörlig bild för hela länet. När det gäller musik som tillhör området för scenkonst, ska regionen bl.a. skapa nätverk, mötesplatser och förutsättningar för professionella musiker.⁵⁶ Enligt Sverok är man i Jönköping generellt bra på spelkultur, vilket bl.a. beror på att man har haft eventet Dreamhack och på att man har många starka föreningar.⁵⁷

I region Västmanland ingick spelkultur som ett särskilt område i kulturplanen 2019–2022, men däremot inte i den nuvarande kulturplanen 2023–2026. Anledningen är att politikerna valde att fokusera mer på de områden som ingår i kultursamverkansmodellen. Dock har det faktum att området har tagits bort i planen enligt Region Västmanland inte ändrat det praktiska arbetet i regionen nämnvärt, eftersom arbetet inte hade tagit fart ordentligt.⁵⁸ När det gäller film är regionens ambition bl.a. att stärka filmen och den rörliga bildens ställning och utveckling i Västmanland. När det gäller musik är ambitionen bl.a. en mångfald av teater-, dans- och musikupplevelser.⁵⁹

⁵⁴ Region Dalarna (2022). *Dalarnas regionala kultur- och bildningsplan 2023–2026*, s. 47, 57 och 60.

⁵⁵ Region Örebro län (2024 och reviderad 2025). *Örebro läns kulturplan 2024–2027*, s. 30–31.

⁵⁶ Region Jönköpings län (2022). *Regional kulturplan 2023–2025 Jönköpings län*, s. 21, 23 och 27.

⁵⁷ Intervju med Sverok, den 9 maj 2025.

⁵⁸ Intervju med Region Västmanland, den 24 mars 2025.

⁵⁹ Region Västmanland (2024). *Från ord till handling – Regional Kulturplan för Västmanland 2023–2026*, s. 33 och 40.

2.1.3 Nationellt institut

Dataspelsbranschen och musikbranschen saknar för närvarande ett nationellt institut för sina branscher, medan det finns ett svenskt filminstitut. Region Skåne har i en förstudie från 2024 föreslagit lämpliga uppgifter för ett nationellt dataspelsinstitut. De föreslår även att ett nationellt dataspelsinstitut placeras i Skåne.⁶⁰ Se vidare avsnitt 4.1.3.

När det gäller musik, finns sedan 1960 Stockholms musikpedagogiska institut, ett institut som erbjuder olika utbildningar.⁶¹ Detta institut är dock inte jämförbart med Svenska Filminstitutet, enligt Region Stockholm.⁶²

Svenska Filminstitutet är en stiftelse, och verksamheten finansieras genom statliga medel. Verksamheten utgår från den nationella filmpolitiken som är formulerad i regeringens sju filmpolitiska mål (se avsnitt 2.1.1) och regeringens årliga riktlinjebeslut. Svenska Filminstitutet leds av en styrelse som består av nio ledamöter utsedda av regeringen. Styrelsen tillsätter den verkställande direktören som ansvarar för Svenska Filminstitutets löpande verksamhet.⁶³ Svenska Filminstitutet har i dag fyra branschråd: rådet för filmarvsfrågor, rådet för utveckling och produktion, rådet för spridning och visning samt rådet för filmpedagogiska frågor. Dessa råd används för att hämta in synpunkter på verksamheten men har ingen beslutande roll.⁶⁴ Att Svenska Filminstitutet är en stiftelse innebär att institutionen har en särskild sorts självständighet gentemot regeringen trots att verksamheten nästan uteslutande finansieras med anslag. Svenska Filminstitutets verksamhet styrs, förutom genom utnämningar, av ett årligt riktlinjebeslut från regeringen, där uppdrag som är knutna till de medel som stiftelsen tilldelas formuleras.⁶⁵

Det totala grundanslaget har sedan 2017 i princip varit oförändrat och legat på ca 550 miljoner kronor per år. Under pandemin tillfördes filmområdet dock omfattande statligt stöd utöver dessa grundanslag.⁶⁶

De flesta europeiska länder har nationella filminstitut eller liknande konstruktioner för att främja den nationella filmproduktionen. Skälet till detta är enligt Svenska Filminstitutet att små länder med små språkområden har svårt att konkurrera med den anglosaxiska filmindustrin, och eftersom film är en dyr kulturform behöver resurserna samlas på nationell nivå för att ge möjlighet till verkningsfulla insatser. Statliga stödinsatser garanterar att det produceras filmer på det egna språket och med lokal förankring. Ekonomiska stöd möjliggör att filmer produceras, lockar privat kapital och hjälper till att bygga en hållbar filmbransch. Många filminstitut har även uppdraget att bevara det nationella filmarvet.⁶⁷

⁶⁰ Region Skåne (2024). *Ett nationellt spelinstitut i Skåne – En förstudie som undersöker förutsättningarna för etableringen av ett nationellt spelinstitut*.

⁶¹ <https://www.smi.se/om-smi/smi-historia.html>.

⁶² E-post från Region Stockholm, den 18 september 2025.

⁶³ <https://www.filminstitutet.se/sv/om-oss/vart-uppdrag/verksamhet-organisation/>.

⁶⁴ SOU 2025:24, s. 121–122.

⁶⁵ Ibid., s. 122.

⁶⁶ Ibid.

⁶⁷ Intervju med Svenska Filminstitutet, den 21 maj 2025 och e-post den 11 september 2025.

Se vidare avsnitt 2.2.2 för vilka kulturstöd som hanteras av Svenska Film-institutet.

2.1.4 Nationella lagar och förordningar

I detta avsnitt redogörs för viktiga nationella lagar och förordningar som är tillämpliga inom dataspels-, musik- och filmbranscherna.

Inledningsvis bör nämnas att det finns få direkt tillämpliga föreskrifter som påverkar dataspelsbranschen och dess aktörer, i vart fall när det gäller spel som inte innehåller någon typ av spel om pengar. Samtidigt finns det en gråzon mellan spelbranschen och dataspelsbranschen som nämnts tidigare.

Tabell 2 Översikt över redovisade nationella lagar och förordningar

Berörs eller inte

	Dataspel och brädspel	Musik	Film
Förordningen (2010:2012) om fördelning av vissa statsbidrag till regional kulturverksamhet	Otydligt	Ja	Ja
Förordningen (2016:989) om statsbidrag till film	–	–	Ja
Förordningen (2022:1386) om statligt stöd till produktion av audiovisuella verk	–	–	Ja
Kommunallagen (2017:725)	Ja	Ja	Ja
Konkurrenslagen (2008:579)	Ja	Ja	Ja
Lagen (1960:729) om upphovsrätt till litterära och konstnärliga verk	Ja	Ja	Ja
Konsumentköplagen (2022:260)	Ja	Ja	Ja

Källa: Riksdagsförvaltningen.

Förordningen om fördelning av vissa statsbidrag till regional kulturverksamhet

Förordningen (2010:2012) om fördelning av vissa statsbidrag till regional kulturverksamhet styr kultursamverkansmodellen. I förordningen framgår att regionen ansvarar för att bidragsgivningen främjar en god tillgång för länets invånare till

1. professionell teater-, dans- och musikverksamhet
2. museiverksamhet och museernas kulturmiljöarbete
3. biblioteksverksamhet och läs- och litteraturfrämjande verksamhet
4. professionell bild- och formverksamhet
5. regional enskild arkivverksamhet
6. filmkulturell verksamhet
7. främjande av hemslöjd.

Kultursamverkansmodellen är ett system för samverkan mellan i första hand staten och regionerna, men även mellan regionerna, kommunerna, civilsamhället och de professionella kulturskaparna i respektive län. Modellen innefattar

både en fördelning av statsbidrag och en struktur för dialog mellan olika parter. Modellen infördes successivt i landets regioner mellan 2011 och 2013 med undantag för Region Stockholm som fortfarande står utanför. Syftet med reformen var bl.a. att öka möjligheten för regionerna att göra egna kulturpolitiska prioriteringar.⁶⁸

Kultursamverkansutredningen föreslog 2023 en ny förordning om statsbidrag till kulturverksamhet som skulle öppna upp för en inkludering av spelområdet i konst- och kulturområdena. I 5 § var förslaget att listan med områden som kan få statsbidrag kompletteras med meningen ”Statsbidraget får även användas för annan verksamhet på kulturområdet”.⁶⁹

Utredningen har varit på remiss, och bl.a. Sveriges Kommuner och Regioner (SKR) önskade i sitt remissvar till regeringen att man skulle arbeta vidare med förslaget om att utvidga vilka kulturområden som medlen kan användas till och att parterna även kan komma överens om andra kulturområden än de som nämns i förordningen under förutsättning att den statliga finansieringen stärks.⁷⁰ I ett samtal förtydligar SKR att de inte särskilt menat dataspeksområdet utan mer generellt avsett att det bör finnas en större flexibilitet kring hur anslaget kan användas med utgångspunkt i regionernas behov och att regionerna i högre utsträckning än i dag ska ha möjligheter att påverka till vilka kulturområden anslaget ska användas.⁷¹ Statens kulturråd avstyrker i sitt remissvar utredningens reformförslag, bl.a. med motiveringen att förslagen saknar finansiering med de nuvarande förutsättningarna för anslaget.⁷² Statens kulturråd har i en intervju förtydligat att myndigheten hittills framhållit att det inte bör tillföras fler områden i samverkansmodellen utan att ytterligare finansiering tillförs.⁷³ En konsekvens skulle bli mindre medel till respektive område. Se även Statens kulturråds liknande motivering när det gäller stöd till Dataspelscentrum, avsnitt 2.2.2. Ärendet bereds fortsatt i Regeringskansliet.

Statens kulturråd har fått i uppdrag av regeringen att lämna förslag på hur kultursamverkansmodellen kan utvecklas. Förslagen ska handla om myndighetens arbete liksom samverkan inom modellen. Uppdraget var klart den 15 oktober 2025.⁷⁴

Förordningen om statsbidrag till film

Centralt för Svenska Filminstitutets verksamhet är det regelverk för stöd till filmområdet som anges i förordningen (2016:989) om statsbidrag till film.⁷⁵ Förordningen innehåller bestämmelser om statsbidrag till

⁶⁸ SOU 2023:58, s. 23.

⁶⁹ Ibid., s. 18.

⁷⁰ SKR:s remissvar till SOU 2023:58.

⁷¹ Telefonsamtal med SKR, den 10 februari 2025.

⁷² Statens kulturråd (2024). *Kulturrådets yttrande över betänkande Kultursamhälle – utvecklad samverkan mellan stat, region och kommun (SOU 2023:58)*.

⁷³ Intervju med Statens kulturråd den 11 februari 2025.

⁷⁴ <https://www.kulturradet.se/nyheter/2025/kulturradet-vill-starka-och-utveckla-kultursamverkansmodellen/> och intervju med Statens kulturråd, den 11 februari 2025.

⁷⁵ Förordningen beskrivs i SOU 2025:24, s. 123.

1. utveckling av svensk film och rörlig bild
2. produktion av svensk film
3. spridning och visning av film
4. annan filmkulturell verksamhet.

Förordningen om statligt stöd till produktion av audiovisuella verk

Produktionsincitament för audiovisuella verk som film- och tv-produktioner infördes 2022 i Sverige och fördelas enligt förordningen (2022:1386) om statligt stöd till produktion av audiovisuella verk.⁷⁶ I förordningen framkommer att med audiovisuella verk avses spelfilm, dokumentärfilm, dramaserie och dokumentärserie, oavsett vilken teknik som använts. Tillväxtverket beslutar om och betalar ut stödet. Se vidare avsnitt 2.2.2.

Kommunallagen

I 2 kap. 8 § kommunallagen (2017:725) anges att individuellt inriktat stöd till enskilda näringsidkare endast får lämnas om det finns synnerliga skäl för det. Däremot får kommuner och regioner genomföra åtgärder för att allmänt främja näringslivet i kommunen och regionen.

Detta innebär att utrymmet för direkt stöd till enskilda företag från kommuner inom de undersökta branscherna liksom till företag i allmänhet är mycket begränsat.

Konkurrenslagen

Av 3 kap. 27 § konkurrenslagen (2008:579) framgår lite förenklat att offentliga aktörer inte får snedvrida konkurrensen. Västra Götalandsregionen menar att kommuner inte prioriterar branscher som går bra i kulturpolitiken eller ger sådana branscher offentligt stöd.⁷⁷

Lagen om upphovsrätt till litterära och konstnärliga verk

Upphovsrätt är den lagliga rätt som den eller de som skapat ett verk har; rätten att bestämma vad som får göras med verket. Enligt 1 § lagen (1960:729) om upphovsrätt till litterära och konstnärliga verk framgår att den som har skapat ett litterärt eller konstnärligt verk har upphovsrätt till verket oavsett om det är

1. skönlitterär eller beskrivande framställning i skrift eller tal
2. datorprogram
3. musikaliskt eller sceniskt verk
4. filmverk
5. fotografiskt verk eller något annat alster av bildkonst
6. alster av byggnadskonst eller brukskonst
7. verk som har kommit till uttryck på något annat sätt.

⁷⁶ SOU 2025:24, s. 150.

⁷⁷ Intervju med Västra Götalandsregionen, den 9 januari 2025.

Upphovsrätten gäller oavsett uttrycksform, dvs. om det är tryckt material, från internet eller i annan form. Upphovsrätten består av en ekonomisk rätt och en ideell rätt. Den ekonomiska rätten, som kan överlåtas enligt avtal, innebär i princip ensamrätt att mångfaldiga verket och göra det tillgängligt för allmänheten. Den ideella rätten innebär att när ett verk framställs eller görs tillgängligt för allmänheten, ska upphovsmannen anges. Upphovsmannen har också rätt att motsätta sig ändringar av verket.⁷⁸

Enligt Musiksverige är en av musikbranschens delbranscher ”upphovsrättsliga”, dvs. beroende av upphovsrätten.⁷⁹ Lagar kring upphovsrättigheter är därför viktiga för musikbranschen.

I och med EU-direktivet om upphovsrätt och närstående rättigheter på den digitala inre marknaden (DSM-direktivet) har kulturskaparna stärkt sina förhandlingspositioner och fått bättre förutsättningar att träffa avtal om skäligen villkor och ersättningar.⁸⁰ Se vidare avsnitt 2.1.5.

En arbetsgrupp har tillsatts i Regeringskansliet med uppgift att samordna frågor om immaterialrätt och bidra till att ta fram en inriktning för regeringens målsättningar på området.⁸¹ Inom ramen för detta arbete genomfördes ett rundabordssamtal i juni 2025 för en samlad inriktning för immaterialrätt.⁸²

Konsumentköplagen

I konsumentköplagen (2022:260) finns bestämmelser om skydd för konsumenter vid köp av varor där köparen är konsument och säljaren är näringsidkare (2–8 kap.). I lagen finns även bestämmelser om konsumentskydd vid avtal där en näringsidkare tillhandahåller en konsument ett digitalt innehåll eller digitala tjänster (9 kap.). Denna lag berör således varor och tjänster som tillhandahålls inom dataspeles- och brädspelsbranscherna och musik- och filmbranscherna.

2.1.5 Viktiga EU-regleringar

Inom EU finns flera direktiv och förordningar som gäller immateriella rättigheter, s.k. IP (intellectual property)⁸³, exempelvis EU:s upphovsrättslagstiftning som harmoniserar de grundläggande rättigheterna för upphovsmän, utövande konstnärer, producenter och programföretag.⁸⁴ Några av dessa kommer att beröras kortfattat i följande avsnitt. Därtill kommer även andra viktiga EU-regleringar att beskrivas kortfattat.

⁷⁸ <https://www.kau.se/bibliotek/skriva-referera/upphovsratt/upphovsratt/upphovsrattslagen>.

⁷⁹ Intervju med Musiksverige, den 25 april 2025.

⁸⁰ <https://scenochfilm.se/upphovsratt/om-upphovsratten/scen-films-guide-till-upphovsratten/upphovsrattens-grunder/>.

⁸¹ Regeringskansliet (2025). Pressmeddelande *En samlad inriktning för immaterialrätt*, den 14 februari.

⁸² Regeringskansliet (2025). Pressmeddelande *Rundabordssamtal för en samlad inriktning för immaterialrätt*, den 10 juni.

⁸³ <https://trade.ec.europa.eu/access-to-markets/sv/content/immateriella-rattigheter>.

⁸⁴ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en>.

Tabell 3 Översikt över EU-regleringar*Berörs eller inte*

	Dataspel och brädspel	Musik	Film
Fördraget om Europeiska unionens funktionssätt	Ja	Ja	Ja
Dataskyddsförordningen (GDPR)	Ja	Ja	Ja
Förordningen om en inre marknad för digitala tjänster (Digital Service Act, DSA)	Ja	Delvis	Delvis
Förordningen om digitala marknader (Digital Market Act, DMA)	Ja	Delvis	Delvis
Förordning (EU) 2024/1689 om harmoniserade regler för artificiell intelligens	Delvis	Ja	Otydligt
Direktiv 2011/83/EU om konsumenträttigheter	Ja	Ja	Otydligt
Direktiv 2010/13/EU om audiovisuella medietjänster	Otydligt	Otydligt	Ja
Direktiv 2018/1972/EU om europeiska kodexen för elektronisk kommunikation	Otydligt	Otydligt	Ja
Direktiv 2019/770/EU om avtal om tillhandahållande av digitalt innehåll och digitala tjänster	Ja	Ja	Ja
Direktiv 2019/790/EU om upphovsrätt och närstående rättigheter på den digitala inre marknaden	Otydligt	Ja	Ja
Direktiv 2009/48/EG om leksakers säkerhet	Ja	Nej	Nej
Förordning (EU) 2014/651 allmänt gruppundantag	Ja	Ja	Ja
Förordning (EU) 2017/1128 om gränsöverskridande portabilitet	Ja	Ja	Ja
Förordning (EU) 2021/818 om inrättandet av Kreativa Europa	Ja	Ja	Ja
Europeiska mediefrihetsförordningen (EU) 2024/1083	Nej	Nej	Ja
Geoblockeringsförordningen (EU) 2018/302	Nej	Delvis	Nej
Den europeiska standarden för åldersmärkning av dataspel (Pan European Game Information, PEGI)	Ja	Nej	Nej

Källa: Riksdagsförvaltningen.

Fördraget om Europeiska unionens funktionssätt

EU:s regler för statligt stöd regleras i fördraget om Europeiska unionens funktionssätt (EUF-fördraget). Det offentliga (staten) får med vissa undantag inte lämna stöd förrän det i förhand har godkänts av EU-kommissionen.⁸⁵

Dataskyddsförordningen (GDPR)

Den allmänna dataskyddsförordningen (General Data Protection Regulation, GDPR) är en EU-lag med obligatoriska regler för hur organisationer och företag får använda personuppgifter på ett integritetsvänligt sätt.⁸⁶

Företrädare för Dataspelsbranschen uppger att de inte samlar in så mycket data om sina spelare. Detta har varit avsiktligt, vilket gör att de hanterat det

⁸⁵ <https://www.regeringen.se/regeringens-politik/naringspolitik/statsstod/>.⁸⁶ <https://www.gdprsummary.com/sv/gdpr-sammanfattning/>.

som GDPR är avsedd att göra. Men det kan ändå dyka upp ärenden som behöver beakta GDPR.⁸⁷

Förordningen om en inre marknad för digitala tjänster

Förordningen om en inre marknad för digitala tjänster (Digital Services Act, DSA) är en uppsättning EU-omfattande regler för digitala tjänster som fungerar som mellanhänder för konsumenter, varor, tjänster och innehåll.⁸⁸ För filmbranschen innebär detta tydligare regler för hur filmklipp och trailrar laddas upp, sprids och kan tas ner, och hur rättighetsinnehavare skyddas mot otillåten användning.⁸⁹

Förordningen om och förslaget till förordning om digitala marknader

Förordningen om digitala marknader (Digital Market Act, DMA) handlar om rättvisa och öppna marknader inom den digitala sektorn och berör framför allt dataspelsbranschen.⁹⁰

Det finns också ett förslag till en förordning om digitala rättvisor (Digital Fairness Act, DFA), som exempelvis kan påverka virtuella valutor i dataspel.⁹¹ Värt att notera är att EU:s nätverk för konsumentskyddssamarbete (CPC-nätverket) har presenterat centrala principer för att hjälpa dataspelsbranschen att följa EU:s konsumentskyddsregler i fråga om virtuella valutor i spel.⁹² Principerna har fått kritik av företrädare för den europeiska dataspelsbranschen (däribland Dataspelebranschen) som anser att dessa principer kan påverka konsumenternas valmöjligheter, branschen, innovativa små och medelstora utvecklingsföretag samt Europas framtida globala konkurrenskraft.⁹³

Förordningen om harmoniserade regler för artificiell intelligens

Förordning (EU) 2024/1689 om harmoniserade regler för artificiell intelligens reglerar utveckling, tillhandahållande och användning av AI med en EU-gemensam lagstiftning. AI-system regleras med en riskbaserad modell där vissa användningsfall förbjuds och annat tillåts med restriktioner och krav i form av bl.a. tillsyn och registrering.⁹⁴ Den förordningen påverkar enligt Benedikt Grindel, en av dataspelsföretaget Ubisofts regionala vd:ar för studior i bl.a. Tyskland, endast i begränsad utsträckning dataspelsbranschen.⁹⁵ Värt att notera är att branschorganisationen Musikförläggarna välkomnade förordningen

⁸⁷ Intervju med Dataspelebranschen, den 13 maj 2025.

⁸⁸ <https://mediemyndigheten.se/europeiska-regleringar/dsa--eus-forordning-om-en-inre-marknad-for-digitala-tjanster/>.

⁸⁹ E-post från Svenska Filminstitutet, den 21 maj 2025.

⁹⁰ https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/digital-markets-act-ensuring-fair-and-open-digital-markets_sv.

⁹¹ Intervju med Dataspelebranschen, den 13 maj 2025.

⁹² https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_25_831.

⁹³ Video Games Europe och EGDF (2025). *Letter of Concern Regarding CPC Network Key Principles on In-game currencies*, den 28 mars 2025.

⁹⁴ <https://www.digg.se/kunskap-och-stod/eu-rattsakter/ai-forordningen>.

⁹⁵ "Editorial" (ledarartikel) (2024). Tillägg till *MMR (Multimedia und Recht) Zeitschrift für IT-Recht und Recht der Digitalisierung* (Tidskrift för it-rätt och digitaliseringsrätt), nummer 8.

när den beslutades 2024, bl.a. för att den ger ett bättre skydd mot olovlig användning av digitala musikverk.⁹⁶

Direktivet om konsumenträttigheter m.m.

Konsumentskyddslagstiftning, såsom direktiv 2011/83/EU om konsumenträttigheter, påverkar också dataspel, särskilt när det gäller köp i spel och digital distribution, bl.a. eftersom direktivet innebär en 14-dagars ångerrätt för köp och reglerar vilken information som säljare måste ge innan ett köp ingås.

Direktivet om audiovisuella medietjänster

Europaparlamentets och rådets direktiv 2010/13/EU (reviderat genom direktiv 2018/1808) om audiovisuella medietjänster (AVMS-direktivet)⁹⁷ harmoniserar regler för AV-tjänster inom EU, inklusive traditionell tv och on-demand-tjänster. Det påverkar regler kring innehåll, reklam, och skydd av minderåriga. Det kräver bl.a. att tjänster som Netflix har en viss andel europeiskt innehåll.⁹⁸

Europeiska kodexen för elektronisk kommunikation

Direktiv (EU) 2018/1972 om europeiska kodexen för elektronisk kommunikation reglerar elektroniska kommunikationstjänster inom EU. Det påverkar filmbranschen indirekt genom bestämmelser om tillgänglighet.⁹⁹

Direktivet om avtal om tillhandahållande av digitalt innehåll och digitala tjänster

Direktiv (EU) 2019/770 om avtal om tillhandahållande av digitalt innehåll och digitala tjänster harmoniserar regler för avtal om digitalt innehåll och digitala tjänster inom EU. Direktivet påverkar filmbranschen genom att fastställa krav på överensstämmelse, uppdateringar och konsumenträttigheter vid leverans av digitalt filmrelaterat innehåll.¹⁰⁰

Direktivet om upphovsrätt och närstående rättigheter på den digitala inre marknaden

Ett centralt regelverk är Europaparlamentets och rådets direktiv (EU) 2019/790 om upphovsrätt och närstående rättigheter på den digitala inre marknaden, även känt som DSM-direktivet. För filmbranschen innebär det bättre skydd för filmklipp och trailrar på sociala medier, och krav på licens.¹⁰¹

⁹⁶ "Musikförläggarna välkomnar AI-förordningen" (2024). *Musikforlaggarna.se*, den 25 mars.

⁹⁷ <https://eur-lex.europa.eu/SV/legal-content/summary/audiovisual-media-services-directive-avmsd.html>.

⁹⁸ E-post från Svenska Filminstitutet, den 21 maj 2025.

⁹⁹ Ibid.

¹⁰⁰ Ibid.

¹⁰¹ Ibid.

Direktivet om leksakers säkerhet

Brädspel omfattas av EU:s direktiv 2009/48/EG om leksakers säkerhet.¹⁰² Brädspel, som andra leksaker, måste uppfylla vissa säkerhetskrav för att få säljas. Dessa krav inkluderar bl.a. att de inte får innehålla farliga kemikalier, små delar som kan sväljas eller vassa kanter.

Den allmänna gruppundantagsförordningen

Förordning (EU) 2014/651 om allmänt gruppundantag (General Block Exemption Regulation, GBER) tillåter medlemsstater att bevilja vissa typer av statsstöd utan att behöva meddela EU-kommissionen. Av förordningen framgår vilka stöd som kan beviljas för kulturella ändamål och verksamheter.¹⁰³ För filmbranschen innebär undantaget att stöd till produktion, distribution m.m. kan ges under vissa villkor, vilket är avgörande för branschens finansiering.¹⁰⁴

Värt att notera är att det enligt Dataspelsbranschen finns en diskussion bland europeiska branschorganisationer om att definiera om dataspel i EU:s statsstödsregler så att dataspel generellt hamnar under gruppundantaget i stället för under undantaget för kulturstöd.¹⁰⁵

Portabilitetsförordningen

Förordning (EU) 2017/1128 om gränsöverskridande portabilitet säkerställer att personer som abonnerar på t.ex. en streamingtjänst i ett EU-land också kan använda den när de reser inom EU. Film- och tv-innehåll måste kunna följa med abonnenten över gränserna, vilket kräver anpassningar.¹⁰⁶

Förordningen om inrättandet av Kreativa Europa

Förordning (EU) 2021/818 som inrättar programmet Kreativa Europa är EU:s huvudsakliga finansieringsinstrument för kultursektorer och audiovisuella sektorer. Programmet stöder bl.a. filmbranschen genom finansiering av utveckling, produktion, distribution och marknadsföring av europeiska filmer.¹⁰⁷ Dataspel kan också få stöd inom programmet. Se vidare avsnitt 2.2.2.

Europeiska mediefrihetsförordningen

Förordning (EU) 2024/1083 om fastställande av en gemensam ram för medietjänster på den inre marknaden och om ändring av direktiv 2010/13/EU (europeiska mediefrihetsförordningen) etablerar gemensamma regler för att skydda redaktionellt oberoende, mediepluralism och transparens. För filmbranschen

¹⁰² <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SV/TXT/PDF/?uri=CELEX:32009L0048>.

¹⁰³ Förordning (EU) 2014/651, avsnitt 11 artikel 53.

¹⁰⁴ Presentation av Svenska Filminstitutet under intervju, den 21 maj 2025.

¹⁰⁵ Intervju med Dataspelsbranschen, den 13 maj 2025.

¹⁰⁶ E-post från Svenska Filminstitutet, den 21 maj 2025.

¹⁰⁷ Ibid.

betyder det ett stärkt skydd för oberoende produktion. Förordningen började gälla fullt ut den 8 augusti 2025.¹⁰⁸

Geoblockeringsförordningen

Förordning (EU) 2018/302 om bl.a. åtgärder mot omotiverad geoblockering och andra former av diskriminering på den inre marknaden omfattar i nuläget inte audiovisuella medier; de är undantagna från denna förordning. EU-kommissionen ska utvärdera undantaget under 2025. Om förordningen skulle omfatta audiovisuella medier kan det få en stor inverkan på filmbranschen.¹⁰⁹ Förordningen innebär att man inte kan begränsa rättigheter per land, vilket enligt Svenska Filminstitutet i dag är en avgörande konstruktion, både när man säljer rättigheter på förhand i syfte att finansiera en film och vid efterhandsförsäljningar för att få tillbaka investerat kapital. Syftet med förordningen är att invånare i Europa ska ha tillgång till allt på samma sätt som för telefoni-tjänster.¹¹⁰

Skydd av minderåriga – PEGI

Sedan 2008 sanktionerar EU-kommissionen den europeiska standarden för åldersmärkning av dataspel (Pan European Game Information, PEGI).¹¹¹ PEGI har genom åren spelat en viktig roll i konsumentvägledning genom att bl.a. hjälpa föräldrar att fatta informerade beslut om sina barns spelande och på så vis skapa tryggare digitala upplevelser. Inom ramen för PEGI finns både ålderskategorier och innehållsmärkning. Sverige representeras i PEGI av Medie-myndigheten (tidigare Statens medieråd).¹¹²

PEGI grundar sig enligt Dataspelsbranschen på den internationella bestämmelsen IARC (International Age Rating Coalition) som i sin tur utgått från den amerikanska COPPA (Children's Online Privacy Protection Act). Det är COPPA som i praktiken blir den globala normen för barn.¹¹³

2.2 Ekonomiska förutsättningar

I detta avsnitt besvaras andra delen av första frågan i kunskapsöversikten, dvs. hur stöden och de ekonomiska förutsättningarna ser ut i de undersökta branscherna.

Det offentligas samlade utgifter för kultur uppgick 2023 till 34,3 miljarder kronor. Av dessa stod staten för 14,9 miljarder kronor, kommunerna för 14,2 miljarder kronor och regionerna för 5,2 miljarder kronor, se diagram 1.

¹⁰⁸ Ibid.

¹⁰⁹ E-post från Svenska Filminstitutet, den 21 maj 2025.

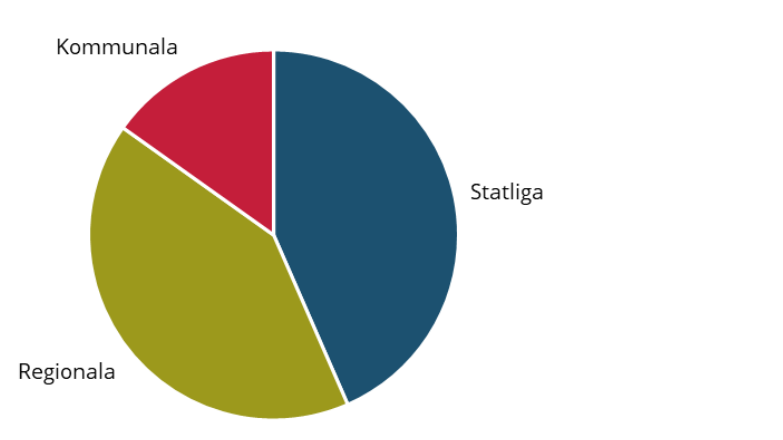
¹¹⁰ Intervju med Svenska Filminstitutet, den 21 maj 2025.

¹¹¹ Europeiska kommissionen, Information Society and Media, DG:s faktablad (2008). *Worried about kids playing video games? Look at the label! Better information and protection for users of interactive games*, oktober.

¹¹² Dataspelsbranschen (2023). *Spelutvecklarindex*, s. 42.

¹¹³ Intervju med Dataspelsbranschen, den 13 maj 2025.

Diagram 1 Samlade offentliga utgifter för kultur 2023 uppdelade på statliga, regionala och kommunala utgifter

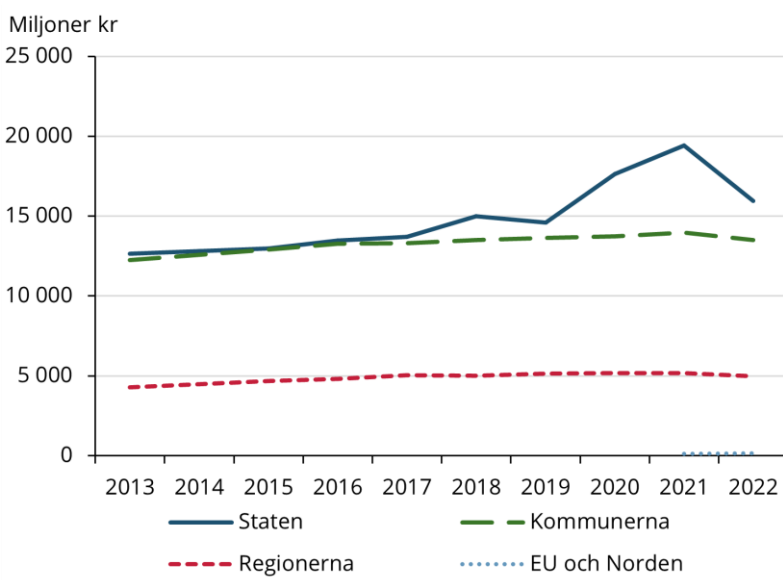


Källa: Kulturanalys (2024). *Samhällets utgifter för kultur 2023*. Riksdagsförvaltningens bearbetning.

I Kulturanalys kartläggning från 2024 presenteras ett mer detaljerat diagram över de samlade offentliga utgifterna för kultur 2013–2022 i fasta priser, se diagram 2.

Diagram 2 Offentliga utgifter för kultur 2013–2022

Miljoner kronor, 2022 års priser



Källa: Kulturanalys (2024). *Privat kulturfinansiering – Hinder, möjligheter och konsekvenser*, rapport 2024:2, med referens till Kulturanalys delredovisning 2023-12-07, Kulturområdets finansiering. En kartläggning med fokus på icke-offentliga aktörer. Riksdagsförvaltningens bearbetning.

Av diagrammet framgår att de statliga utgifterna ökade tillfälligt under coronapandemin 2020–2021.

Kulturanalys kartläggning från 2024 visar att kulturverksamheters egenintäkter via entréavgifter och försäljning utgör viktiga delar av verksamheternas privata finansiering, vilket är inkomster som bl.a. härrör från hushållens finansiering. Även intäkter från exempelvis uppdrag och lokaluthyrning är enligt Kulturanalys av betydelse. Vidare visar Kulturanalys kartläggning att kulturverksamheternas finansiella intäkter från sponsring, stiftelser och donationer och gåvor är av liten betydelse. Andelen privat finansiering är generellt sett mindre i större kulturverksamheter med en offentlig huvudman.¹¹⁴

Det saknas renodlade indelningar i näringsgrenar i SCB:s statistik för dataspeles- och brädspelsbranscherna.¹¹⁵ Även för musik- och filmbranscherna saknas renodlade indelningar i näringsgrenar, vilket gör att jämförelserna mellan branscherna är svåra att göra. Branscherna ser också väldigt olika ut, vilket gör att vissa jämförelser mellan branscherna bör tolkas med försiktighet.

När det gäller musikstatistiken har den akademiskt delats upp i tre avgränsande delbranscher: inspelad musik, livemusik och rättigheter. Det inspelade materialet är den delbransch enligt Musiksverige som liknar dataspelesbranschen mest eftersom dataspelesbranschen inte är lika beroende av royalties och rättigheter på det sätt som musikbranschen är.¹¹⁶ Däremot kan affärer och rättigheter vara betydande även inom dataspelesbranschen enligt en forskare på Rise. Exempelvis kostade dataspelesföretaget Embracers köp av rättigheterna till Sagan om ringen ca 4,25 miljarder kronor.¹¹⁷

I filmbranschen utgör även försäljningar i form av visningsrätter (licenser) till svenska eller utländska tv-kanaler en del av finansieringen. Den största delen av finansieringen till svensk film kommer från Sverige. Men vissa produktioner får också stöd från andra länders filminstitut, genom samproduktion, eller från internationella fonder. Producenter kan dessutom göra förförsäljningar, t.ex. till utländska tv-bolag.¹¹⁸

För dataspelesbranschen har det också varit relativt vanligt med crowdfunding¹¹⁹ som ett alternativt sätt att få finansiering.¹²⁰ I dag är det dock inte lika vanligt.¹²¹ Crowdfunding förekommer även inom andra kulturverksamheter,

¹¹⁴ Kulturanalys (2024), *Privat kulturfinansiering – Hinder, möjligheter och konsekvenser*, Rapport 2024:2, s. 11.

¹¹⁵ Europeiska kommissionen (2023). *Understanding the Value of a European Video Games Society*.

¹¹⁶ Intervju med Musiksverige, den 25 april 2025, samt Musiksverige (2024). *Den svenska musikbranschen i siffror 2009–2023*, s. 10.

¹¹⁷ E-post från Rise, den 12 september 2025.

¹¹⁸ SOU (2024). Filmutredningen (Ku 2024:01), *Preliminär nulägesanalys*, juni 2024.

¹¹⁹ Crowdfunding innebär att en stor grupp individer bidrar med små summor som hjälper till att finansiera en verksamhet. Insamlingen sker via crowdfunding-webbplatser, och många gånger är investerarna okända för företagaren. Källa: <https://verksam.se/finansiering-radgivning/crowdfunding>.

¹²⁰ <https://blogg.pwc.se/foretagarbloggen/crowdfunding>.

¹²¹ E-post från Rise, den 12 september 2025.

men enligt Kulturanalys saknas data om storleken på kulturfinansiering via crowdfunding.¹²²

I följande avsnitt beskrivs inledningsvis omsättningen och inkomsterna för de olika branscherna följt av förekomsten av kulturstöd och avslutningsvis annan typ av finansiering.

2.2.1 Omsättning och inkomster

I detta avsnitt jämförs omsättningen och inkomsterna i dataspels-, musik- och filmbranscherna. När det gäller brädspelsbranschen finns ingen officiell statistik. Ion Game Design uppskattar att brädspelsbranschen utgör ungefär en tolfedel av dataspelsbranschen, vilket innebär en omsättning på ca 7,5 miljarder kronor.¹²³ Asmodee är det största svenska brädspelsföretaget, och det börsnoterades i februari 2025.¹²⁴ Asmodees svenska omsättning var 2024 ca 33 miljoner kronor.¹²⁵

Nettoomsättningen i musikbranschen är över 100 miljarder kronor om Spotify inkluderas i statistiken

Kreativ Sektor publicerade i mars 2025 en förstudie med uppdaterad statistik för de kulturella och kreativa branscherna.¹²⁶ Enligt förstudien hade dataspelsbranschen ca 700 aktiebolag med en nettoomsättning på ca 34,4 miljarder kronor 2023. Motsvarande siffror för film och tv var ca 4 400 bolag med en nettoomsättning på 54,4 miljarder kronor, medan musik hade ca 2 100 bolag med en nettoomsättning på ca 101,3 miljarder kronor. Spotify stod ensam för 88 miljarder kronor av nettoomsättningen i musikbranschen. Statistiken för film inkluderar även tv och video.

¹²² Kulturanalys (2024), *Privat kulturfinansiering – Hinder, möjligheter och konsekvenser*, Rapport 2024:2, s. 55.

¹²³ E-post från Ion Game Design, den 17 september 2025.

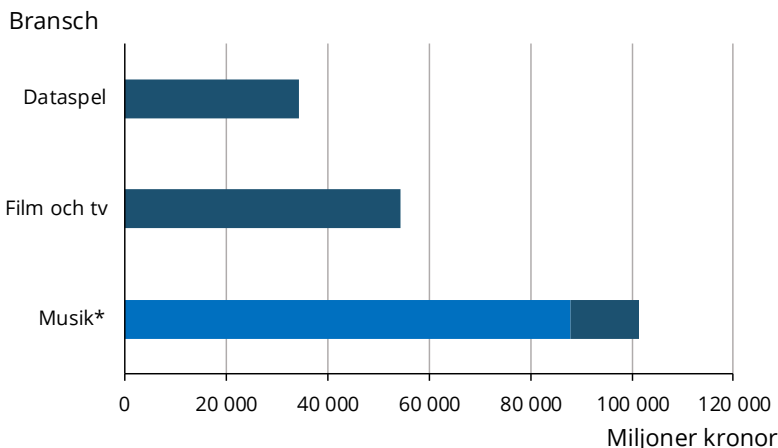
¹²⁴ <https://corporate.asmodee.com/sv/news/asmodee-borjar-handlas-pa-nasdaq-stockholm-idag>.

¹²⁵ E-post från Dataspelsbranschen, den 17 september 2025.

¹²⁶ Kreativ Sektor (2025). *Uppdaterad statistik för de kulturella och kreativa branscherna*.

Diagram 3 Nettoomsättning 2023 för dataspels-, film och tv- och musikbranscherna

Omsättningen baseras i huvudsak på den inrapporterade nettoomsättningen 2023 från aktiebolagens årsredovisningar i de olika branscherna. Fasta priser



* Omsättningen från Spotify är markerad med ljusare blå färg.

Källa: Kreativ Sektor (2025). Riksdagsförvaltningens bearbetning.

Dataspelsbranschens omsättning är något högre i branschens egen statistik

Enligt Dataspelsbranschens rapport Spelutvecklarindex var omsättningen för dataspelsbranschen i de svenskregistrerade bolagen 34,6 miljarder kronor 2023, vilket är en ökning med 6,4 procent jämfört med 2022. Totalt inklusive dotterbolag i utlandet omsatte den svenska branschen 90,4 miljarder kronor, en ökning på 4,5 procent jämfört med 2022.¹²⁷ Uppgifterna skiljer sig något från Kreativ Sektors statistik 2025 eftersom metoden som använts för att ta fram uppgifterna är något annorlunda.¹²⁸

Musiksveriges statistik över omsättningen är betydligt lägre

Enligt Musiksveriges rapport från 2024 var musikbranschens totala nettoomsättning 15,4 miljarder kronor 2023¹²⁹, se diagram 4. Här ingår inhemsk musik och export sammanlagt för de tre delbranscherna livemusik, den inspelade musiken och upphovsrättsliga intäkter.

Nettoomsättningen är betydligt lägre än vad Kreativ Sektor redovisade 2025. Skillnaden beror i huvudsak på att Spotify inte är inkluderad i Musiksveriges statistik. En annan skillnad är att omsättningen i Musiksveriges rapport redovisas för inspelad musik, livemusik och export sammantaget, vilket inte gjorts i Kreativ Sektors rapport. Om man räknar på samma sätt som i Kreativ

¹²⁷ Dataspelsbranschen (2024). *Spelutvecklarindex*.

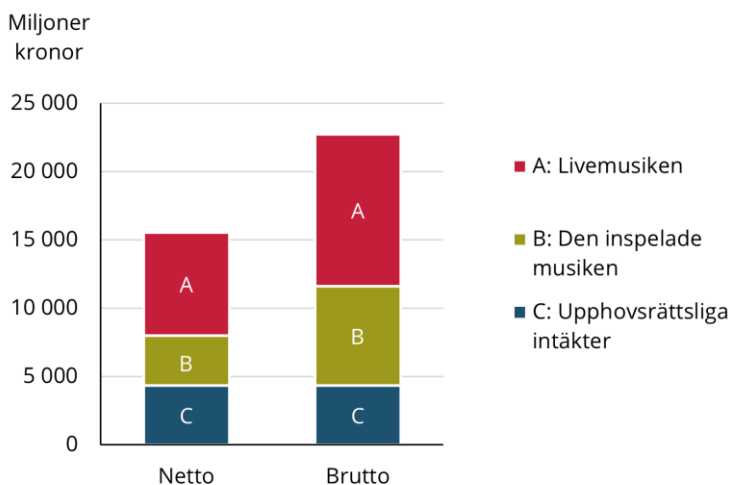
¹²⁸ E-post från Kreativ Sektor, den 7 april 2025.

¹²⁹ Den 23 oktober 2025 publicerade Musiksverige ny statistik för åren 2009–2024. Där har värdena för 2009–2023 justerats för inflation med 2024 som basår. I den här översikten har vi ändå valt att behålla det ursprungliga värdet för 2023, så att det går att jämföra med andra områden.

Sektors rapport skulle nettoomsättningen (utan Spotify) varit 11,4 miljarder kronor 2023.¹³⁰

Diagram 4 Musikbranschens totala netto- och bruttoomsättning 2023

Inhemsk musik och musikexport sammanlagt



Anm.: Omsättningen är baserad på standarden för svensk näringsgrensindelning (SNI) koder, närmare bestämt SNI-koderna 9002 (Stödverksamheter till artistisk verksamhet), 9001 (Artistisk verksamhet) och 9004 (Drift av teatrar, konserthus o.d.). En detaljerad analys har genomförts för att identifiera vilka verksamheter som inkluderas i dessa näringsgrenar och hur stor andel av dem som genererar intäkter från konserter och festivaler.

Källa: Musiksverige (2024). Den svenska musikbranschen i siffror 2009–2023. Riksdagsförvaltningens bearbetning.

Totala omsättningen för filmbolag är ca 6,6 miljarder kronor 2023

Den svenska filmnäringen kan grovt delas in i produktionsled, distributionsled och visningsfönster.¹³¹ Den totala omsättningen för filmbolag verksamma inom dessa delar, dvs. produktion, distribution och biograffilmvisning i Sverige, var ca 6,6 miljarder kronor 2023 enligt Svenska Filminstitutets senaste rapport om filmmarknaden.¹³²

Filmbolagens omsättning utgör alltså en mindre del av omsättningen för film och tv som redovisas i Kreativ Sektors rapport från 2025. Kreativ Sektor har i sin statistik med allting som har med film och tv och rörlig bild att göra, till skillnad från Svenska Filminstitutet.¹³³ Tv-kanalerna står för en stor del av omsättningen i Kreativ Sektors statistik, t.ex. ingår Viaplay, HBO, Disney plus, TV4 och SVT.¹³⁴

¹³⁰ E-post från Kreativ Sektor, den 22 april 2025.

¹³¹ SOU 2025:24, s. 81.

¹³² Svenska Filminstitutet (2024). *Filmmarknadens aktörer 2023*.

¹³³ Intervju med Svenska Filminstitutet, den 21 maj 2025.

¹³⁴ E-post från Kreativ Sektor, den 6 maj 2025. I omsättningen för de större tv-distributörerna ingår dock inte streaming i återförsäljarledet.

Stora skillnader i inkomster för konstnärligt yrkesverksamma

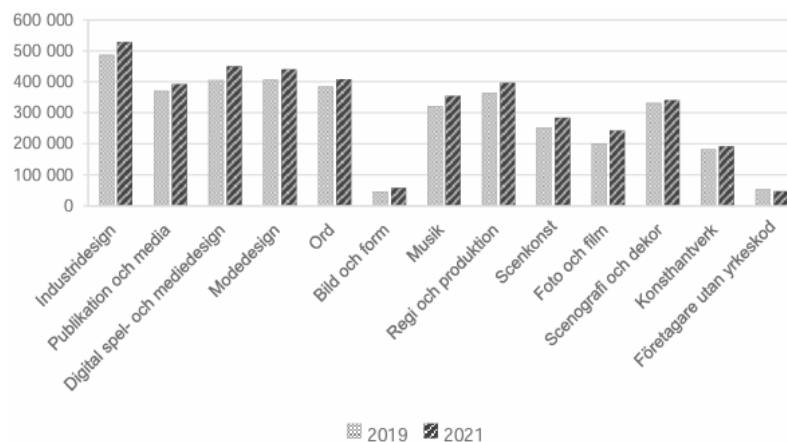
Skillnaderna i inkomster för anställda inom olika yrkesområden för konstnärligt yrkesverksamma var stora enligt Konstnärsnämndens och Kulturanalys pilotstudie 2024. I diagram 5 från pilotstudien framkommer att den lägsta inkomsten från anställning fanns inom områdena Företagare utan yrkeskod (46 500 kronor) och Bild och form (57 600 kronor). Det är enligt pilotstudien naturligt eftersom merparten av de yrkesverksamma inom de båda områdena var kombinatorer eller renodlade egenföretagare. Jämfört med 2019 ökade inkomsterna från anställning inom samtliga yrkesområden. Störst ökning fanns inom området Digital spel- och mediedesign följt av Industridesign.¹³⁵

I en intervju med Musiksverige framfördes även att förväntningarna på stödets storlek kan skilja sig mellan olika utövare i de olika undersökta branscherna.

En vd för ett dataspelsföretag var nyfiken på Konstnärsnämndens stipendier. ”Han pratade om att där borde dataspelsutvecklare få plats. Hur mycket är det? Och jag berättade då att det är 70 000 kronor om året. Va? 70 000 kronor om året, det är ju ingenting.”¹³⁶

Diagram 5 Inkomst från anställning för konstnärligt yrkesverksamma efter yrkesområde 2019 och 2021

Medianvärden i kronor



Källa: Kulturanalys och Konstnärsnämnden pilotstudie 2024, s. 26.

2.2.2 Kulturstöd

För att få en översiktlig bild över vilka kulturstöd som finns att söka inom EU, staten, regionen och kommunen har Riksdagsförvaltningen tagit fram figur 1 nedan. Figuren har utvecklats under arbetets gång och stämts av med aktörer som blivit intervjuade. Många kulturstöd är möjliga att söka för aktörer inom alla undersökta branscher.

¹³⁵ Kulturanalys och Konstnärsnämnden (2024). *Hur ser inkomsterna ut för konstnärligt yrkesverksamma? En pilotstudie om inkomster utifrån yrkes- och näringskoder.*

¹³⁶ Intervju med Musiksverige, den 25 april 2025.

Dock bör det noteras att Kulturbryggan (se avsnitt 2.2.2) är den enda aktören som har ett uttalat stöd för brädspel, men man kan enligt Ion Game Design troligtvis söka och få stöd för brädspel från andra aktörer.¹³⁷

När det gäller musik går de offentliga kulturstöden i Sverige enligt Musiksverige främst till institutionerna, som konserthus och symfoniorkestrar, och en mindre andel går till det s.k. fria musiklivet, som inkluderar aktörer som inte ägs av det offentliga.¹³⁸

¹³⁷ Intervju med Ion Game Design, den 13 maj 2025.

¹³⁸ Intervju med Musiksverige, den 25 april 2025.

Figur 1 Översiktligt sammanfattning av kulturstöden

EU:s kultur- stöd	Statliga kulturstöd	Regionala kulturstöd	Kommunala kulturstöd
Kreativa Europa Horizon Europa EIT¹ 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>Konstränsnämnden:</u> • Kulturbryggan • Riktat stöd till film • Internationella programmet för musik Folkbildningsrådet: Folkhögskolor/studieförbund MUCF: Stöd till Sverok m.m. Almännas arvsfonden 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) <u>Stöd finansierat av skattebetalarna i regionen</u> Kulturstöd till unga Främjande stöd t.ex. konsulenter och regionala bibliotek Föreningsstöd Stöd till folkhögskolor och studieförbund Verksamhetsstöd och projektstöd: <u>Dataspel³, 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

Källa: Riksdagsförvaltningen.

1) European Institute of Innovation and Technology

I det följande beskrivs kulturstöden närmare.

Många olika kulturstöd inom EU

Det finns många olika stöd inom EU som finansierar aktörer inom kreativa och kulturella branscher. När det gäller EU:s finansiering av dataspelsbranschen har den europeiska branschorganisationen *The European Games Developer Federation* (EGDF) sammanställt vilka stöd, däribland kulturstöd, som aktörer inom dataspelsbranschen kan söka.¹³⁹ Nedanstående sammanställning bygger på flera olika källor, däribland delar av EGDF:s lista. Sammanställningen visar kulturstöd som bedömts som viktiga för de undersökta branscherna.

Kreativa Europa

Statens kulturråd och Svenska Filminstitutet är Sveriges kontaktkontor för EU-programmet Kreativa Europa, som är EU:s program för de kulturella och kreativa sektorerna.¹⁴⁰ Aktörer inom dataspels- och filmbranscherna kan exempelvis söka stöd från delprogrammet Kreativa Europa Media, som omfattar stöd till utbildning, utveckling, marknadsföring och distribution inom film, tv och interaktiva medier.¹⁴¹

Horizon Europa

Horizon Europa är EU:s initiativ för forskning och utveckling. Programmet främjar EU:s vetenskapliga och tekniska spetskompetens, stärker konkurrenskraften och skapar arbetstillfällen.¹⁴² Inom programmet Globala utmaningar och europeisk industriell konkurrenskraft finns klustret Kultur, kreativitet och inkluderande samhällen, som fokuserar på att stödja forskning och innovation inom kultur och kreativa sektorer.¹⁴³

En iakttagelse från en av intervjuerna är att det är dyrt och att det kräver administrativa resurser för att kunna söka medel från t.ex. Horizon Europa. I Region Gävleborg har man t.ex. därför sällan möjlighet att söka medel från programmet.¹⁴⁴

EIT Culture and Creativity

European Institute of Innovation and Technology (EIT) har en satsning på kultur och kreativa näringar som kallas Culture and Creativity. Syftet är att stödja samarbeten mellan utbildning, forskning och företag för att stärka Europas konkurrenskraft. Tanken är att man genom att satsa på kultur och kreativa näringar också bidrar till ett bättre samhälle. EIT Culture and Creativity

¹³⁹ <https://www.egdf.eu/summary-of-eu-video-games-industry-funding-calls-for-2024/>.

¹⁴⁰ <https://www.kulturradet.se/kreativa-europa/>.

¹⁴¹ <https://www.filminstitutet.se/sv/sok-stod/kreativa-europa/vara-stod-utlysningar-och-deadlines/>.

¹⁴² <https://www.consilium.europa.eu/sv/policies/horizon-europe/>.

¹⁴³ <https://www.vinnova.se/m/horizont-europa/industriell-konkurrenskraft/kluster2/>.

¹⁴⁴ Intervju med Region Gävleborg, den 3 februari 2025.

startade 2022. Ett femtiotal europeiska aktörer från akademier, samhällsorganisationer och näringsliv ingår i samarbetet.¹⁴⁵

Enligt Region Skåne omfattas dataspel i programmets audiovisuella fokusområde, som kan bli viktigt för dataspelebranschen framöver.¹⁴⁶

Interreg

Interreg är ett EU-initiativ som finansierar projekt där länder, regioner och samhällen samarbetar över gränserna. Syftet är att stärka samarbetet mellan grannländer, mellan större regioner, samt i Europas mest avlägsna områden.¹⁴⁷

Inom Interreg finns t.ex. programmet Interreg Baltic Sea Region¹⁴⁸ som bl.a. driver projektet BSG-Go! med målet att utveckla modeller och metoder för att skapa starka nätverk och ökade förutsättningar för unga spelutvecklare och entreprenörer i Östersjöregionen till långsiktig fördel för deltagarna.¹⁴⁹

Europeiska regionala utvecklingsfonden

Europeiska regionala utvecklingsfonden (Eruf) bidrar till att minska skillnaderna mellan de europeiska regionernas utvecklingsnivåer och höja levnadsstandarden i de minst gynnade regionerna.¹⁵⁰ Inom fonden kan olika aktörer söka bidrag för projekt inom t.ex. miljö, klimat, företagande, kompetens och spjutspetsforskning. Projekten kan vara mycket olika, men målet är detsamma: hållbar utveckling och sysselsättning i alla Europas regioner.¹⁵¹ Även projekt med kulturanknytning har fått stöd, t.ex. Mid Sweden Games, se vidare kapitel 4.

Statens kulturråd och Svenska Filminstitutet delar ut mest statligt kulturstöd

Enligt utredningen för återstart av kulturen 2021 kompletterar den offentliga kulturpolitiken marknaden genom ekonomisk bidragsgivning för att kunna säkerställa det oberoende och den mångfald som krävs för att uppnå kulturpolitikens mål.¹⁵²

I det följande avsnittet presenteras centrala myndigheter som delar ut stöd till kultursektorn, däribland Statens kulturråd och Svenska Filminstitutet som delar ut mest stöd. Därutöver har regeringen också delat ut andra kulturstöd. Exempelvis tilldelade regeringen 2024 branschorganisationen Export Music

¹⁴⁵ <https://www.uu.se/forskning/starka-forskningsmiljoer/kic---knowledge-and-innovation-communities/eit-culture-and-creativity> och <https://eit.europa.eu/eit-community/eit-culture-creativity>.

¹⁴⁶ Intervju med Region Skåne, Kulturförvaltningen, den 13 januari 2025.

¹⁴⁷ <https://interreg.eu/about/what-is-interreg/>.

¹⁴⁸ <https://interreg.eu/programmes/baltic-sea-region/> och <https://interreg-baltic.eu/project/bsg-go/>.

¹⁴⁹ Dataspelebranschen (2024). *Spelutvecklarindex*, s. 62.

¹⁵⁰ <https://www.europarl.europa.eu/factsheets/sv/sheet/95/el-fondo-europeo-de-desarrollo-regional-feder->.

¹⁵¹ <https://tillvaxtverket.se/tillvaxtverket/omtillvaxtverket/eufonder/regionalfonden/maloch-inriktningforregionalfonden.1729.html>.

¹⁵² SOU 2021:77, s. 92.

Sweden (ExMS) ett stöd om en halv miljon kronor för att stötta svenska musiksaktörer internationellt.¹⁵³

Statens kulturråd

Statens kulturråd fördelar ca 1,2 miljarder kronor årligen till regionerna, varav omkring en tredjedel går till arbete med kultur för barn och unga. Statens kulturråd delar bl.a. ut stöd för stärkt kultur i skolan, skapande skola och utvecklingsbidrag till kulturskolor.¹⁵⁴ Bidrag till skapande skola kan användas för projekt inom spelutveckling och skapande av brädspel. Filmprojekt där elever kan lära sig att skriva manus, filma och redigera under ledning av professionella filmskapare kan också få stöd genom skapande skola. Musikprojekt, som workshoppar, konserter och skolprojekt, är även det vanliga projekt inom skapande skola. Utvecklingsbidragen till skolor och skapande skola är tidsbegränsade.¹⁵⁵

Generellt har Statens kulturråd inga projekt- eller verksamhetsbidrag riktade till dataspel.¹⁵⁶ När det har funnits en koppling mellan dataspel och andra områden har det dock gjorts undantag. Ett sådant exempel är Dalarnas och Gävleborgs projekt Spelkultursamverkan i Mellansverige som fick utvecklingsbidrag i tre år och som avslutades vid årsskiftet 2024/25.¹⁵⁷ Efter att projektet avslutades har det inte funnits några avsatta medel i Region Gävleborg för att arbeta med spelkultur.¹⁵⁸

Därutöver delar Statens kulturråd ut stöd till regionerna via kultursamverkansmodellen som beskrivs närmare i avsnittet om regionala kulturstöd.¹⁵⁹

Noterbart är att Statens kulturråd tog över Musikverkets bidragsgivning tillsammans med ett främjande uppdrag inom musikområdet den 1 januari 2022.¹⁶⁰ När det gäller musik stöder Statens kulturråd t.ex. spetsutbildningar för unga musiker. Däremot ger Statens kulturråd inga rena kulturstöd till kommersiell musik. När det gäller filmverksamhet inom kultursamverkansmodellen går stödet till t.ex. unga talanger och skolbio.¹⁶¹

Statens kulturråd delar även ut bidrag till centrumbildningar, som beskrivs i följande avsnitt.

Ännu ingen centrumbildning inom kulturområdet på riksnivå för dataspel

Både Filmcentrum¹⁶² och Musikcentrum Riks¹⁶³ är centrumbildningar inom kulturområdet och får stöd från Statens kulturråd.

¹⁵³ Regeringskansliet (2024). Pressmeddelande *Regeringen satsar på svensk musikexport*, den 8 april.

¹⁵⁴ <https://www.kulturradet.se/i-fokus/barn-och-unga/vart-uppdrag/>, <https://www.kulturradet.se/sok-bidrag/?f=Barn%20och%20unga>.

¹⁵⁵ Intervju med Statens kulturråd, den 11 februari 2025 och <https://www.kulturradet.se/sok-bidrag/skapande-skola/>.

¹⁵⁶ Telefonsamtal med Statens kulturråd, den 18 februari 2025.

¹⁵⁷ Intervju och telefonsamtal med Statens kulturråd, den 11 och 18 februari 2025.

¹⁵⁸ Intervju med Region Gävleborg, den 3 februari 2025.

¹⁵⁹ Statens kulturråd (2025). *Arsredovisning 2024*, s. 18.

¹⁶⁰ <https://www.kulturradet.se/nyheter/2021/kulturradet-tar-over-bidragsgivningen-fran-musikverket/>.

¹⁶¹ Intervju med Statens kulturråd, den 11 februari 2025.

¹⁶² <https://www.filmcentrum.com/>.

¹⁶³ <https://www.centrumbildningarna.se/musikcentrum-riks>.

Dataspelscentrum har ansökt om att få bidrag men har ännu inte blivit godkända av Statens kulturråd. Dataspelscentrum ansökte för första gången hösten 2023 för 2024. En anledning till att deras ansökan inte blev godkänd då var att den behövde utvecklas. Dataspelscentrum ansökte även året därpå för stöd under 2025. Den ansökan hade enligt Statens kulturråd kunnat antagits om det statliga anslaget till Statens kulturråd hade höjts. Anslaget hade heller inte justerats för löne- och kostnadsökningar med KPI. Det innebär i praktiken att nettoanslaget sänkts. Om Statens kulturråd antagit ansökan hade det lett till att övriga centrumbildningar behövt få ännu mindre medel. De centrumbildningar som redan varit centrumbildningar inom kulturområdet har en långsiktig plan, och de beviljas ofta inte mer än hälften av de medel som de ansöker om.¹⁶⁴

Musikcentrum Riks

Musikcentrum Riks (MCR) är ett förbund för samverkan mellan och utveckling av de tre regionala musikcentrumen i Väst, Öst och Syd. Se vidare i avsnittet om de regionala centrumbildningarna. Stadgarna för MCR innehåller följande verksamhetsmål:

- Tillvarata medlemsföreningarnas intressen – t.ex. genom att söka stöd, bidrag och andra inkomstkällor för medlemsföreningarna i samverkan samt verka opinionsbildande för att stärka frilansmusikernas situation och arbetsmarknad.
- Representera medlemsföreningarna regionalt, nationellt och internationellt – t.ex. genom att arbeta för optimal synlighet för medlemmarna och samordna förmedlingsarbetet på dessa tre nivåer.
- Utföra uppdrag å medlemsföreningarnas vägnar – t.ex. genom att genomföra samarbetsprojekt med organisationer på ett nationellt eller internationellt plan. Främja medlemsförmedlingarnas utveckling – genom att stötta varje medlemsförening i utveckling av best practice inom t.ex. förmedling, projektutveckling, regional musikpolitik, kunskapsöverföring och andra för föreningar relevanta områden.¹⁶⁵

Filmcentrum Riks

Filmcentrum Riks består av tre juridiska enheter: Filmcentrum Sveriges ekonomiska förening, föreningen Filmcentrum och Filmcentrum Distribution Swe AB.¹⁶⁶ Inom Filmcentrum finns tre fristående distrikt. Se vidare i avsnittet om de regionala centrumbildningarna.

Konstnärsnämnden – Kulturbryggan

Konstnärsnämnden är en statlig myndighet som främst ansvarar för genomförandet av den statliga konstnärspolitiken.¹⁶⁷ Konstnärsnämndens huvuduppdrag är att ge arbetsstipendier för att ge möjlighet att utveckla och producera

¹⁶⁴ Telefonsamtal med Statens kulturråd, den 18 februari 2025.

¹⁶⁵ <https://www.musikcentrumriks.se/om-musikcentrum>.

¹⁶⁶ <https://www.filmcentrum.com/about-2/>.

¹⁶⁷ <https://www.konstnarsnamnden.se/om-konstnarsnamnden/>.

någotning med konstnärligt uttryck.¹⁶⁸ Nämnden erbjuder också riktade projektstöd som bl.a. går till film för att stödja produktion av kortfilm, dokumentär och animation, till Stiftelsen Filmform och till långtidsstipendier och andra bidrag till konstnärer.¹⁶⁹ Sedan 2012 har nämnden ett internationellt program för musik.¹⁷⁰

Därutöver erbjuder nämnden stöd genom Kulturbryggan.

Kulturbryggan ger bidrag inom spelområdet

Kulturbryggan har i uppdrag från regeringen att främja förnyelse och utveckling inom kulturområdet och verka för breddad finansiering av nyskapande kulturverksamhet.¹⁷¹ Kulturbryggan har funnits sedan 2010 och delade ut sitt första stöd 2011.¹⁷² Inom Kulturbryggan finns ett antal sakkunskapsområden, däribland film, musik och spel. Med spelområdet avser Kulturbryggan sakkunskap inom spel där utövaren använder en dator (oavsett plattform) eller spel som bräd-, figur-, konflikt- eller rollspel. Området innefattar även lajv och cosplay. Området innefattar däremot inte hasardspel, vadslagningsspel eller idrott/sport.¹⁷³

När man söker stöd från Kulturbryggan får man välja vilken sakkunskap de som granskar projektet ska ha. Det handlar inte om att definiera projektet, utan om att säkerställa att bedömarna har rätt kunskap och insyn för att förstå vad projektet går ut på.¹⁷⁴ Som nämnts tidigare är det bara Kulturbryggan som har uttryckt särskilt att de stöder brädspelsutveckling.¹⁷⁵ I dag har Kulturbryggan de två programmen Konstnärlig förnyelse och Nya finansieringsmodeller. Inom båda programmen går det att ansöka om fröpengar, dvs. pengar för att genomföra en förstudie, på upp till 150 000 kronor eller projektmedel på upp till 1 500 000 kronor för att förverkliga en idé. Sakkunskapsområdena spel, film och musik hamnar inom programmet Konstnärlig förnyelse.¹⁷⁶ Syftet med förstudiemedlen, de s.k. fröpengarna, är att de ska leda till en bättre, mer grundad ansökan om projektbidrag från Kulturbryggan.¹⁷⁷

År 2025 var anslagen till Kulturbryggan 26,2 miljoner kronor.¹⁷⁸ Noterbart är att Kulturbryggan fick en nedskärning med 5 miljoner kronor inför 2024, som sedan bibehållits.¹⁷⁹

¹⁶⁸ Intervju med Kulturbryggan, den 22 januari 2025.

¹⁶⁹ SOU 2025:24, s. 138.

¹⁷⁰ Ibid., s. 244.

¹⁷¹ Förordningen (2007:1199) med instruktion för Konstnärsnämnden, 9 a §.

¹⁷² E-post från Kulturbryggan, den 22 september 2025.

¹⁷³ Underlag från Kulturbryggan via e-post den 22 januari 2025.

¹⁷⁴ Ibid.

¹⁷⁵ Intervju med Ion Game Design, den 13 maj 2025.

¹⁷⁶ Underlag från Kulturbryggan via e-post den 22 januari 2025.

¹⁷⁷ Intervju med Kulturbryggan, den 22 januari 2025.

¹⁷⁸ Kulturdepartementet (2024). *Regleringsbrev för budgetåret 2025 avseende Konstnärsnämnden*.

¹⁷⁹ Intervju med Kulturbryggan, den 22 januari 2025.

Tabell 4 Kulturbryggans bidragsgivning 2018–2024

#	Vald sakkunskap	Antal ansökningar	Andel ansökningar	Antal bifall	Andel bifall	Bifallsgrad	Beviljat belopp (kr)	Andel beviljat belopp
1	Affärsutveckling	200	8,5%	22	10,2%	11,0%	20 381 000	11,6%
2	Arkitektur	90	3,8%	12	5,6%	13,3%	9 024 000	5,1%
3	Bild	479	20,3%	48	22,2%	10,0%	46 240 000	26,4%
4	Cirkus	35	1,5%	7	3,2%	20,0%	6 316 000	3,6%
5	Dans	124	5,3%	11	5,1%	8,9%	9 499 000	5,4%
6	Deltagarkultur	170	7,2%	16	7,4%	9,4%	13 301 000	7,6%
7	Film	99	4,2%	7	3,2%	7,1%	5 963 000	3,4%
8	Form	127	5,4%	14	6,5%	11,0%	13 497 000	7,7%
9	Kulturarv	118	5,0%	9	4,2%	7,6%	6 037 000	3,4%
10	Litteratur	53	2,3%	4	1,9%	7,5%	3 722 000	2,1%
11	Musik	265	11,3%	15	6,9%	5,7%	5 934 000	3,4%
12	Musikdramatik	58	2,5%	2	0,9%	3,4%	1 221 000	0,7%
13	Scenisk gestaltning	300	12,7%	28	13,0%	9,3%	23 190 000	13,2%
14	Spel	48	2,0%	6	2,8%	12,5%	3 633 000	2,1%
15	Transmedia	189	8,0%	15	6,9%	7,9%	7 437 000	4,2%
Summa/Snitt:		2355	100,0%	216	100,0%	9,2%	175 395 000	100,0%

Källa: Kulturbryggan.

Sakområdet spel har under 2018–2024 haft 48 ansökningar varav 6 bifölls bidrag. Under samma period bifölls 15 av 265 ansökningar inom sakområdet musik och 7 av 99 ansökningar inom sakområdet film, se tabell 4. När det gäller spel beviljades exempelvis Transcenders Medias spel Truer than You 825 000 kronor 2018. Truer than You är en berättelsebaserad simulering som utforskar sanningens roll och skammens funktion i mänskliga relationer.¹⁸⁰ När det gäller musik kan det handla om att uppfinna ett instrument. Kulturbryggan har t.ex. finansierat uppfinningen att skapa musik genom hjärnvågor.¹⁸¹

I juni 2025 fick Kulturbryggan ändringar i sitt regleringsbrev som innebär att de utöver att fördela projektbidrag även kan genomföra främjande insatser i egen regi eller i samverkan med andra aktörer för att utveckla nya sätt att finansiera kulturell verksamhet.¹⁸²

Folkbildningsrådet

Staten lämnar årligen bidrag till Folkbildningsrådet för att bidra till finansieringen av folkhögskolorna och studieförbunden. Förutom det statliga stödet finns det dels regionalt stöd till folkhögskolorna och studieförbunden, dels kommunalt stöd till studieförbunden. Kommunerna kan även ge uppdrag till folkhögskolor.¹⁸³ En kommun kan samverka med en folkhögskola och köpa platser även för ungdomar under 18 år. Det vanliga är att dessa läser inom ramen för allmän kurs. Kommunen finansierar då platsen, och det lämnas inte något statsbidrag från Folkbildningsrådet. På allmän och särskild kurs kan bara

¹⁸⁰ Underlag från Kulturbryggan, den 22 januari 2025.

¹⁸¹ Intervju med Kulturbryggan, den 22 januari 2025.

¹⁸² Regeringskansliet (2025). Pressmeddelande *Kulturbryggan får ökade möjligheter att arbeta med breddad finansiering*, den 26 juni.

¹⁸³ Intervju med Folkbildningsrådet, den 21 februari 2025.

statsbidrag lämnas till deltagare över 18 år eller som fyller 18 år innevarande kalenderår. Detta regleras i förordningen (2025:218) om statsbidrag till folkbildningen respektive Folkbildningsrådets statsbidragsvillkor.¹⁸⁴ Studieförbunden är enligt Statens kulturråd viktiga i finansieringen av spelkulturen och spelträffar.¹⁸⁵

Enligt Folkbildningsrådets ekonomiska rapporter var statsbidraget 2,7 miljarder kronor till folkhögskolorna 2023.¹⁸⁶ Motsvarande statsbidrag till studieförbunden var 1,9 miljarder kronor.¹⁸⁷ För studieförbunden har statsbidraget dragits ned de senaste åren, och för folkhögskolorna har de extraplatser som tillkom under pandemin tagits bort.¹⁸⁸

Enligt statsbidragsvillkoren för studieförbund lämnas inte statsbidrag till verksamhet som syftar till lek, spel och idrott. Det finns inga skrivningar som förhindrar spel, lek och idrott i statsbidragsvillkoren för folkhögskolor, men kursverksamheten inom folkhögskolor skapas inte utifrån detta men kurser kan ha inslag av spel, lek och idrott. Idrott finns på schemat för allmän kurs.¹⁸⁹ För vidare information om spelutbildningar inom folkhögskolorna och studieförbunden se avsnitt 2.3.3.

Myndigheten för ungdoms- och civilsamhällesfrågor

Myndigheten för ungdoms- och civilsamhällesfrågor (MUCF) ger bl.a. bidrag till barn- och ungdomsorganisationer.¹⁹⁰ Spelkulturförbundet Sverok är en av organisationerna som får bidrag från MUCF.

Sverok är en central aktör för att främja spelkultur bland unga. De organiserar aktiviteter inom rollspel, brädspel och e-sport.¹⁹¹

Allmänna arvsfonden

Allmänna arvsfonden bidrar med stöd för att utveckla projekt för barn, ungdomar, äldre eller personer med funktionsnedsättning.¹⁹² Enligt Folkbildningsrådet finns det musikverksamhet som har fått stöd av Allmänna arvsfonden.¹⁹³

Det finns även filmprojekt som fått stöd av Allmänna arvsfonden, t.ex. KAN Filmfestival i Skåne.¹⁹⁴

¹⁸⁴ Intervju med Folkbildningsrådet, den 21 februari 2025 och e-post den 16 september 2025.

¹⁸⁵ Intervju med Statens kulturråd, den 11 februari 2025.

¹⁸⁶ Folkbildningsrådet (2024). *Folkhögskolans ekonomi 2023*, den 13 december. Folkhögskolornas statsbidragsintäkter minskade med 60,8 miljoner kronor 2024 jämfört med 2023 och utgjorde knappt 2,7 miljarder kronor. Folkbildningsrådet (2025). *Folkhögskolans ekonomi 2024*.

¹⁸⁷ Folkbildningsrådet (2024). *Studieförbundens ekonomi 2023*, den 15 november.

¹⁸⁸ Folkbildningsrådet (2025). *Nedskärningarnas konsekvenser – En initial analys av hur minskade anslag och ansträngd ekonomi påverkar folkbildningen*, s. 2, februari.

¹⁸⁹ Intervju med Folkbildningsrådet, den 21 februari 2025 och e-post den 16 september 2025 och <https://folkbildningsradet.se/studieforbund/fragor-och-svar-om-statsbidrag-till-studieforbund/ansvar-och-samverkan/>.

¹⁹⁰ <https://www.mucf.se/bidrag/barn-och-ungdomsorganisationer>.

¹⁹¹ <https://sverok.se/om-oss/>.

¹⁹² <https://www.arvsfonden.se/ansokan/vara-stodformer>.

¹⁹³ Intervju med Folkbildningsrådet, den 21 februari 2025.

¹⁹⁴ <https://www.arvsfonden.se/projekt/alla-projekt/projektsidor/kan-filmfestival>.

Tillväxtverket

Tillväxtverket delar ut stöd till produktion av audiovisuella verk. Se även förordningen i avsnitt 2.1.4. Detta stöd är en form av skattelättnad till film- och tv-produktioner. Stödet kan uppgå till 25 procent av stödberättigande kostnader. Stödberättigande kostnader är kostnader som är nödvändiga för att genomföra produktionen i Sverige och som avser löner till personer som är skyldiga att betala skatt i Sverige och köp av varor eller tjänster från företag som är skyldiga att betala skatt i Sverige.¹⁹⁵ Nivån på stödet justerades ned 2025 från 100 till 87 miljoner kronor, vilket inneburit att den ansökningsomgång som skulle genomförts under våren 2025 ställts in av Tillväxtverket.¹⁹⁶

Svenska Filminstitutet

Svenska Filminstitutet har utformat ett detaljerat system av stöd till utveckling, produktion, spridning och visning av film samt sådant som filmpedagogik. Tre olika sorters statsbidrag för utveckling får fördelas enligt förordningen (se även avsnitt 2.1.4):

1. stöd för utveckling av enskilda projekt inom film, serier eller rörlig bild
2. kontinuitetsstöd för att stärka producenter
3. kompetensstöd för att stärka utvecklingen av konstnärskap och yrkeskompetenser hos producenter eller professionellt verksamma som arbetar med film- och tv-produktion.¹⁹⁷

Svenska Filminstitutet fördelar stöd till utveckling och produktion med hjälp av särskilt anställda filmkonsulenter som är förordnade för en begränsad tid.¹⁹⁸

I figur 2 beskrivs utförligare hur stödgivningen är relaterad till filmprocessen.

Figur 2 Svenska Filminstitutets stödgivning



Källa: Svenska Filminstitutet, presentation under en intervju den 21 maj 2025.

Det börjar med en idé som manusfattare, regissörer eller producenter kommer in med till en av filmkonsulenterna. Då kan processen antingen ta stopp eller beviljas ett utvecklingsstöd och processen kan fortsätta. Om konsumenten bedömer att filmen går att producera lämnas ett löfte om produktionsstöd, ett s.k. letter of commitment. Producenterna söker även finansiering från annat håll,

¹⁹⁵ <https://tillvaxtverket.se/tillvaxtverket/sokfinansiering/omvaraolikastod/stodtillproduktion-avaudiovisuella-2680.html>.

¹⁹⁶ SOU 2025:24, s. 150–151.

¹⁹⁷ Ibid., s. 123.

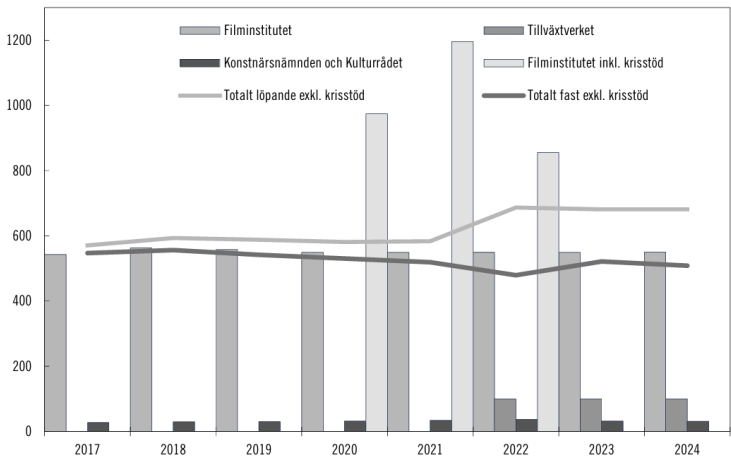
¹⁹⁸ Ibid., s. 227.

t.ex. från regionala produktionscentrum samt distributörer, oavsett om de fått ett löfte. Båda är viktiga finansieringskällor. När filmen är klar söker man lanseringsstöd och stöd till distribution och visning för sin film. När filmen sedan kommer ut på bio kan man söka publikrelaterat stöd och biografstöd. Det finns även stöd till internationell distribution och visning.¹⁹⁹

Svenska Filminstitutet fördelar också stöd till kommunalt finansierad verksamhet, i skolan och på fritiden, med syftet att ge barn och ungdomar möjlighet till kvalitativa filmupplevelser och fördjupade kunskaper om rörliga bilder.²⁰⁰ Dessutom delar Svenska Filminstitutet och SVT även ut stöd till talanger och kortfilmer.²⁰¹

I nedanstående diagram visas de samlade statliga insatserna på filmområdet 2017–2024. Svenska Filminstitutet är som framgår av diagrammet den största bidragsgivaren.

Diagram 6 Samlade statliga insatserna på filmområdet 2017–2024
Miljoner kronor



Anm.: Uppgifter har hämtats från respektive institution. De extraordinära satsningarna under pandemiåren har räknats bort i de sammanfattande totalkurvorna för att tydliggöra den långsiktiga trenden. Konstnärsnämnden är exklusive Kulturbryggan och Kulturrådet är skattat som 1 procent av anslaget till Kultursamverkansmodellen.
Källa: SOU (2024). Filmutredningen (Ku 2024:01), *Preliminär nulägesanalys*, juni 2024.

Regionala kulturstöd består till cirka en fjärdedel av statliga stöd från kultursamverkansmodellen

Regionala stöd finansieras delvis av staten genom kultursamverkansmodellen. År 2025 fördelade staten 1,6 miljoner kronor till regional kulturverksamhet, varav 1,5 miljoner kronor inom kultursamverkansmodellen, – resterande fördelades till utpekade regionala kulturverksamheter i Region Stockholm som

¹⁹⁹ Intervju med Svenska Filminstitutet, den 21 maj 2025.
²⁰⁰ <https://www.filminstitutet.se/sv/sok-stod/barn--unga/barn-och-ungdom/stod-till-filmkulturell-verksamhet-for-barn-och-ungdom/>.
²⁰¹ SOU 2025:24, s. 175 f.

inte ingår i modellen.²⁰² Verksamheterna inom professionell teater, dans och musik beviljades enligt Kultursamverkansutredningens betänkande 2023 högst stöd inom kultursamverkansmodellen.²⁰³ Som nämnts i avsnitt 2.1.4 ingår inte spel i kultursamverkansmodellens listade områden.

Enligt Statens kulturråd bidrar staten i genomsnitt med 26–27 procent av stöden genom kultursamverkansmodellen medan resterande del finansieras av regionerna och kommunerna själva. Dock varierar det mellan olika regioner, t.ex. har Gotland betydligt högre statligt stöd per capita än vad Västra Götaland har och som andel av den samlade budgeten. Grunden för själva finansieringen är att regionerna tar fram en kulturplan i samråd med kommunerna.²⁰⁴

Som nämnts tidigare ingår inte Region Stockholm i kultursamverkansmodellen. Region Stockholm har en egen omfattande stödgivning till kulturområdet, föreningslivet och folkbildningen. Regionbiblioteken inom kulturförvaltningen som arbetar främjande med de kommunala biblioteken arbetar bl.a. annat med dataspel och brädspele.²⁰⁵

Regionala centrumbildningar

Filmcentrum och Musikcentrum Riks har till skillnad från Dataspelescentrum regionala centrumbildningar. Inom Filmcentrum finns tre fristående distrikt: Filmcentrum Syd²⁰⁶, Filmcentrum Väst²⁰⁷ och Filmcentrum Mitt.²⁰⁸ Musikcentrum Riks består av tre regionala kontor: Musikcentrum Syd, Musikcentrum Väst och Musikcentrum Öst.²⁰⁹ När det gäller exempelvis Musikcentrum Syd driver de även internationella projekt, med internationella medel (inom musik) samt samverkar internationellt med andra musikorganisationer i t.ex. de baltiska staterna, Danmark och Tyskland.²¹⁰

Det finns också fyra regionala filmproduktionscentrum: Film i Väst²¹¹, Filmpool Nord²¹², Film i Skåne²¹³ och Film Stockholm.²¹⁴ Dessa investerar i filmproduktion och arbetar alla i olika grad även med talangutveckling.²¹⁵ Talangutvecklingssatsningar görs även i många mindre regioner och i vissa kommuner.²¹⁶

Kulturstöd till unga

Regionerna ger också kulturstöd till unga, vilket ligger i linje med det nationella främjande målet att särskilt uppmärksamma barns och ungas rätt till kultur. Dessa stöd kan se ut på lite olika sätt, och det kan handla om stöd inom olika

²⁰² E-post från Statens kulturråd, den 23 september 2025.

²⁰³ SOU 2023:58, s. 86.

²⁰⁴ Intervju med Statens kulturråd, den 11 februari 2025.

²⁰⁵ E-post från Region Stockholm, den 18 september 2025.

²⁰⁶ <https://filmcentrumsyd.se/omfilmcentrumsyd/>.

²⁰⁷ <https://www.filmcentrumvast.se/>.

²⁰⁸ <https://www.filmcentrum.com>.

²⁰⁹ <https://www.centrumbildningarna.se/musikcentrum-riks>.

²¹⁰ Presentation från Region Skåne skickad via e-post den 15 januari 2025.

²¹¹ <https://filmivast.se/>.

²¹² <https://filmpoolnord.se/>.

²¹³ <https://filmiskane.se/sv/>.

²¹⁴ <https://filmstockholm.se/>.

²¹⁵ SOU 2025:24, s. 177.

²¹⁶ Ibid., s. 178.

branscher, som film och musik. Exempelvis prioriterar Region Jämtland Härjedalen bl.a. kultur på ungas villkor i stipendiet som ska användas till projekt, arrangemang eller produktioner inom kulturella och kreativa branscher.²¹⁷

Ett annat exempel är Region Stockholm som bl.a. delar ut stöd till barns och ungas deltagande i kulturverksamhet och konstnärlig verksamhet och subventionerar barns och ungas tillgång till scenkonst och musik av hög konstnärlig kvalitet.²¹⁸

Främjandestöd

Det är också vanligt att regionerna erbjuder. Detta kan exempelvis ske genom konsulenter och regionala bibliotek. I Region Stockholm finns det regionala konsulenter och strategier inom vissa konstområden som bl.a. musik- och filmområdet, men det saknas för dataspeksområdet.²¹⁹

I Region Gävleborg finns en konsulenttjänst för crossmedia.²²⁰ Inom crossmedia står berättelsen i centrum, och formen för berättelsen kommer i nästa steg. Ofta leder detta förhållningssätt till blandformer med olika konstnärliga uttryck. Konsulenter arbetar bl.a. med spelkultur genom att t.ex. ta fram aktiviteter och kompetenshöjande insatser.²²¹ Enligt Sverok är Region Gävleborg ensamma om att använda sig av termen crossmedia.²²²

I Västra Götalandsregionen finns det bl.a. filmkonsulenter, musikkonsulenter och en spelkonsulent.²²³ Spelkonsulenter främjar spelkultur och spelskapande och stöttar unga kulturutövare i Västra Götalandsregionen.²²⁴

Föreningsstöd

Regioner och kommuner (se avsnitt nedan) lämnar också stöd till föreningar. Exempelvis ger Region Stockholm stöd till Sveroks distrikt Stockholm-Gotland som finansierar distriktets och föreningarnas verksamhet.²²⁵ Ett annat exempel är Region Västmanland som ger stöd till Sverok i Mälardalen.²²⁶

Stöd till folkhögskolor och studieförbund

Som nämnts under avsnittet om statliga stöd från Folkbildningsrådet ger samtliga regioner stöd till folkhögskolan. Många regioner och de flesta kommuner ger också stöd till studieförbunden.²²⁷

²¹⁷ <https://kulturjamtlandharjedalen.se/sok-stod/kulturstod-till-unga.html>.

²¹⁸ <https://www.regionstockholm.se/kultur/sok-stod/stod-till-kulturliv/stod-till-barn-och-ungas-deltagande-i-kultur--och-konstnarlig-verksamhet/> och <https://www.regionstockholm.se/kultur/sok-stod/stod-till-kulturliv/subventionsstod/>.

²¹⁹ Intervju med Region Stockholm, den 4 december 2024. Det finns t.ex. inte heller några konsulenter inom bild/form, litteratur och teater. E-post från Region Stockholm, den 18 september 2025.

²²⁰ Intervju med Region Gävleborg, den 3 februari 2025.

²²¹ Region Gävleborg (2023). *Regional kulturplan Gävleborg 2023–2026 – Ett engagerat konst- och kulturliv för hållbar utveckling*.

²²² Intervju med Sverok, den 9 maj 2025.

²²³ Intervju med Västra Götalandsregionen, den 9 januari 2025.

²²⁴ <https://kulturungdom.se/konstform/spel/traffa-var-spelkonsulent-sanna?highlight=WYJzcGVsa29uc3VsZW50Il0=>.

²²⁵ E-post från Sverok, den 15 september 2025.

²²⁶ Intervju med Region Västmanland, den 24 mars 2025.

²²⁷ E-post från Folkbildningsrådet, den 16 september 2025.

Verksamhetsstöd och projektstöd

Regionerna erbjuder många olika verksamhetsstöd och projektstöd. Därför redovisas nedan ett urval av verksamheter och projekt som fått stöd i några regioner uppdelat på dataspel, musik och film. Se även figur 1 i inledningen av avsnittet om kulturstöd samt exempel på projekt som fått stöd i regionerna i kapitel 4.

Dataspel

Exempelvis får projekten och verksamheterna Level Up Regional Game Industry, Dataspelscentrum och Game Habitat regionala stöd, se mer information om dessa i kapitel 4.

Musik

Musik i Dalarna som består av en rad verksamheter ägs av en stiftelse med Region Dalarna som huvudman. Bidragsgivare är förutom Region Dalarna, Statens kulturråd och kommunerna Falun och Borlänge.²²⁸

Musik i Syd är en stiftelse som ägs av Region Skåne och Region Kronoberg. Stiftelsen får bl.a. stöd för att arbeta främjande genom arrangörsstöd samt för att ansvara för subventionerat musikutbud i förskola och skola.²²⁹ Även Malmö Opera ägs av Region Skåne.²³⁰

Östgötamusiken som är en del av Scenkonst Öst ägs av Region Östergötland, Norrköpings kommun och Linköpings kommun, har ett regionalt uppdrag att erbjuda alla i Östergötland tillgång till levande musik med hög kvalitet på professionell nivå och verka brett inom flera genrer.²³¹

Film

De fyra regionala filmproduktionscentrumen Film i Väst, Filmpool Nord, Film i Skåne och Film Stockholm får regionala verksamhetsstöd. Enligt Filmutredningens nulägesanalys beslutade de fyra regionala filmproduktionscentrumen om investeringar på ca 142 miljoner kronor i film och dramaserier under 2023.²³² Se även avsnitt om regionala centrumbildningar.

Det finns även andra regionala nätverket för filmkulturell verksamhet som får stöd av regionen, exempelvis Film i Sydost, som är en av medlemmarna i Filmregionerna.²³³ Ett annat exempel är Film Stockholm som ägs och drivs av Region Stockholm (via moderbolaget LISAB) men finansieras i samverkan med Stockholms stad.²³⁴

²²⁸ <https://musikidalarna.se/om-musik-i-dalarna/#information>.

²²⁹ Presentation från Region Skåne skickad via e-post den 15 januari 2025.

²³⁰ Intervju med Region Skåne, Kulturförvaltningen, den 13 januari 2025.

²³¹ <https://utveckling.regionostergotland.se/ru/utvecklingsomraden/kultur/konst-och-kulturomraden/musik>.

²³² SOU (2024). Filmutredningen (Ku 2024:01), *Preliminär nulägesanalys*, juni 2024.

²³³ <https://filmregionerna.se/om/vara-medlemmar/>.

²³⁴ SOU 2025:24, s. 160.

Kommunala kulturstöd

Kommunala kulturstöd påminner mycket om de regionala stöden. Det finns bl.a. verksamhets- och projektstöd, stöd till studieförbund, föreningsstöd och kulturstipendier. När det gäller föreningsstöd ger kommunerna även aktivitetsstöd.²³⁵

Som nämnts i avsnitt 2.1.4 är utrymmet för direkt stöd till enskilda företag från kommuner i allmänhet mycket begränsat och således är det svårt att få för t.ex. enskilda dataspelsföretag.

I det följande presenteras ett urval av verksamheter och projekt som fått stöd i några kommuner uppdelat på dataspel, musik och film. Se även figur 1 i inledningen av avsnittet om kulturstöd samt exempel på projekt som fått stöd i kommunerna i kapitel 4.

Dataspel

Arctic Game är ett dataspelskluster i norra Sverige som får stöd av kommunerna i Skellefteå, Luleå, Umeå och Boden.²³⁶ Andra exempel på kluster som får kommunala stöd är Science Park i Skövde och Game Habitat i Malmö, se mer information om dessa i kapitel 4.

Ett exempel på en kommun som gett stöd till brädspelsutvecklare är Blekinge kommun som delade ut stipendiet Världsarvmästarna 2023.²³⁷ Ett annat exempel är Mariestads kommun som gett stöd till utveckling av Klimatspelet Mariestad, ett interaktivt brädspel som bidrar till den gröna omställningen.²³⁸

Musik

När det gäller musik medfinansierar t.ex. kommunerna i Falun och Borlänge Musik i Dalarna och kommunerna i Norrköping och Linköping medfinansierar Östgötamusiken. Se även avsnitt ovan under regionala stöd.

Film

Som nämnts under regionala stöd för film medfinansierar Stockholms stad Film Stockholm. Ett annat exempel är Göteborgs stad som ger produktionsstöd för film och rörlig bild.²³⁹

Ytterligare ett exempel är BoostHbg i Helsingborg som är en kommunal verksamhet som drivs av kulturförvaltningen i Helsingborgs stad där det erbjuds lån av teknik, workshoppar, coachning och lokaler för unga som vill utvecklas inom bl.a. film. Här kan man som ung filmskapare söka stöd i form av ett personligt stipendium.²⁴⁰

²³⁵ Intervju med Folkbildningsrådet, den 21 februari 2025.

²³⁶ <https://arcticgame.se/about/>.

²³⁷ <https://blekingemuseum.se/varldsarvmastarna/>.

²³⁸ ”Klimatspelet Mariestad bidrar till den gröna omställningen” (2024). *Mariestads kommun*, den 3 juni.

²³⁹ <https://goteborg.se/wps/portal/enhetssida/kulturstod/ekonomiskt-stod/olika-stod/produktions-stod-for-film-och-rorlig-bild>.

²⁴⁰ SOU 2025:24, s. 179.

2.2.3 Användare och besökare

En viktig finansieringskälla för musik- och filmbranscherna är biljettintäkter från besökare som gått på konserter och bio. När det gäller dataspels- och brädspelsbranscherna förekommer också till viss del biljettintäkter vid större evenemang, men den huvudsakliga inkomstkällan är intäkter från köp av själva spelen och för dataspel även köp inuti spelen. Det är därför intressant att titta närmare på hur många användare och besökare de olika branscherna har. Den statistik som inkluderar samtliga undersökta branscher är SOM-institutets undersökning av kulturvanor och livsstil. Avsnittet inleds därför med resultat från SOM-institutets senaste undersökning av kulturvanor och livsstil 2023. Det som berör de undersökta branscherna är gulmarkerat.

Nästan tre fjärdedelar har sett en film den senaste månaden

Av tabell 5 framgår att det är vanligare att deltagarna i undersökningen sett en film minst en gång i månaden än att ha spelat data-/mobil-/tv-spel eller spelat ett brädspel eller gått på en rock- eller popkonsert.

Tabell 5 Kulturvanor och livsstil i Sverige 2023: gjort minst någon gång i månaden, i kvartalet respektive under de senaste 12 månaderna

Procent

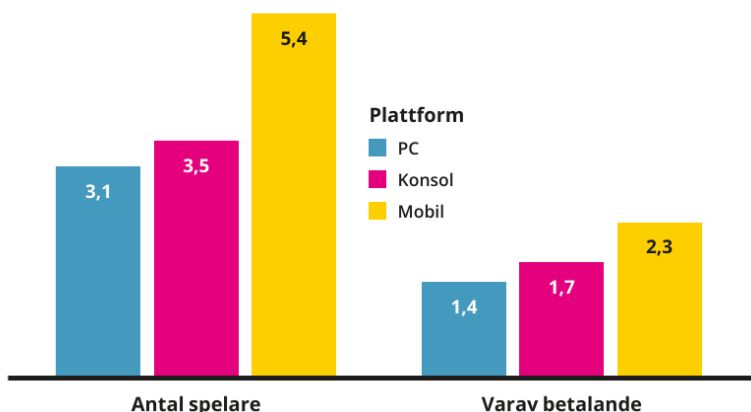
	Minst någon gång i månaden	Minst någon gång i kvartalet	Minst någon gång de senaste 12 månaderna	Antal personer
Varit ute i naturen/friluftsliv	84	89	95	1 697
Motionerat/tränat	82	86	91	1 699
Läst någon bok	52	62	81	1 696
Lyssnat på ljudbok/talbok	26	31	42	1 676
Besökt restaurang/bar/pub på kvällstid	38	58	82	1 694
Umgåtts med vänner	88	93	98	1 688
Dansat	14	20	38	1 686
Besökt idrottsvenemang	17	28	53	1 695
Spelat dator-/mobil-/tv-spel	37	41	50	1 688
Sett på film	73	81	92	1 687
Gått på rock-/popkonsert	3	10	41	1 694
Fotograferat/filmat	56	60	70	1 686
Sysslat med handarbete/hantverk	23	27	44	1 693
Tecknat/målat	18	23	39	1 695
Skrivit dagbok/poesi	12	14	21	1 695
Sjungit i kör	4	4	8	1 696
Spelat musikinstrument	11	14	22	1 690
Spelat teater, deltagit i lajv etc.	1	2	6	1 679
Diskuterat politik	50	58	76	1 684
Besökt bibliotek	22	33	55	1 696
Deltagit i studiecirkel/kursverksamhet	9	11	19	1 684
Gått på bio	6	20	58	1 691
Gått på teater	3	11	43	1 689
Gått på klassisk konsert, opera	3	5	22	1 694
Gått på dansföreställning	1	3	15	1 696
Gått på konstutställning	5	13	41	1 688
Sett föreställning/konsert digitalt	9	15	33	1 689
Sett på tv-serier	83	88	94	1 695
Spelat brädspel	27	33	52	1 692

Källa: Den nationella SOM-undersökningen 2023 från SOM-rapport nr 2024:18, Kulturvanor i Sverige 1987–2023.

Flest spelar dataspel på mobilen

I Dataspelsbranschens rapport från 2024 beräknas ca 6,9 miljoner personer i Sverige spela dataspel på olika plattformar, varav 4,2 miljoner är betalande.²⁴¹ Flest spelade dataspel på mobilen, se diagram 7. Observera att samma spelare kan spela på flera olika plattformar.

²⁴¹ Dataspelsbranschen (2024). *Spelutvecklarindex*.

Diagram 7 Miljoner spelare per plattform i Sverige

Källa: Data från Newzoo Global Games Market Report hämtat från Dataspelebranschen (2024), *Spelutvecklarindex*.

Som nämnts inledningsvis anordnar både dataspelebranschen och brädspelsbranschen olika typer av arrangemang. Bland annat arrangerar olika kluster olika evenemang för dataspeleutvecklare och dataspelare, t.ex. arrangerar Game Habitat Game Week, se även information om Game Habitat i kapitel 4.²⁴²

Spelkonvent samlar brädspelsentusiaster

Enligt Ion Game Design har brädspel sina egna lite större s.k. spelkonvent för analoga spel någon gång per år t.ex. Linköpings LinCon och Göteborgs GothCon. Därutöver finns det mindre konvent s.k. mikroCons. Det förekommer många (ca 200 om året) mindre officiella arrangemang där brädspelsentusiaster bjuder in spelare.²⁴³ Även Sverok framhåller konvent som en viktig mötesplats för brädspelsutvecklare och brädspelsutövare.²⁴⁴

En nystartad tävling för brädspelsutvecklare i Linköping lockade ca 100 deltagare 2024 som hade brädspel som var ganska färdigutvecklade, vilket visar att det funnits ett uppdämt behov.²⁴⁵

Det totala antalet biobesökare minskade 2024 men andelen biobesök till svensk film ökade

Det totala antalet biobesökare var 10,3 miljoner 2024, vilket är en nedgång med 8 procent jämfört med 2023. Biobesöken till svensk film uppgick till 2,3 miljoner 2024, vilket enligt Musiksverige var det bästa året sedan 2018. Marknadsandelen för svensk film var 22 procent, vilket var den högsta andelen sedan 2014 (med undantag för pandemiåret 2020).²⁴⁶

²⁴² Dataspelebranschen (2024). *Spelutvecklarindex*, s. 60.

²⁴³ Intervju med Ion Game Design, den 13 maj 2025.

²⁴⁴ Intervju med Sverok, den 9 maj 2025.

²⁴⁵ Intervju med Ion Game Design, den 13 maj 2025.

²⁴⁶ Svenska Filminstitutet (2025). *Filmåret i siffror*.

Livemusiken har återhämtat sig

Enligt Musiksveriges rapport 2024 står livemusik, i form av konserter och festivaler, för den enskilt största delen av branschens omsättning. Covid-19-pandemin begränsade kraftigt möjligheterna för liveframträdanden under 2020 och 2021, men när restriktionerna lättade var intresset för att gå på konsert lika stort som tidigare, om inte större. Intäkterna till musikbranschen från konserter och festivaler uppgick för första gången till strax över 6 miljarder kronor 2023.²⁴⁷

2.3 Kompetensbehov och utbildningsmöjligheter

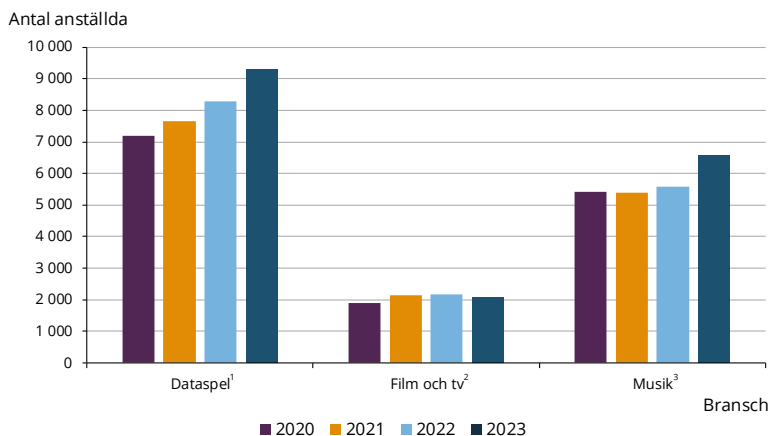
I detta avsnitt besvaras kunskapsöversiktens andra fråga dvs. hur förutsättningarna när det gäller kompetens, utbildningsmöjligheter och forskning ser ut i de undersökta branscherna.

Det finns ingen exakt jämförbar samlad statistik över antalet anställda och kompetensbehovet i de olika branscherna. Det finns t.ex. inga renodlade näringsgrensindelningar för dessa branscher. I följande avsnitt redovisas därför den statistik som har varit möjlig att få fram, bl.a. baserad på SCB:s hänförliga koder i yrkesregistret och utbildningsregistret.

2.3.1 Anställda

Enligt Kreativ Sektors rapport 2025 hade dataspelsbranschen fler anställda än både film och tv- och musikbranscherna. I denna jämförelse bör dock beaktas att filmbranschen även inkluderar tv och att musik endast inkluderar en del av branschen samt att dataspelsbranschen inkluderar designer inom digitala medier som inte är spel, se diagram 8.

²⁴⁷ Musiksverige (2024). *Den svenska musikbranschen i siffror 2009–2023*, s. 13 och 25.

Diagram 8 Antalet anställda i samtliga sektorer för branscherna 2020–2023*Enligt specificerade SSYK-koder (Standard för svensk yrkesklassificering)*

Anm.: Branscherna inkluderar SSYK-koderna

¹ 2173 Designer inom spel och digitala medier samt 2513 Utvecklare inom spel och digitala medier² 3521 Bild- och sändningstekniker³ 2652 Musiker, sångare och kompositörer samt 7319 Musikinstrumentmakare och övriga konsthantverkare.

Källa: Kreativ Sektor (2025). Data via e-post den 7 april 2025. Riksdagsförvaltningens bearbetning.

Dataspelsbranschen är mansdominerad

Kreativ Sektor har inte delat upp statistiken på kvinnor och män. Därför redovisas i tabell 6 nedan ett utdrag från SCB:s yrkesregister, dock med lite andra koder för musik- och filmbranscherna, uppdelat på kvinnor och män. Här framkommer att dataspelsbranschen, enligt specificerade SSYK-koder, är den bransch med minst andel kvinnor. Detta bekräftas även av en forskningsartikel från 2024 där det framkommer att dataspelsbranschen är mansdominerad, och att kvinnor ofta är underrepresenterade i utvecklingsroller. Många kvinnor arbetar i stället inom administrativa funktioner.²⁴⁸

Inom de utvalda SSYK-koderna för filmbranschen och musikbranschen är könsfördelningen nästan helt jämn.

²⁴⁸ Espersson, M., Bergmash, M. och Andersson Cederholm, E. (2024). Creative Work in the Digital Games Industry. *Creative work: Conditions, Contexts and Practices*, s. 225–240.

Tabell 6 Anställda (yrkesregistret) 16–64 år i de olika branscherna

Enligt specificerade SSYK-koder, avrundat hela hundratal

	2020			2021			2022		
	Kvinnor	Män	Totalt	Kvinnor	Män	Totalt	Kvinnor	Män	Totalt
Dataspelsbranschen ¹	1 500	5 600	7 200	1 700	6 000	7 700	1 900	6 400	8 300
Musikbranschen ²	6 300	6 900	13 200	6 200	6 900	13 100	6 800	7 200	14 000
Filmbranschen ³	3 100	4 400	7 500	3 300	4 600	7 900	3 600	5 000	7 600

Anm.: Branscherna inkluderar SSYK-koderna
¹ 2173 Designer inom spel och digitala medier samt 2513 Utvecklare inom spel och digitala medier
² 2652 Musiker, sångare och kompositörer, 3339 Övriga förmedlare, 3449 Övriga utbildare och instruktörer samt 7319 Musikinstrumentmakare och övriga konsthantverkare
³ 2654 Regissörer och producenter av film, teater m.m., 2655 Skådespelare, 3433 Inspicienter och scriptor m.fl. samt 3522 Ljus-, ljud och scentekniker.
Källa: SCB:s yrkesregister, Riksdagsförvaltningens bearbetning.

2.3.2 Kompetensbehov och AI:s påverkan

Myndigheten för yrkeshögskolan analyserar kompetensbehovet för olika branscher för att kunna dimensionera yrkeshögskoleutbildningarna. Deras analys ger därför en indikation om hur kompetensbehovet ser ut i de olika branscherna. Se vidare avsnitt 2.3.3 och därunder avsnittet om yrkeshögskolan.

I det följande redovisas hur de olika branscherna ser på kompetensbehovet och hur de tror artificiell intelligens (AI) kommer att påverka deras branscher. Generellt kommer alla branscher att påverkas av AI på något sätt. Se även omvärldsanalysen i kapitel 3.

Dataspelsbranschen har stort kompetensbehov

Enligt Dataspelsbranschens rapport 2023 kommer Sverige 2031 behöva minst 25 000 spelutvecklare för att behålla samma tillväxttakt som hittills.²⁴⁹ I deras senaste rapport 2024 framkommer att kompetensbristen inom svensk tekniksektor inte är konjunkturkänslig utan strukturell. Det produceras inte teknisk kompetens i tillräckligt hög utsträckning från de traditionella kanalerna samtidigt som en stor andel personer är på väg in i pensionsåldern de närmsta fem till tio åren.²⁵⁰

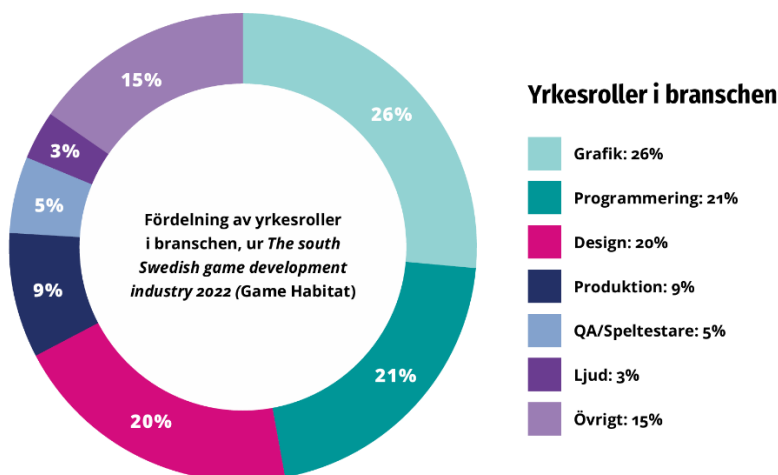
I rapporten från 2024 framkommer också att allt fler bolag har behov av personer som är mer specialiserade i sin yrkesroll och som är riktigt duktiga på specifika områden, t.ex. animatörer som får 2D- och 3D-modeller i rörelse.²⁵¹

De vanligaste yrkesrollerna i spelbranschen är enligt Dataspelsbranschen olika varianter av grafiker, programmerare och designer. Utöver dessa roller finns det speltestare (QA-testare, Quality Assurance), Community Manager, producenter, marknadsförare, analytiker och en rad andra yrkesroller. Se

²⁴⁹ Dataspelsbranschen (2023). *Vägar in i spelbranschen 2023*.
²⁵⁰ Dataspelsbranschen (2024). *Fler vägar in i spelbranschen*, s. 34.
²⁵¹ Ibid. s. 14.

diagram 9. En av slutsatserna är att den tillgängliga kunskapen och statistiken kring nyanländas kompetenser brister, t.ex. vilken kompetens personer som flyttat till Sverige tagit med sig hit om man inte kommer till landet som arbetskraftsinvandrare för en specifik tjänst.²⁵²

Diagram 9 Fördelning av yrkesroller i dataspelsbranschen 2022



Källa: Dataspelesbranschen (2024). *Fler vägar in i spelbranschen*.

Enligt en rapport från 2025 om utvecklingen av dataspelsbranschen används generativ AI i hela produktionsprocessen från grafik till programmering till test av spel samt vid drift för att moderera chattar. Generativ AI kan förbättra upplevelsen genom mer individuellt anpassat innehåll och utökning av de världar som spelen utspelar sig i.²⁵³ En utmaning enligt Dataspelesbranschen är hur de legala rättigheterna och skyldigheterna kring AI-genererat material och tekniken bakom hanteras av lagstiftare.²⁵⁴

Ingen brist på brädspelsutvecklare

Det är enligt Ion Game Design inte svårt att hitta brädspelsutvecklare och designer. AI kan än så länge inte testa brädspel eftersom det innebär mycket handgripligt handhavande. Därför tror Ion Game Design att AI är ett mindre problem för brädspelsbranschen än för dataspelsbranschen. AI kan hjälpa till med att ta fram instruktioner och regler, men i nuläget blir dessa regler ofta dåliga och behöver ändå bearbetas eftersom man behöver vara stringent och använda samma termer för samma sak. Detsamma gäller när man instruerar AI att ta fram kort; de blir olika och behöver göras om, vilket gör att det är bättre att ta fram korten utan hjälp från AI.²⁵⁵ Enligt Sveroks medlemmar är

²⁵² Ibid. s. 38.

²⁵³ The Great Journey (2025). *Nationell samordnare för utveckling av dataspelsbranschen i Sverige*.

²⁵⁴ Dataspelesbranschen (2024). *Spelutvecklarindex*, s. 69.

²⁵⁵ Intervju med Ion Game Design, den 13 maj 2025.

det viktigt med skapandet och äktheten, och de anser inte att AI-genererade spel uppfyller dessa krav, vilket gör att AI-genererade spel inte har lika stort värde.²⁵⁶

Filmbranschen ser ett ökat behov av kompetens kopplad till AI

Av Filmutredningen framgår att aktörer inom den audiovisuella sektorn har gått samman och hösten 2021 bildat Yrkesnämnden för film och tv (YNFT) för att ta itu med frågan om kompetensförsörjning. Enligt YNFT har branschen i dag otydliga yrkesingångar och präglas av en informell rekryteringsstruktur.²⁵⁷ Precis som många andra delar av kulturområdet präglas film och tv-branschen av en hög andel projektanställningar och frilansare.²⁵⁸

När det gäller AI:s påverkan på kompetensbehovet ser Svenska Filminstitutet ett ökat behov av kompetens inom bl.a. promptgenerering, anpassning av AI-modeller, rättighetsfrågor kring AI-genererat material, etiska frågor, interaktionsdesign för nya format m.m.²⁵⁹ Även Filmutredningen lyfter fram att investeringar i virtuella studior för digital produktion skapar kompetensbehov kopplat till exempelvis animering och visuella effekter.²⁶⁰

Det finns många användningsområden av AI inom film, och utvecklingen går snabbt. Vilka områden som kommer att ha störst påverkan på filmskapandet är dock enligt Svenska Filminstitutet för tidigt att sia om. Sen finns det också arbetsuppgifter inom filmproduktionen som till stor del är fysiska och som inte kommer att kunna ersättas av AI.²⁶¹

AI har ersatt musiker inom funktionsmusiken

I en rapport från 2023 anges att mer kunskap kommer att behövas inom områdena digitala verktyg och AI-verktyg för att stärka musikbranschens kompetens inom dessa snabbväxande områden.²⁶²

Enligt Musiksverige har producenter och låtskrivare använt sig av AI-verktyg i många år för specifika funktioner, t.ex. för att skapa melodier eller få feedback på melodier. Det ersätter inte låtskrivarna, utan det är bara ett mer avancerat verktyg. Men om en musikproducent tar in en virtuell gitarrist försvinner ett jobb för en gitarrist. En del jobb som har försvunnit är kopplade till s.k. funktionsmusik, dvs. musik som inte står i centrum, t.ex. musik i dataspel. Dessa jobb har enligt Musiksverige varit något som musiker försörjt sig på för att kunna hålla på med den musik de vill jobba med. En farhåga är dock att AI helt och hållet skulle kunna slå ut existerande musikskapare.²⁶³

²⁵⁶ Intervju med Sverok, den 9 maj 2025.

²⁵⁷ SOU 2025:24, s. 167.

²⁵⁸ Arbetsförmedlingen (2023). *Långsiktig yrkesområdesanalys – kultur, media och design* (2023:1), hämtat från SOU 2025:24, s. 167.

²⁵⁹ E-post från Svenska Filminstitutet, den 21 maj 2025.

²⁶⁰ Arbetsförmedlingen (2023). *Långsiktig yrkesområdesanalys – kultur, media och design* (2023:1), hämtat från SOU 2025:24, s. 167.

²⁶¹ Intervju med Svenska Filminstitutet, den 21 maj 2025.

²⁶² Musiksverige (2023). *Musikbranschens kompetens och utveckling 2023–2027 Återstart*, s. 31.

²⁶³ Intervju med Musiksverige, den 25 april 2025.

2.3.3 Utbildningsmöjligheter

Utbildningsmöjligheterna är starkt kopplade till kompetensförsörjningen. I detta avsnitt ges en överblick över vilka utbildningsmöjligheter som finns från kulturskolan upp till forskningsnivå.

Kulturskolan central för musikutbildningen bland unga

Den kommunala kulturskolan har sin grund i den svenska musikskolan som startade under 1940-talet. Målet med en kommunal musikskola var att ge möjlighet att utveckla ett instrument- eller sångkunnande hos alla ungdomar oberoende av ekonomisk, kulturell eller social bakgrund. I slutet av 1980-talet påbörjades en breddning av musikskolan till att omfatta även annan estetisk verksamhet i form av kulturskolan, en utveckling som fortfarande pågår.²⁶⁴

Den svenska kulturskolan regleras som en del av de kommunala befogenheterna i kommunlagen (2017:725). Kulturskolorna drivs av kommunerna själva, i samarbete med andra kommuner eller läggs ut på andra aktörer.²⁶⁵ Kommunala kultur- eller musikskolor fanns 2023 i 286 av landets 290 kommuner.²⁶⁶ 191 procent av kommunerna bedrevs kulturskolan enbart i kommunens regi 2023.²⁶⁷

Det finns som tidigare nämnts i avsnitt 2.1.1 en nationell strategi för statens insatser i kulturskoleverksamheten. De statliga insatserna för de kommunala kulturskoleverksamheterna består huvudsakligen av tre delar: bidrag för utveckling, stöd till förbättrad kompetensförsörjning och stöd till nationell samordning.²⁶⁸

Den första delen, utvecklingsbidraget, fördelas av Kulturskolecentrum och uppgår sedan 2023 till 100 miljoner kronor. Det syftar till att stödja kommunerna i arbetet med att utveckla kulturskolan i att bredda verksamheterna och nå fler barn. Den andra delen, ett stöd till förbättrad kompetensförsörjning (Kulturskoleklivet), uppgår till 40 miljoner kronor årligen och ska bidra till att kulturskolan ska kunna erbjuda barn och unga undervisning av hög kvalitet i olika uttryckssätt oavsett förutsättningar. Den tredje delen, stöd till nationell samordning, finns sedan 2018 i form av ett nationellt kulturskolecentrum inom Statens kulturråd.²⁶⁹

Kulturskolan utgår främst från den frivilliga verksamhet som i regel görs på fritiden och som inte ingår i den obligatoriska skolan. För att kunna beskriva vilka ämnen som erbjuds i landets kulturskolor har Statens kulturråd delat in ämnena i 14 grupper, där tre av grupperna utgörs av olika musikämnen.²⁷⁰

²⁶⁴ <https://www.kulturskoleradet.se/om-oss/historik/>.

²⁶⁵ Bet. 2017/18:KrU9.

²⁶⁶ Statens kulturråd (2024). *Kulturskolan i siffror. Sammanfattning av statistik 2023*, s. 2.

²⁶⁷ Ibid., s. 8.

²⁶⁸ <https://skr.se/skr/skolakulturfritid/kulturfritid/kulturochmusikskolor/nationellpolitikfor-kulturskola.7555.html>.

²⁶⁹ Ibid.

²⁷⁰ Statens kulturråd (2024). *Kulturskolan i siffror. Sammanfattning av statistik 2023*, s. 10 och 16.

Det totala antalet deltagartillfällen för den frivilliga kulturverksamheten 2023 var 7,5 miljoner, och musik dominerar antalet deltagartillfällen kraftigt. Tillsammans står de tre musikämnena för uppemot 70 procent av deltagartillfällena.²⁷¹ Film och animation hamnade 2023 totalt på en tiondeplats bland ämnena räknat på antalet deltagartillfällen, och ämnet erbjuds av 47 procent av kommunerna.²⁷² I Kulturskolans filmtutbildningar är inriktningen oftast kort spelfilm eller animation, men även dokumentärfilm, musikvideor och tv-produktion är relativt vanligt förekommande.²⁷³ Övriga ämnen, där spelutveckling och programmering ingår, tillsammans med bl.a. musikproduktion, hamnade på en elfteplats och erbjuds av en dryg fjärdedel av kommunerna.²⁷⁴ Statens kulturråd ser dock en tendens till att utbudet hos kulturskolan har blivit bredare när det gäller såväl verksamhetstyper som antalet ämnen, samtidigt som fördjupningskurser blivit allt vanligare.²⁷⁵

En aspekt som har uppmärksamats inom ramen för kulturskolan är den digitala kulturskolan. En digitaliserad kulturskola kan bl.a. ha kurser i kreativ programmering, digitalt musikskapande eller något annat som ligger i gränslandet mellan kultur och teknik.²⁷⁶ Den digitala kulturskolan bidrar även till att göra distansundervisning möjlig, och den 13 februari 2025 beslutade regeringen att bevilja Sveriges Kulturskoleråd 1 miljon kronor för pilotprojektet Digital fjärr- och distansundervisning för unga.²⁷⁷ Värt att notera är enligt Dataspelesbranschen att framgångsrika utbildningar för spelutveckling inte är på distans och att en mycket liten andel av spelutvecklarna arbetar på distans, eftersom arbetet ofta är i form av grupparbete som kräver att man arbetar tillsammans på plats.²⁷⁸

²⁷¹ Ibid., s. 20.

²⁷² Ibid., s. 16 och 21.

²⁷³ SOU 2025:24, s. 170.

²⁷⁴ Statens kulturråd (2024). *Kulturskolan i siffror. Sammanfattning av statistik 2023*, s. 16 och 21.

²⁷⁵ Statens kulturråd (2023). *Kulturskolan i siffror. Sammanfattning av statistik 2022*, s. 38.

²⁷⁶ <https://tillvaxtverket.se/tillvaxtverket/guiderochverktyg/guiderochverktyg/digital-kulturskola.4468.html>.

²⁷⁷ Regeringskansliet (2025). Pressmeddelande *Klartecken till pilotprojekt för digital kulturskola*, den 13 februari.

²⁷⁸ E-post från Dataspelesbranschen, den 17 september 2025.

Tabell 7 Deltagartillfällen per ämne inom musik, film och övriga ämnen under 2020–2023

Deltagartillfällena i tabellen grundar sig i ämne, korta och långa ämneskurser. Talen är avrundade till närmaste hundratal

Ämne	2020	2021	2022	2023
Musik – enskild undervisning	2 929 300	2 595 100	2 167 700	2 553 000
Musik i grupp – kör/orkester	791 900	1 058 800	1 270 700	1 153 500
Musik – mindre grupp	599 000	1 011 800	891 000	1 040 600
Film/animation	39 200	50 300	53 300	73 100
Övriga ämnen	49 400	50 300	41 900	41 300

Anm.: Att notera är att vissa delar av kulturskoleverksamheten är särskilt utmanande för kommunerna att få detaljerad kunskap om, t.ex. eftersom deltagarlistor främst avser terminskurser och inte täcker in hela kulturskoleverksamheten. Vidare är svaret på vissa frågor uppräknade värden eftersom inte alla kommuner svarat på frågorna. (Statens kulturråd (2023). *Kulturskolan i siffror. Sammanfattning av statistik 2022*, s. 42).

Källa: Statens kulturråds rapporter Kulturskolan i siffror åren 2020–2023. OBS! Data för 2024 publiceras i november 2025.

Sammanfattningsvis är det tydligt att musikundervisning dominerar i kulturskolan med antalet deltagartillfällen, och musikundervisningen har även en stor bredd i utbudet av musikkurser. Detta kan vara en följd av att kulturskolan har utvecklats ur just musikskolan, vilket gör att grunden för musikundervisningen funnits under en lång tid. När det gäller film och spel utgör de en betydligt mindre andel av antalet deltagartillfällen, även om utbudet har växt under senare år. Antalet deltagartillfällen i spelrelaterade kurser är också svårt att mäta och bedöma mer exakt eftersom dessa ligger inom ramen för övriga ämnen och inte mäts separat.

Kulturskolor som erbjuder spelrelaterade kurser

Exempel på kulturskolor som erbjuder spelrelaterade kurser återfinns bl.a. i Stockholm, Malmö, Göteborg, Skövde och Kiruna (se mer om kulturskolan i Malmö och Skövde i avsnitt 4.1.2 respektive 4.2.2). Stockholm och Göteborg erbjuder exempelvis kurser i spelskapande, och Kiruna erbjuder flera kurser i spelskapande och digitalt skapande. Kiruna kulturskola arbetar även drivande i utforskandet av digitalt skapande på en nationell nivå genom ett nätverk av kulturskolor runtom i landet som samlas kring frågorna. Olika typer av utbildningsinsatser genomförs inom ramen för nätverket, och lokalt prövas nya kurser och ny verksamhet i digitalt skapande, programmering och AI.²⁷⁹

Gymnasieprogram finns för inriktningar mot dataspel, musik och film

Det finns både tekniska och estetiska gymnasieprogram som har dataspeletsutbildningar, exempelvis LBS Kreativa Gymnasiet som finns i flera städer, se även de goda exemplen i Skåne och Västra Götalandsregionen i kapitel 4.

När det gäller film finns det enligt Filmutredningen ett antal gymnasieutbildningar som innehåller fördjupningskurser i film- och tv-produktion, men det är bara Sturegymnasiet i Halmstad och S:t Eriks gymnasium i Stockholm

²⁷⁹ Kiruna kommun (2024). *Kulturstrategi för Kiruna kommun 2025–2029*, s. 7–8.

som brukar räknas som spetsutbildningar i film. I Västra Götalandsregionen erbjuds yrkespaketet Film- och tv-arbetare, 900 poäng, vilket Skolverket beslutade om våren 2021. För närvarande erbjuds detta program av Uddevalla vuxenutbildningar.²⁸⁰

När det gäller musikutbildningar på gymnasiet erbjuder drygt 100 gymnasier estetiska program med musikinriktning, t.ex. Rytmus musikgymnasium, Södra Latin, Kulturama Gymnasium.²⁸¹

Folkhögskolorna och studieförbunden erbjuder kurser inom dataspel, musik och film

Inom folkbildningen har det enligt Folkbildningsrådet sedan länge funnits möjlighet för många människor att lära sig spela på instrument och att sjunga. Det har dessutom funnits möjlighet att öva på sitt instrument inom studieförbundens verksamheter.²⁸² Över 800 000 personer deltar varje år i studieförbundens och folkhögskolornas verksamhet.²⁸³

Musikutbildningar erbjuds av en betydande andel av landets 156 folkhögskolor 2024 enligt Folkbildningsrådet.²⁸⁴ Under 2023 hade ett femtontal folkhögskolor någon form av film- och tv-utbildning.²⁸⁵ När det gäller kurser inom dataspel finns det ett tiotal folkhögskolor som erbjuder någon typ av kurser inom spelutveckling eller spelmusik.²⁸⁶

Enligt Folkbildningsrådet är det svårt att få fram statistik över hur många som deltagit på kurser med särskild inriktning mot spel eller dataspel eftersom det inte finns någon särskild kurskod för dataspel. Däremot går det att få fram hur många folkhögskolor som erbjuder olika kurser.²⁸⁷ Ett exempel på en folkhögskola som har en utbildning särskilt inriktad mot dataspel är Valla folkhögskola i Linköping. Den skolan erbjuder den tvååriga utbildningen Valla Game Education.²⁸⁸ Några folkhögskolor riktar sig till gruppen unga som varken arbetar eller studerar (UVAS) med en allmän kurs med inriktning mot spel, t.ex. Axevalla folkhögskola (se mer i avsnitt 4.2.2).²⁸⁹

När det gäller studieförbunden fanns det 150 studiecirklar och 112 kulturprogram 2023 som hade ämneskoden spel och hobby. I jämförelse med musik är det inte så många, i ämneskoderna som rör musik var det 40 000 studiecirklar och 70 000 kulturprogram 2023.²⁹⁰

²⁸⁰ SOU 2025:24, s. 170.

²⁸¹ https://www.gymnasieguiden.se/gymnasium?query=&Orientation=42&municipality_id=

²⁸² Intervju med Folkbildningsrådet, den 21 februari 2025.

²⁸³ Folkbildningsrådet (2024). *Fakta om folkbildningen 2024*.

²⁸⁴ Ibid. och intervju med Folkbildningsrådet, den 21 februari 2025.

²⁸⁵ Statistik från Folkbildningsrådet när det gäller skola, skolregion, kurs typ och antalet unika individer efter kön för 2023. Underlag från Folkbildningsrådet, den 29 augusti 2024. Hämtat från SOU 2025:24.

²⁸⁶ Intervju med Folkbildningsrådet, den 21 februari 2025.

²⁸⁷ Ibid.

²⁸⁸ Folkbildningsrådet (2024). *Underlagspromemoria Folkbildningsrådets medverkan till Kulturutskottets kunskapsöversikt om dataspel/brädspele*, den 25 november.

²⁸⁹ Intervju med Folkbildningsrådet, den 21 februari 2025.

²⁹⁰ Ibid.

Yrkeshögskolan ska täcka behoven på arbetsmarknaden

Syftet med yrkeshögskolans utbildningar är att svara upp mot arbetsmarknadens direkta behov. Det betyder att utbildningar ofta byts ut eftersom innehåll och inriktning på utbildningarna varierar utifrån det aktuella läget på arbetsmarknaden.²⁹¹

Myndigheten för yrkeshögskolan (MYH) utgår ifrån SCB:s utbildningskoder i sin statistik men lägger till en bokstav, en femte nivå, som grovt motsvarar en yrkesroll.²⁹² När det gäller antalet examinerade är det fler examinerade från yrkeshögskolans spelutbildningar än för film och tv- och musikutbildningarna enligt de koder som direkt kan hänföras till de tre olika branscherna, se tabell 8.

Tabell 8 Antalet examinerade i yrkeshögskolan efter utbildningskod (SUN) 2021–2024

Enligt specificerade SUN-koder, avrundade tiotal

	2021		2022		2023		2024*	
	Kvinnor	Män	Kvinnor	Män	Kvinnor	Män	Kvinnor	Män
Spelutbildningar ¹	70	220	120	330	110	350	230	560
Film och tv-utbildningar ²	90	80	130	90	100	80	110	130
Musikutbildningar ³	20	40	30	40	30	50	50	100

*Statistiken för tabellen har efter det att uttaget gjorts blivit prickade i databasen, dvs. visas inte längre. Utbildningar till och inom

¹ Spelgrafiker (SUN 213de), speldesigner (SUN 213df) och programmerare, spel (SUN 481ab)

² Film- och tv-produktion (SUN 213ba), film- och tv-producent (SUN 213bb), manusförfattare (SUN 213bd och övriga utbildningar film-, radio- och tv-produktion (SUN 213by)

³ Kantor (SUN 212aa) och musikproduktion (SUN 212ad).

Källa: SCB:s statistikdatabaser. Riksdagsförvaltningens bearbetning.

Myndigheten har tagit fram områdesanalyser för spel, musik och film. I det följande presenteras resultatet från dessa analyser kortfattat.

Spelutbildningarna ger för det mesta ett jobb efter examen

Enligt MYH:s områdesanalys för spel 2023 fanns det efter ansökan 2022 totalt drygt 3 100 utbildningsplatser riktade mot spelbranschen. Fördelningen är relativt jämn där spelprogrammerare har 1 174 utbildningsplatser, spelgrafiker 1 125 utbildningsplatser och speldesigner har 844 utbildningsplatser. För slutåret 2021 var examineringsgraden 73 procent för spelprogrammerare, 83 procent för spelgrafiker och 88 procent för speldesigner.²⁹³ Överlag går det enligt MYH att konstatera att en hög andel av de studerande som påbörjar en spelutbildning inom yrkeshögskolan tar examen. Outnyttjade platser kan i stor utsträckning förklaras av enskilda utbildningar som blev inställda. Det var utbildningar med en ny regional placering som ställdes in, vilket kan tyda på att det kan vara svårt att starta upp nya spelutbildningar i dessa regioner.²⁹⁴

²⁹¹ SOU 2025:24, s. 171.

²⁹² Intervju med Myndigheten för yrkeshögskolan, den 4 februari 2025.

²⁹³ Myndigheten för yrkeshögskolan (2023). *Områdesanalys: Spel*, s. 7–8.

²⁹⁴ Ibid., s. 10.

År 2025 fick yrkeshögskolan, tillsammans med flera andra yrkeshögskolor som erbjuder spelutbildningar i regioner norr om Stockholm, inte godkänt att driva vidare utbildningen av MYH.²⁹⁵ Detta var delvis en följd av att myndigheten under 2024 betalat ut mer statsbidrag än beräknat samt hur anslagstilldelningen är utformad, vilket gjorde att färre studerandeplatser kunde beviljas under 2025.²⁹⁶

Få yrkeshögskoleutbildningar inom musik

MYH:s områdesanalys för musik omfattar de utbildningsinriktningar inom yrkeshögskolan som bidrar till kompetensförsörjning inom kyrkomusik och musikproduktion.²⁹⁷ Efter ansökan 2024 beviljades en utbildning av fyra för musikproduktion. Ingen ansökan för kantorsutbildning kom in.²⁹⁸

Enligt branschens rapporter har digitaliseringen och den tekniska utvecklingen skapat nya förutsättningar och en ökad efterfrågan på musik och nya artister. Jobbmöjligheterna har enligt områdesanalysen 2024 ökat samtidigt som konkurrensen tilltagit i den digitala och globala kontexten.²⁹⁹ I den senaste områdesanalysen bedömer dock MYH att dimensioneringen bör minska något från dagens utflöde på ca 120 platser per år, vilket innebär att ca 0–20 platser bör beviljas för start från 2026, för att komplettera redan beslutade platser. Yrkeshögskolans kurser kan vara ett alternativ för yrkesverksamma att hålla sig fortsatt relevanta på arbetsmarknaden.³⁰⁰

Yrkesutbildningar inom film inkluderar även tv

När det gäller yrkesutbildningar inom film ingår även tv-produktionsutbildningar i statistiken. Myndighetens områdesanalys omfattar förutom utbildningsinriktningar som bidrar till kompetens inom film- och tv-produktion även eventteknik.³⁰¹ Inom yrkeshögskolan finns enligt Filmutredningen sammanlagt 17 utbildningar med inriktning mot film och tv.³⁰²

Examinerade från utbildningsinriktningen film- och tv-produktion har enligt områdesanalysen 2023 ett arbete året efter examen i nästan lika hög grad som examinerade från yrkeshögskolan totalt – trots att anställningarna i branschen ofta är projektbaserade och därmed tidsbegränsade.³⁰³ I den senaste områdesanalysen framkommer dock att 27 respektive 23 procent av de examinerade inom utbildningsinriktningarna manusförfattare samt film- och tv-produktion har ett arbete som inte alls överensstämmer med utbildningen, vilket kan jämföras med yrkeshögskolans genomsnitt på 11 procent. Det skulle enligt MYH kunna indikera att dimensioneringen behöver minska.³⁰⁴

²⁹⁵ Seminarium *Innovation, kultur eller teknik – vem vill stötta svensk spelindustri?*, Spel i Almedalen, den 24 juni 2025.

²⁹⁶ <https://www.myh.se/yrkeshogskolan/ansok-om-att-bedriva-utbildning/ansokan-kurser/ansokningsomgangen-2025>.

²⁹⁷ Myndigheten för yrkeshögskolan (2025). *Områdesanalys: Musik*, s. 6.

²⁹⁸ Ibid., s. 7.

²⁹⁹ Myndigheten för yrkeshögskolan (2024). *Områdesanalys: Musik*, s. 17.

³⁰⁰ Myndigheten för yrkeshögskolan (2025). *Områdesanalys: Musik*, s. 18.

³⁰¹ Myndigheten för yrkeshögskolan (2025). *Områdesanalys: Film, tv och eventteknik*, s. 6.

³⁰² SOU 2025:24, s. 171.

³⁰³ Myndigheten för yrkeshögskolan (2023). *Områdesanalys: Film, tv och eventteknik*, s. 9.

³⁰⁴ Myndigheten för yrkeshögskolan (2025). *Områdesanalys: Film, tv och eventteknik*, s. 10.

Värt att notera är att det pågick en genomgång och översyn av SUN-strukturen för film- och tv-relaterade utbildningsinriktningarna under 2023/24.³⁰⁵

Universitet och högskolor erbjuder utbildningar inom dataspel, musik och film

I kapitel 4 redovisas exempel på universitet och högskolor som erbjuder data-spelsutbildningar i Skåne, Västra Götalandsregionen och Värmland. Campus Gotland vid Uppsala universitet är ett ytterligare exempel som erbjuder program inom t.ex. speldesign och programmering.³⁰⁶ Det finns en renodlad brädspelskurs inom det treåriga spelprogrammet på Södertörns högskola. I övrigt finns det inga renodlade brädspelskurser på högskolenivå enligt Ion Game Design.³⁰⁷ Men det finns brädspelsmoment i spelutbildningsprogram, t.ex. har Mälardalens universitet kurser i brädspelsdesign som en del av sin designutbildning.³⁰⁸

Många universitet och högskolor i Sverige erbjuder enligt Filmutredningen kurser och program där film och tv ingår, men det finns bara två högskolor i Sverige som är specifikt inriktade på att utbilda konstnärliga upphovspersoner för film: HDK-Valand och Stockholms konstnärliga högskola (SKH).³⁰⁹ Det finns också ett antal universitet som har kurser och program inom filmvetenskap, t.ex. Stockholms och Göteborgs universitet.³¹⁰

Kulturakademin är en del av Folkuniversitetet och ett regionalt initiativ för kompetensutveckling inom scenkonst, musik och audiovisuella medier. Kulturakademin erbjuder bl.a. kurser i att arbeta i internationella film- och tv-produktioner och i hållbar film- och tv-produktion.³¹¹

Det finns många universitet och högskolor som erbjuder musikutbildningar, t.ex. Kungliga Musikhögskolan i Stockholm, Högskolan för scen och musik vid Göteborgs universitet och Musikhögskolan i Malmö vid Lunds universitet. Enligt Musiksverige saknas det dock konstnärliga utbildningar på högskolenivå som också innehåller entreprenörskap. Sådana utbildningar behövs, eftersom många artister och musiker i praktiken driver sin egen verksamhet.³¹² Detta har också lyfts fram som en brist inom dataspelsbranschen, se omvärldsanalysen i Danmark i kapitel 3.

³⁰⁵ Myndigheten för yrkeshögskolan (2023). *Områdesanalys: Film, tv och eventteknik*, s. 19.
³⁰⁶ <https://www.uu.se/utbildning/program/kandidatprogram-speldesign-och-programmering>.

³⁰⁷ E-post från Ion Game Design, den 17 september 2025.

³⁰⁸ E-post från Rise, den 12 september 2025.

³⁰⁹ SOU 2025:24, s. 172.

³¹⁰ https://utbildning.su.se/utbildning/utbildningskatalog/fv/fv1011_och
<https://www.gu.se/kulturvetenskaper/studera-filmvetenskap>.

³¹¹ SOU 2025:24, s. 172.

³¹² Intervju med Musiksverige, den 25 april 2025.

Arbetsförmedlingens arbetsmarknadsutbildningar

Det finns ett fåtal arbetsmarknadsutbildningar som Arbetsförmedlingen erbjuder inom film och musik, t.ex. Ljudproduktion med praktik.³¹³ Dock finns det ingen spelutbildning.

Enligt Filmutredningen är Arbetsförmedlingens arbetsmarknadsutbildningar yrkesinriktade, korta utbildningar som syftar till att öka chanserna att få arbete inom ett yrke där det saknas utbildad personal.³¹⁴

2.3.4 Forskning

Detta avsnitt inleds med en kort presentation av generella skattelättnader som kan sökas av forskare inom alla undersökta områden. Noterbart är att det pågår en statlig utredning som undersöker skatteregler som gynnar forskning och utveckling, som lämnade ett delbetänkande i januari 2025 och som ska slutredovisa i januari 2026.³¹⁵

Därefter redogörs kortfattat för forskningsläget för de olika områdena.

Forskningsavdrag i arbetsgivardeklarationen en möjlighet till stöd

Enligt Skatteverket har man som arbetsgivare möjlighet att få avdrag från arbetsgivaravgifterna om man har anställda som arbetar med forskning och utveckling. De ska arbeta systematiskt och kvalificerat i kommersiellt syfte.³¹⁶

Utredningen om skatteregler som gynnar forskning och utveckling bedömer i sitt delbetänkande att FoU-avdraget har lett till att företagen har ökat sina utgifter för forskning och utveckling samt till att fler forskare har anställts. Vidare visar utredningen att reglerna om avdraget har visat sig vara mycket svåra att tolka och tillämpa för såväl företag som Skatteverket.³¹⁷

Även Dataspelesbranschen har framfört att det i praktiken varit svårt för branschens medlemsföretag att utnyttja möjligheten till avdrag.³¹⁸ Utredningen har därför bl.a. föreslagit att definitionerna av forskning och utveckling ska förenklas och utvidgas.³¹⁹

Ersättningar till utländska experter, forskare eller andra nyckelpersoner ger också en möjlighet till stöd

Utländska experter, forskare och liknande nyckelpersoner beskattas normalt på samma sätt som andra fysiska personer. De beskattas alltså som obegränsat

³¹³ <https://arbetsformedlingen.se/for-arbetssokande/extra-stod/stod-a-o/arbetsmarknadsutbildning/hitta-arbetsmarknadsutbildning/yrkesomraden/aktiviteter?freetext=musiker&page=1>.

³¹⁴ SOU 2025:24, s. 174.

³¹⁵ Dir. 2023:81 och tilläggsdirektiv 2024:104.

³¹⁶ <https://www.skatteverket.se/foretag/arbetsgivare/arbetsgivaravgifterochskatteavdrag/forskningsavdrag.4.8dcbbe4142d38302d7cb4.html>.

³¹⁷ SOU 2025:3.

³¹⁸ Intervju med Dataspelesbranschen, den 13 maj 2025.

³¹⁹ SOU 2025:3.

eller begränsat skattskyldiga, med hänsyn till eventuella skatteavtal. Det finns dock speciella regler om skattelättnader för dessa yrkesgrupper.³²⁰

Enligt utredningen om skatteregler som gynnar forskning och utveckling är expertskattereglerna delvis svåra att tillämpa, vilket även har beskrivits i tidigare undersökningar. Reglerna tycks samtidigt vara uppskattade och fungera relativt väl i de flesta situationer. I syfte att öka expertskattereglernas internationella konkurrenskraft och för att göra dem mer lättillämpade har utredningen övervägt ändringar i fråga om skattelättnadens storlek, beloppsregeln, kompetensregeln, de formella kraven för att beviljas skattelättnader och förfarandet.³²¹

Forskning inom dataspelsområdet är en ny företeelse

Dataspelsforskning är en ny företeelse, enligt Högskolan i Skövde. I jämförelse med andra forskningsfält saknar dataspelsforskning etablerade ekosystem för sin forskningsfinansiering.³²² Enligt en forskningsartikel 2024 saknar Dataspelesbranschen en egen forskningsdisciplin.³²³

Även Svenska spelforskarrådet, som är en ideell förening, har en liknande syn på dataspelsforskningen. De menar att spelforskningen hamnar vid sidan av när forskningsmedel utlyses, delvis för att den är så splittrad i olika discipliner, men även för att den inte ses som lika viktig och nyttig som forskning om hälsa, energi och annat. Att spelforskningen ens finns i Sverige i dag beror enligt Spelforskarrådet på att innovativa spelforskare lyckats hitta metoder att få studera speldesign genom ”serious games”, spel som är till för att göra nytta på något annat sätt än att vara kultur (spel för hälsa, spel för lärande osv.). Då har man lyckats få forskningsmedel. Det konstaterades också i forskningsfinansieringsutredningen att de befintliga modellerna för finansiering gör att multidisciplinär forskning riskerar att hamna mellan stolarna.³²⁴

Vidare framför Spelforskarrådet att det skulle behövas en forskarskola för dataspelsforskning för att samla forskare i de många olika disciplinerna och där ett större utbyte mellan forskarna skulle kunna ske. De menar även att det behövs en större forskningsfinansiering för att kunna genomföra mer svensk spelforskning och för att få fler doktorander.³²⁵

Enligt en forskare vid Högskolan i Skövde fungerar finansieringen av spelforskning i dag inte särskilt väl. I många fall handlar det om forskare från andra områden som söker pengar i en utlysning, t.ex. inom medicin, och får idén att skapa ett spel. Men det sker ofta utan att de har kompetens inom spelutveckling.³²⁶

³²⁰ <https://www4.skatteverket.se/rattsligvagledning/edition/2025.1/323980.html>.

³²¹ SOU 2025:3.

³²² Kulturutskottets besök på Science Park i Skövde, den 17 februari 2025.

³²³ Malazita, J., Rouse, R., Smith, G. (2024). ”Disciplining Games”, *The International Journal of Computer Game Research*, volume 24 issue 1, April.

³²⁴ E-post från Spelforskarrådet genom Rise, den 16 juni 2025.

³²⁵ Ibid.

³²⁶ Presentation för kulturutskottet av Henrik Engström, professor i informationsteknologi vid Högskolan i Skövde, den 27 mars 2025.

Forskning inom film- och musikområdena

Film och musik är mer etablerade forskningsområden än dataspelesforskningsområdet, även om filmforskning inom forskningsvärlden betraktas som relativt ny.

Konstnärlig forskning inom filmområdet bedrivs exempelvis vid de ovan nämnda lärosätena HDK-Valand och Stockholms konstnärliga högskola (SKH).³²⁷

Filmvetenskap är i en svensk kontext ett litet undervisnings- och forskningsområde och finns endast på en handfull universitet. På grund av institutionsammanslagningar på många universitet finns i dag ingen rent filmvetenskaplig institution i Sverige. Ursprungligen fokuserade forskningen inom ämnet på biografvisad spelfilm, men under senare decennier har även filmvisningar utanför biografkontexten uppmärksammats. Den tekniska utvecklingen har även lett till att ämnet i dag inkluderar rörlig bild i en bred bemärkelse. En betydande del av forskningen vid svenska universitet studerar den svenska kontexten, men filmvetenskap är även väl förankrad internationellt genom nätverk och samarbeten och med forskning kring internationella fenomen såsom de rörliga bildmediernas historia, teori och estetik. Även om finansieringsmöjligheterna är begränsade är forskare inom filmvetenskap generellt bra på att få medel. Viktiga forskningsfinansiärer är Vetenskapsrådet och Riksbanken.³²⁸

Forskning inom musikområdet bedrivs exempelvis vid de ovan nämnda lärosätena Kungliga Musikhögskolan, Högskolan för scen och musik vid Göteborgs universitet och Musikhögskolan i Malmö vid Lunds universitet. Musikvetenskap går också ihop med filmvetenskap, t.ex. genom studier av filmmusik när det är relevant. Institutionen för musikvetenskap i Uppsala är den äldsta musikvetenskapliga institutionen i Sverige där den första innehavaren av professuren i musikvetenskap tillträdde 1947. I dag finns ämnet musikvetenskap vid flera lärosäten i landet.³²⁹ Se avsnitt ovan.

³²⁷ SOU 2025:24, s. 172.

³²⁸ Telefonsamtal med institutionen för mediastudier vid Stockholms universitet, den 2 juli 2025.

³²⁹ <https://www.uu.se/institution/musikvetenskap/om-oss#:~:text=Institutionen%20f%C3%B6r%20musikvetenskap%20vid%20Uppsala%20universitet%20%C3%A4r,%C3%A4mnet%20musikvetenskap%20vid%20flera%20%C3%A4ros%C3%A4ten%20i%20landet>.

3 Omvärldsanalys i fem länder

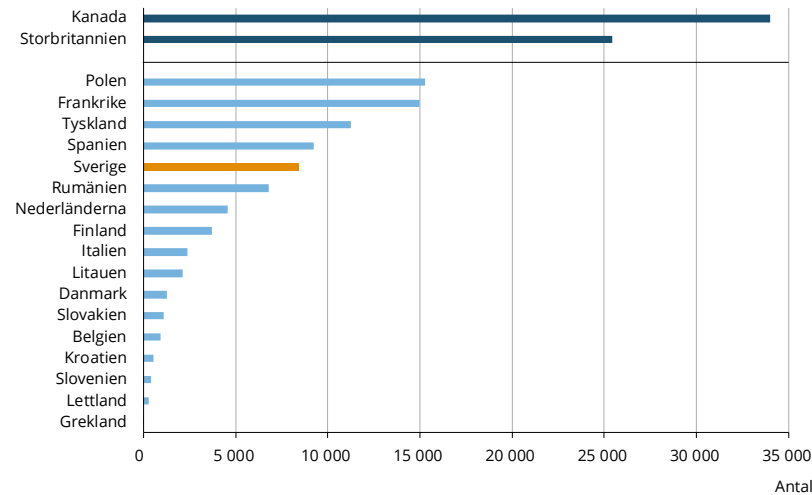
I omvärldsanalysen uppmärksammas följande

- Danmark har börjat uppbyggnaden av sitt dataspelsinstitut Nimbi. Institutet erbjuder bl.a. två olika stöd till dataspelsprojekt. För att få stöden ställs krav på att projekten tillför ett kulturellt värde. Danska staten har haft ett spelprogram sedan 2007, som nu hanteras av Nimbi.
- I Finland finns det få möjligheter för dataspelsföretag att få kulturstöd. Däremot finns det större möjligheter för företagen att få näringsstöd, t.ex. FoU-stöd. Business Finland är och har varit en viktig aktör och finansiär för den finska dataspelsbranschen. Finland arbetar i dagsläget med att ta fram en strategi för kreativa och kulturella branscher, med inspiration från Sverige. Större dataspelsföretag stöttar mindre företag, t.ex. genom mentorskap.
- Dataspel klassificeras som en av 13 kreativa branscher i Storbritannien. Sedan 2014 har landet haft skattelättnader för dataspelsföretag. För att få skattelättnaden måste företagen klara ett kulturtest som det brittiska filminstitutet ansvarar för. Kravet på kulturkoppling hänger kvar sedan Storbritannien var med i EU.
- Tyskland har haft en dataspelsstrategi sedan 2021. Den nya federala regeringen förväntas uppdatera strategin eftersom det i koalitionsavtalet framgår att den vill främja dataspelsbranschen ytterligare, t.ex. genom skattemässiga incitament och tillförlitliga stödprogram till branschen. Den federala regeringen stöder den tyska dataspelsbranschen framför allt genom det tyska dataspelspriset och det federala finansieringsprogrammet. För att få stöd från programmet behöver dataspellet först godkännas genom ett kulturtest, för att inte strida mot EU:s statsstödsregler. Utländska dataspelsföretag anställer fler i Tyskland än inhemska dataspelsföretag.
- Federala stöd i Kanada attraherar och har attraherat utländska spelstudior. Det franska företaget Ubisoft etablerade sig i Kanada 1997, vilket fick väldigt positiva konsekvenser för dataspelsbranschen i bl.a. Montreal. Noterbart är att Kanada och provinserna framför allt erbjuder näringsstöd till dataspelsbranschen i form av skattelättnader och avdrag. De tre mest framstående provinserna inom den kanadensiska dataspelsbranschen är Ontario, Quebec och British Colombia. Kanada har ett starkt ekosystem för AI och har haft en nationell strategi för AI sedan 2017.
- I omvärldsanalyserna framkommer att det är hård konkurrens över hela världen om både unga talanger och erfarna dataspelsutvecklare. Relevant arbetslivserfarenhet anses avgörande för att få en junior roll hos de stora spelstudiorna. Generativ AI kommer att påverka vilka kompetenser dataspelsutvecklare behöver i framtiden.

Kulturutskottets arbetsgrupp för uppföljning och utvärdering har valt att genomföra en omvärldsanalys i fem länder utifrån kriterierna som presenteras i avsnitt 1.6. Motivet för att välja Danmark var att arbetsgruppen önskade mer kunskap om det nystartade danska dataspelsinstitutet Nimbi Gamelab. När det gäller valet av Finland grundar sig det på att de tidigare haft ett stödpaket för dataspelsbranschen. Valet av Storbritannien grundar sig på att de hade den näst största spelmarknaden i Europa 2023 och flest antal spelbolag i Europa 2021 samt att de erbjuder skattelättnader för dataspelsföretag. Valet av Tyskland berodde på att Tyskland är ett EU-land med den största spelmarknaden i Europa och att de dessutom haft en dataspelsstrategi sedan 2021, se diagram 11. Kanada valdes eftersom det är ett intressant land utanför Europa som på många sätt påminner om Sverige. Kanada är känt för sitt starka AI-ekosystem, och Kanadas regering erbjuder liksom Storbritannien olika typer av skattelättnader och rabatter för dataspelsföretag.

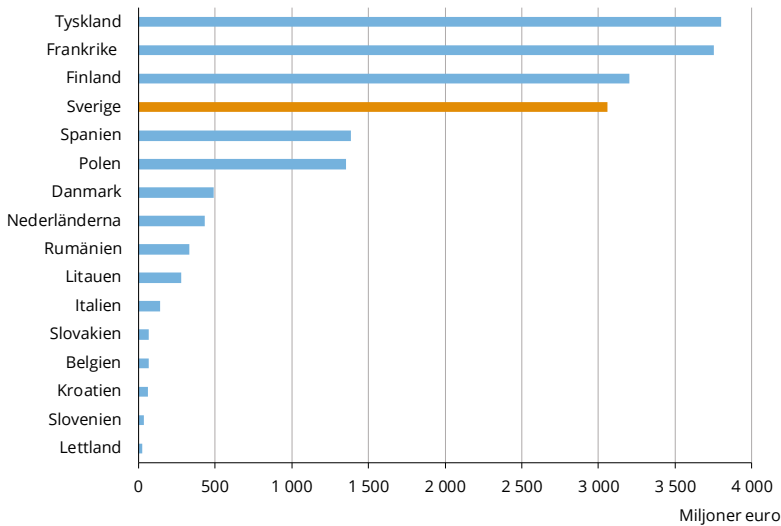
Diagram 10 Antalet anställda i dataspelsbranschen

Data för EU-länder inom European Games Developer Federation (EGDF) är från 2022 och data för Kanada och Storbritannien är från 2024



Anm.: EGDF publicerade data från 2023 i augusti 2025, men eftersom data från Polen och Frankrike saknas, uppdateras inte detta diagram.
Källa: E-post från EGDF, den 19 maj 2025, <https://tiga.org/about-tiga-and-our-industry/about-uk-video-games-industry> och Entertainment Software Association of Canada (2025). *Canada's Video Game Industry. Powering the Future of Play*, Riksdagsförvaltningens bearbetning.

Diagram 11 Den sammanlagda nationella omsättningen för dataspels-utvecklingsstudior och dataspelsförläggare för EU-länder inom EGDF 2022



Anm.: Data för Grekland saknas. EGDF publicerade data från 2023 i augusti 2025, men eftersom data från Polen och Frankrike saknas, uppdateras inte detta diagram. Värt att notera är att Sverige gått om Finland i den sammanlagda nationella omsättningen 2023, se European Game Developers Federation (2025). *2023 European Video Games Industry Insight Report*.

Källa: E-post från EGDF, den 19 maj 2025, Riksdagsförvaltningens bearbetning.

Den globala dataspelsbranschen i dag

Den globala dataspelsbranschen är stor och har under de senaste decennierna växt kraftigt. I dag beräknas den globala marknaden för dataspel vara värd nästan 190 miljarder US-dollar och har 3 miljarder spelare världen över.³³⁰ Mellan 2011 och 2021 ökade intresset för dataspel kraftigt, och de årliga intäkterna ökade totalt med 150 procent. Dataspelsbranschens tillväxt under dessa år överträffade avsevärt den globala tillväxtmarknaden, t.ex. 3,4 gånger världens BNP.³³¹

Sedan den globala dataspelsbranschen nådde sin topp 2021 har tillväxten mattats av, och branschen möter nya utmaningar, bl.a. marknadsmättnad, aggressiv konsolidering och minskade finansieringsmöjligheter. Den stora efterfrågan på spel som var under covid-19-pandemin har också avtagit. Nedgången i branschen har resulterat i massiva uppsägningar, stängningar av studior och konsolidering av företag.³³²

³³⁰ <https://tiga.org/news/invest-2035-tigas-proposals-for-the-governments-modern-industrial-strategy-consultation>.

³³¹ Ball, Matthew (2025). *The State of Video Gaming in 2025*, s. 3–6.

³³² Ukie (2025). *Final Report. Business Case for an Enhanced Video Games Expenditure Credit*, s. 7.

Det stora antalet uppsägningar är en av dataspelsbranschens centrala utmaningar i dagsläget.³³³ År 2022 var det 8 500 uppsägningar, året därpå 10 500 uppsägningar och 2024 var antalet uppsägningar 14 800.³³⁴

Nedgången har också medfört att många speltillverkare har tvingats avbryta projekt i produktion. Bland annat lade Microsoft ned ett Blizzard-spel efter sex års utveckling.³³⁵

Finansiering är ett globalt problem, där många oberoende studior som grundats efter 2019 nu stänger eftersom de inte har kunnat hitta finansiering för att avsluta sina spel.³³⁶

Dataspelsbranschens tillväxt har till stor del drivits av mobiltelefonens genomslag. I dag står mobilspel för 55 procent av den totala marknaden. Lanseringen av Iphone bidrog till miljarder nya spelare och spelade timmar, men efter nästan två decennier är fortsatt tillväxt beroende av befolkningstillväxt och ökad smartphoneanvändning på marknader med mycket låga genomsnittliga intäkter per användare.³³⁷ Dataspelsbranschen slåss i dag till stor del om samma spelare, timmar och utgifter.³³⁸

En annan utmaning som beskrivs är s.k. Black Hole Games som hänvisar till ett fenomen där en massiv franchisetitel har ett sådant grepp om spelare att det nästan är helt omöjligt för ett nytt spel att dra bort dem från det.³³⁹ Ett exempel på detta är Grand Theft Auto (GTA), vars nya version ska släppas under 2026, vilket gör att andra spelbolag anpassar sig efter denna lansering för att inte riskera att det egna spelet hamnar i bakgrunden.³⁴⁰

Trots dataspelsbranschens utmaningar finns det ett flertal potentiella nya tillväxtmotorer.³⁴¹ Potentiella motorer är bl.a. AI, icke-kärnmarknader och sociala speltjänster.³⁴² Av dessa har AI redan kommit att spela en viktig roll för branschen och har under det senaste året förändrats från ett koncept till ett gemensamt verktyg.³⁴³ Generativa AI-verktyg används i dag av en majoritet av företagen inom branschen, och en tredjedel av utvecklarna uppger att de använder AI-verktygen personligen.³⁴⁴ Inom dataspelsbranschen används AI främst för uppgifter som kodningshjälp, konceptkonst, 3D-modellgeneration och automatisering av repetitiva uppgifter.³⁴⁵

Det finns dock delade meningar om AI inom dataspelsbranschen. Generellt har spelutvecklarens åsikter om tekniken försämrats; allt fler menar att AI har

³³³ Game Developers Conference (2025). *State of the Game Industry 2025*, s. 1.

³³⁴ Ball, Matthew (2025). *The State of Video Gaming in 2025*, s. 16–17. Notera att detta är exklusivt oredovisade permitteringar och uppsägningar där det ungefärliga antalet anställda inte är känt.

³³⁵ Ball, Matthew (2025). *The State of Video Gaming in 2025*, s. 12–15.

³³⁶ Ibid., s. 16.

³³⁷ Ibid., s. 29–30.

³³⁸ Ibid., s. 126–127.

³³⁹ Ibid., s. 106.

³⁴⁰ "Kulturnyhetererna special: I väntan på GTA" (2025). *SVT Play*, den 22 april och "GTA 6 försenas – släpps i maj nästa år" (2025). *SVT Nyheter*, den 2 maj.

³⁴¹ Ball, Matthew (2025). *The State of Video Gaming in 2025*, s. 21–27.

³⁴² Ibid., s. 130.

³⁴³ Game Developers Conference (2025). *State of the Game Industry 2025*, s. 14.

³⁴⁴ Ibid., s. 14.

³⁴⁵ Ibid., s. 14.

en direkt negativ inverkan på branschen, och allt färre är positivt inställda gentemot AI.³⁴⁶

Flera länder i den globala dataspelsbranschen har infört olika skattelättnader. Syftet med de arbetskraftsbaserade skattelättnaderna har traditionellt varit att locka till sig och behålla stora dataspelsutvecklingsstudior.³⁴⁷ Exempel på länder som infört skattelättnader är Storbritannien, Kanada, Frankrike, Australien och Irland.³⁴⁸ I det följande kommer skattelättnaderna i Storbritannien och Kanada att beskrivas närmare. Men inledningsvis beskrivs situationen för dataspelsbranschen i Danmark.

3.1 Danmark

I Danmark finns sedan våren 2024 ett danskt oberoende dataspelinstitut, Nimbi Gamelab (namnet Nimbi kommer från ett av de första danska dataspelen).³⁴⁹ Nimbi Gamelab ska främja utvecklingen av danska digitala spel, särskilt med fokus på de konstnärliga och kulturella kvaliteterna, samt stödja bättre ramvillkor för den danska dataspelsbranschen. Tidigare har stöden till dataspelsbranschen gått via Danska Filminstitutet. Bland stöden finns sådana som är riktade mot barn och unga.

En av anledningarna till att dataspelsinstitutet bildades var att det fanns en politisk vilja att stödja dataspelsbranschen så att dess stora potential skulle kunna förverkligas.³⁵⁰

Danmark har inte någon separat dataspelsstrategi, men de har haft en strategi för e-sport och en ny digitaliseringsstrategi från februari 2024.³⁵¹

3.1.1 Nationella strategier, spelinstitut och annan infrastruktur

I detta avsnitt beskrivs Nimbi Gamelab, digitaliseringsstrategin och e-sportsstrategin kortfattat.

Nimbi Gamelab – det nya dataspelsinstitutet i Danmark

Nimbi Gamelab etablerades under den nuvarande kulturministern i Danmark (tillträdde i december 2022), vars prioritet anses ha varit att stödja den danska dataspelsbranschen, som ansågs ha en stor kulturell och ekonomisk potential för Danmark.³⁵² I den danska budgetpropositionen för 2024 bemyndigades kulturministern att inrätta en självständig offentlig institution för dataspels-

³⁴⁶ Ibid., s.16.

³⁴⁷ Ukie (2025). *Final Report. Business Case for an Enhanced Video Games Expenditure Credit*, s. 2.

³⁴⁸ Ibid., s. 14 och 16.

³⁴⁹ Kulturministeriet (2024). Kulturministeriet Nyheder Europas første spilinstitut er i luften, den 30 maj.

³⁵⁰ E-post från Kulturministeriet, den 9 april 2025.

³⁵¹ Danska regeringen (2024). *Nyhed Politisk aftale på plads om Danmarks nye digitaliseringsstrategi*, den 8 februari.

³⁵² Kulturministeriet (2024). Kulturministeriet Nyheder Europas første spilinsti-tut er i luften, den 30 maj.

utveckling under Kulturministeriet.³⁵³ Nimbi Gamelab etablerades i augusti 2024.³⁵⁴ Den danska regeringen har avsatt 5,2 miljoner danska kronor till Nimbi Gamelab 2024, 7,8 miljoner danska kronor 2025 och 10,4 miljoner danska kronor årligen 2026–2027.³⁵⁵ Dessutom avtalades i filmavtalet 2024–2027 från november 2023 att Nimbi Gamelab skulle ta över det danska spelprogrammet som på danska heter ”Spilordningen” från det danska filminstitutet för att samla spelutvecklingsområdet under en institution. Avtalet innebär att Nimbi Gamelab kommer att få ytterligare 15 miljoner danska kronor årligen under perioden 2025–2027 för spelprogrammet fr.o.m. den 1 januari 2025.³⁵⁶

Den 1 januari 2025 trädde lagen om Nimbi Gamelab i kraft. Den antogs av en bred majoritet, som förutom regeringen (Socialdemokratiet, Venstre och Moderaterne) bestod av Danmarksdemokraterne, Socialistisk Folkeparti, Det Konservative Folkeparti, Enhedslisten, Dansk Folkeparti, Radikale Venstre och Alternativet.³⁵⁷ Lagen reglerar bl.a. hur Nimbi Gamelab ska skötas och vad institutet har för uppgifter.³⁵⁸ Uppgifterna som hittills³⁵⁹ är listade i lagens § 2 är följande:

1. tillhandahålla subventioner för utveckling, produktion och lansering av danska digitala spel, med fokus på digitala spel med konstnärliga och kulturella kvaliteter
2. stödja främjandet av och öka medvetenheten om danska digitala spel i Danmark och internationellt
3. stödja talangutveckling relaterad till danska digitala spel genom t.ex. utbildnings- och branschpartnerskap
4. skapa kunskap och överblick genom datainsamling och analyser om danska digitala spel och spelbranschens tillstånd
5. sprida kunskap om danska digitala spel till allmänheten på ett tillgängligt och relevant sätt
6. säkerställa en löpande dialog med spelindustrin och betydande användargrupper om institutets verksamhet
7. stödja barns och ungdomars tillgång till danska digitala spel som är baserade på dansk kultur och danska värderingar.

I anslutning till lagen har även två nya förordningar trätt i kraft. I förordningarna fastställs regler för två potter, på danska ”pulje”, under Nimbi Gamelab. Den ena potten ger bidrag till utveckling, produktion och lansering av danska

³⁵³ Finansministeriet (2023). *Finanslov for finansåret 2024, Tekst og anmærkninger § 21. Kulturministeriet*, s. 14.

³⁵⁴ <https://nimbi.dk/>.

³⁵⁵ Finansministeriet (2023). *Finanslov for finansåret 2024, Tekst og anmærkninger § 21. Kulturministeriet*, s. 14.

³⁵⁶ Kulturministeriet (2024). Kulturministeriet Nyheder *Nyt samlingspunkt for danske digitale spil er vedtaget*, den 10 december.

³⁵⁷ Ibid.

³⁵⁸ Folketinget (2024). *Lov om Nimbi Gamelab – Danmarks Institut for Spiludvikling*, den 10 december.

³⁵⁹ Kulturministern kan fastställa ytterligare uppgifter inom ramen för lagen. Se Lov om Nimbi Gamelab – Danmarks Institut for Spiludvikling.

digitala spel, medan den andra potten ger bidrag till främjande av dataspel.³⁶⁰ Båda potterna hanteras inom spelprogrammet som på danska heter ”Spilordningen”, vilket är samma namn som tidigare när programmet var en del av den politiska överenskommelsen om film.³⁶¹

Projektens kvalitet och lämplighet inom spelprogrammet bedöms utifrån ett antal kriterier.³⁶² Dessa är kulturellt värde, originalitet, genomförande och ansvarstagande, vilka alla måste bedömas positivt för att ett projekt ska vara berättigat till finansiering. I det följande beskrivs kriterierna i mer detalj:

1. Kulturellt värde

För att ett projekt ska kunna komma i fråga för bidrag från programmet ska det innehålla kvaliteter som ger spelet ett kulturellt värde. I detta sammanhang innebär det att det måste sticka ut i minst en av fyra aspekter:

- a) Estetiska kvaliteter
Spel som särskilt förnyar det konstnärliga uttrycket i spelmediet. Detta kan vara spelets audiovisuella uttryck, dess narrativ och/eller dess spelupplägg.
- b) Inlärningskvaliteter
Spel som lyckas använda spelmediet för att uppfylla en specifik inlärningsuppgift på ett sätt som är överlägset traditionellt lärande.
- c) Sociala kvaliteter
Spel som är särskilt bra på att skapa positiva sociala gemenskaper.
- d) Dansk relevans
Spel som särskilt fokuserar på danskt språk, dansk kultur och dansk historia eller på teman som är särskilt relevanta för det danska samhället.

2. Originalitet

Oavsett vilka kulturella kvaliteter som anses ge spelet kulturellt värde måste spelet också framstå som originellt och tydligt skilja sig från det befintliga utbudet av spel på marknaden. I detta sammanhang innebär detta att prioritera spel med en tydlig egen identitet och spel som är innovativa i uttryck, innehåll, berättande och/eller interaktion. Samtidigt förväntas spelet vara originellt på ett sätt som kan förväntas vara engagerande och en utmanande upplevelse för spelaren.

3. Implementering

Den förväntade kvaliteten på genomförandet bedöms främst utifrån två aspekter: hantverkskvalitet och projektets realiserbarhet. Spel som får bidrag förväntas representera den högsta hantverksmässiga nivån i design och realisering, inklusive ha en god koppling mellan design, målgrupp, verktyg och distributionsform. Därefter bedöms om det finns rätt förutsättningar, bl.a. om projektgruppen har den professionella kompetens som

³⁶⁰ Kulturministeriet (2024). Kulturministeriet Nyheder *Nyt samlingspunkt for danske digitale spil er vedtaget*, den 10 december.

³⁶¹ E-post från Kulturministeriet, den 9 april 2025. Se även <https://nimbi.dk/spilordningen.html>.

³⁶² Nimbi (2025). *Kriterier for vurdering – Spilordningen*, den 3 mars.

krävs. Dessutom görs en bedömning av om det finns en rimlighet för att projektet ska kunna förverkligas, både konstnärligt, ekonomiskt och produktionsmässigt. Vid ansökan om bidrag till tidig utveckling tas hänsyn till utvecklingsfasens mål och om de mest väsentliga osäkerheterna i projektet hanteras.

4. Ansvarsfördelning

Som ett separat steg bör man överväga om projektet är planerat att genomföras med en lämplig ansvarsskyldighet gentemot aktörerna. Detta gäller t.ex. transparens kring betalning, korrekt hantering av personuppgifter och socialt ansvar i hanteringen av kommunikationen mellan aktörerna. Frågor som är särskilt – men inte uteslutande – tillämpliga på barn och andra målgrupper som inte är begränsade till exemplen ovan.

Av förordningens § 2 för den första potten framgår att syftet med potten är att ge bidrag till projekt för utveckling, produktion och lansering av danska digitala spel som bidrar till att främja danska digitala spel som ett kulturbärande medium och till att stärka de kulturella kvaliteterna hos danska digitala spel för lek och lärande.³⁶³

Av den andra pottens förordning om främjande av dataspel framgår det av § 3 att bidrag får ges till aktiviteter som t.ex. kurser och seminarier som anordnas i Danmark. För att få bidrag till en aktivitet måste enligt § 8 minst ett av följande villkor vara uppfyllt:

1. Aktiviteten ska stödja en professionell dialog inom den danska spelbranschen.
2. Aktiviteten ska stödja en professionell utveckling med fokus på spelens innehåll och narrativ.
3. Aktiviteten ska stödja spridningen av kunskap om danska digitala spel i Danmark och internationellt.³⁶⁴

Digitaliseringsstrategin från 2024 ska stärka den digitala kompetensen hos barn och unga

Digitaliseringsstrategin från februari 2024 består av 29 initiativ eller insatser som ska stärka den digitala kompetensen hos barn och unga, främja den digitala gröna omställningen och lägga grunden för ett nytt strategiskt initiativ och en ny vision för utveckling och användning av artificiell intelligens. Strategin är en överenskommelse mellan regeringen och de andra danska partierna i Folketinget.³⁶⁵ Avtalet kommer enligt Digitaliseringsministeriet att göra det lättare att driva företag i Danmark och stärka danskarnas digitala kompetens.³⁶⁶

³⁶³ <https://www.retsinformation.dk/eli/ta/2024/1616>.

³⁶⁴ <https://www.retsinformation.dk/eli/ta/2024/1615>.

³⁶⁵ Avtal mellan regeringen (Socialdemokratiet, Venstre och Moderaterne) och Socialistisk Folkeparti, Liberal Alliance, Danmarksdemokraterne, Det Konservative Folkeparti, Enhedslisten, Radikale Venstre, Dansk Folkeparti och Alternativet om en ambitiös och ansvarsfull strategi för Danmarks digitala utveckling, den 8 februari 2024.

³⁶⁶ Danska regeringen (2024). Nyhed Politisk aftale på plads om Danmarks nye digitaliseringsstrategi, den 8 februari.

Insatserna utgår från följande sju strategiska målsättningar:³⁶⁷

1. Rusta danskarna för en digital framtid
2. Ansvarsfull och stark grund för att utnyttja artificiell intelligens
3. Effektiv grön omställning genom digitala lösningar
4. Ökad tillväxt och digitaliserade små och medelstora företag
5. En stark, etisk och ansvarsfull digital grund
6. Digital hälso- och sjukvård är framtiden
7. Danmark i centrum för den internationella digitaliseringen.

Flera initiativ kan påverka dataspelsbranschen genom att stödja digital kompetens, innovation och infrastruktur, t.ex. initiativet om etablering av samarbeten för att stötta danska digitala företags export på internationella marknader som finns under den sista målsättningen om att Danmark är i centrum för den internationella digitaliseringen.

E-sportstrategin från 2019 – oklar nuvarande status

Danmark publicerade i april 2019 en nationell e-sportstrategi.³⁶⁸ Den dåvarande regeringen föreslog i strategin bl.a. att inrätta en e-sportpanel.³⁶⁹ En panel inrättades, men den sammanträdde bara under ett möte efter folketingsvalet i juni 2019. Statusen för strategin är oklar, och Kulturministeriet har inte kunnat lämna något besked om det framtida arbetet.³⁷⁰

3.1.2 Centrala aktörer

Nedan presenteras några centrala aktörer i dataspelsbranschen i Danmark.

Games Denmark är den centrala branschorganisationen

Games Denmark är en branschorganisation som representerar hela den danska spelindustrin, dvs. Danmarks motsvarighet till Dataspelsbranschen i Sverige. Games Denmark fokuserar på tre huvudsakliga uppgifter: tillväxt, kunskap och medvetenhet. De arbetar bl.a. för att fördubbla branschens omsättning från 3,6 miljarder danska kronor till 7,2 miljarder danska kronor och öka antalet arbetstillfällen med 50 procent inom fem år.³⁷¹

Esport Danmark finansieras delvis av offentliga stöd

Det danska e-sportförbundet, Esport Danmark inrättades 2007.³⁷² Förbundets uppdrag är att vara den samlande drivkraften bakom den positiva utvecklingen

³⁶⁷ Avtal mellan regeringen (Socialdemokratiet, Venstre och Moderaterne) och Socialistisk Folkeparti, Liberal Alliance, Danmarksdemokraterne, Det Konservative Folkeparti, Enhedslisten, Radikale Venstre, Dansk Folkeparti och Alternativet om en ambitiös och ansvarsfull strategi för Danmarks digitala utveckling, den 8 februari 2024.

³⁶⁸ Kulturministeriet (2019). *National strategi for esport*.

³⁶⁹ Ibid.

³⁷⁰ E-post från Kulturministeriet, den 4 juni 2025.

³⁷¹ https://gamesdenmark.dk/about?utm_source.

³⁷² <https://faktalink.dk/emner/esport#baggrund>.

av e-sport och gaming i Danmark. De strävar efter att skapa en inkluderande, hållbar och ansvarsfull e-sport- och spelmiljö där idrottare trivs, utvecklas och bidrar positivt till samhällen och samhället.³⁷³ Esport Danmark finansieras delvis med offentliga stöd.³⁷⁴

Game Hub Denmark stöder nystartade dataspelsföretag

Game Hub Denmark är en ideell organisation som ger inkubationsstöd till dataspelsföretag. Game Hub Denmark undervisar, utvecklar och stöder nystartade dataspelsföretag i syfte att hjälpa grundarna att bygga hållbara och framgångsrika spelföretag.³⁷⁵

IGDA Denmark stöder spelutvecklare

IGDA Denmark är den lokala danska avdelningen av IGDA (International Game Developers Association), den största ideella organisationen för spelutvecklare i världen.³⁷⁶

3.1.3 Stödformer

Sedan 2007 har Kulturministeriet stöttat utvecklingen av danska digitala spel genom spelprogrammet ”Spilordningen”,³⁷⁷ vilket numera hanteras av Nimbi Gamelab, som beskrivs närmare i avsnitt 3.1.1. Stöden är ett slags kulturellt ”pre-seed-stöd” där Nimbi Gamelab stöder med idéer och tidiga produktionssteg.³⁷⁸ Dessutom erbjuder Nimbi Gamelab stöd till lansering och spelfrämjande.³⁷⁹

Danmark har en stor fond som heter Innovationsfonden (Innovation Fund Denmark), som hanterar all innovationsfinansiering. För 2024 omfattade fonden 1,728 miljoner danska kronor.³⁸⁰ Det är alltså möjligt för danska företag att ansöka om innovationsstöd därifrån, och det finns vissa program som är relevanta för dataspelsindustrin, såsom Innofounder. Dessa stöd består dels av lönefinansiering, dels av andra insatser såsom kunskapshöjande insatser.³⁸¹ Programmen inom fonden utvärderas utifrån innovationskriterier, som handlar om att bedöma företagets teknologi, hur skalbart företaget är och hur mycket innovation som finns i företagets affärsmodell.³⁸²

³⁷³ <https://esd.dk/om-esd/#mission>.

³⁷⁴ Finansministeriet (2023). *Finanslov for finansåret 2024, Tekst og anmærkninger § 21. Kulturministeriet*.

³⁷⁵ <https://gamehubdenmark.com/incubator>.

³⁷⁶ <https://igda.org/chapters/denmark/>.

³⁷⁷ E-post från Kulturministeriet, den 9 april 2025.

³⁷⁸ Intervju med Nimbi, den 7 mars 2025.

³⁷⁹ E-post från Kulturministeriet, den 9 april 2025.

³⁸⁰ <https://innovationsfonden.dk/en/news/get-overview-how-innovation-fund-denmark-0>.

³⁸¹ <https://innovationsfonden.dk/en/p/innofounder>. Innofounder erbjuder en månadslön på 15 000 DKK i 12 månader plus ett särskilt engångsbidrag på 35 000 DKK. Se länk <https://thehub.io/funding/innofounder>.

³⁸² Intervju med Nimbi, den 7 mars 2025.

Det fanns tidigare ett delvis offentligt finansierat inkubationsstöd för innovationer som kallades Capnova³⁸³, som uppgick till ca 15 miljoner danska kronor. Dessa typer av stöd har dock förändrats genom strukturella reformer. Det var i grunden EU-medel för innovation, men de finns inte längre.³⁸⁴

3.1.4 Utbildningsmöjligheter

För elever på grundskolenivå finns privata initiativ såsom Coding Pirates³⁸⁵, som främjar STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics)-teknologier och intresset för naturvetenskapliga ämnen. Men specifikt för dataspelsutveckling finns det ännu inga riktade program på grundskolenivå.³⁸⁶

På gymnasienivå inom tekniska och naturvetenskapliga inriktningar kan en elev t.ex. fördjupa sig i områden som programmering, digital design och teknologi, vilket kan vara relevant för en framtida karriär inom dataspelsutveckling.³⁸⁷ Det verkar dock inte finnas specifika gymnasieprogram inriktade enbart på dataspel.³⁸⁸

Det finns folkhögskolor och studieförbund såsom aftonskolor³⁸⁹ som erbjuder kurser inom dataspelsområdet. Exempelvis Folkhögskolan Vallekilde Højskole erbjuder en linje i dataspelsutveckling där elever kan fördjupa sig i spelens värld, både teoretiskt och praktiskt. Utbildningen syftar till att ge en grundläggande förståelse för dataspelsutveckling och kan vara en språngbräda för vidare studier eller karriär inom området.³⁹⁰

På högskole- och universitetsnivå finns t.ex. DADIU (Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning) ett it-universitet, som har ett separat campus för dataspelsstudier och som har bedrivit specifik dataspelsrelaterad forskning i många år.³⁹¹ Även vid Köpenhamns universitet finns det professorer som bedriver riktad forskning inom spel.³⁹²

En kartläggning av dataspelsutbildningar på högskole- och universitetsnivå i Danmark³⁹³ visar bl.a. att majoriteten av universitetsprogrammen med hög relevans för spelbranschen inte nödvändigtvis har spel som ett eget kärnområde. Kompetenser för dataspelsbranschen eller relevanta ämneskombinationer återfinns ofta inom andra ämnesområden som it eller kommunikation, eller som fristående projektutbildningar och valbara kurser. Affärsförståelse, ledning, försäljning och marknadsföring är dåligt representerade i de undersökta

³⁸³ <https://thehub.io/funding/capnova>.

³⁸⁴ Intervju med Nimbi, den 7 mars 2025.

³⁸⁵ <https://codingpirates.dk/>.

³⁸⁶ Intervju med Nimbi, den 7 mars 2025.

³⁸⁷ <https://www.uvm.dk/gymnasiale-uddannelser/uddannelser/hoejere-teknisk-eksamen-htx>
³⁸⁸ Slutsatsen dragen av Chat GPT utifrån officiella källor, såsom https://www.oresunddirekt.se/se/jag-vill-studera-i-danmark/gymnasieutbildningar/danska-gymnasieutbildningar?utm_source.

³⁸⁹ <https://www.vifo.dk/media/p4gmizbp/local-study-associations-and-study-circles-in-a-nordic-perspective.pdf> och exempelvis https://www.fof.dk/da/kbh/kurser/it/programmering-og-spiludvikling?utm_source.

³⁹⁰ <https://vallekilde.dk/spiludvikling/>.

³⁹¹ <https://www.dadiu.dk/about-dadiu> och intervju med Nimbi, den 7 mars 2025.

³⁹² Intervju med Nimbi, den 7 mars 2025 och <https://www.dadiu.dk/>.

³⁹³ The Animation Workshop/VIA University College och Filmby Aarhus (2024). *Uddannelse i spil, Kortlægning af uddannelseudbud til den danske spilbranche 2024*.

utbildningarna och återfinns i undersökningen på perifera utbildningar inom kommunikation och media. Detta skapar uppenbarligen ett kunskapsgap inom områden som företagsledning, management, hållbara affärsmodeller och entreprenörskap bland nya spelutvecklare.

3.1.5 Kompetensbehov och AI:s påverkan

Dataspelsbranschens utmaning i Danmark är, enligt kartläggningen från 2024³⁹⁴, att en stor del av talangbristen finns inom affärsutveckling. Detta är enligt Nimbi överraskande, men de menar samtidigt att det alltid är fokus på design och programmering, medan affärsutvecklingen ofta kommer in för sent i processen.³⁹⁵

Kompetensförsörjningen är enligt Nimbi en global utmaning och konkurrensen om talanger är global. Men det är viktigt att skilja mellan olika typer av företag. Mindre företag som är i uppbyggnadsfasen har oftast inte de ekonomiska resurserna för att kunna rekrytera internationellt, så de får nöja sig med den lokala arbetskraften och med nytexaminerade studenter som vill bygga en karriär. Större företag har däremot inga problem med att rekrytera globalt, vissa har till och med öppnat nya studior i andra länder för att kunna attrahera specifika talanger.³⁹⁶

De senaste fem åren har Nimbi sett en stark konsolidering av dataspelsbolag, där större företag köper upp mindre bolag och team för att stärka sina egna pipelineprojekt snarare än att utveckla separata spel och varumärken.³⁹⁷

I den danska rapporten om kreativa teknologier från 2024³⁹⁸ finns ett avsnitt som handlar om generativ AI och hur den kan påverka kreativa uppgifter. Bland annat beskrivs att uppgifter som är rutinmässiga och som dessutom har liten inverkan på produktens övergripande utseende och känsla är särskilt lämpade för automatisering. Generativ AI kan också användas för att stödja skapandet av animationer, autogenerering av rörelse, visuella effekter och ljud och vardagliga objekt som träd och liknande i digitala världar. Detta sparar särskilt resurser när det finns många element i spelet och där användaren osannolikt kommer att granska varje enskild detalj, t.ex. träden i en skog.³⁹⁹ En av slutsatserna i rapporten är att kreativ teknik är ett tillväxtområde och att företag inom den digitala visuella industrin är väl lämpade att använda dessa tekniker för att skapa nya typer av produkter. Sammantaget har Danmark enligt rapporten goda förutsättningar att realisera ett stort värde av den tekniska utvecklingen inom kreativa teknologier, särskilt inom dataspelsteknologi. Danska kunskaper, erfarenheter och kompetenser kan användas för att skapa nya och

³⁹⁴ Ibid.

³⁹⁵ Intervju med Nimbi, den 7 mars 2025.

³⁹⁶ Ibid.

³⁹⁷ Ibid.

³⁹⁸ Teknologisk institut (2024), *Kreative teknologier – Teknologiske trends og forretningspotentialer i den digitale visuelle industri*.

³⁹⁹ Ibid., s. 23.

innovativa produkter inom dataspelsbranschen, men de kan också användas i det bredare näringslivet för att skapa tillväxt och stödja företagens gröna omställning.⁴⁰⁰

Generativ AI kommer att påverka vilka kompetenser dataspelsutvecklare behöver i framtiden.

3.2 Finland

Finland har inte en nationell strategi för dataspelsbranschen eller ett särskilt dataspelsinstitut, som exempelvis Danmark har.⁴⁰¹ I likhet med Sverige har Finland en framstående dataspelsbransch, som 2022 var den femte största i Europa.⁴⁰² Finland lade grunden för sin dataspelsbransch under 1990-talet och betraktas som en pionjär inom speldesign och spelutveckling. Landet har haft många globala succéer, däribland Clash of Clans och Angry Birds,⁴⁰³ och är en ledande utvecklare av mobilspel.⁴⁰⁴ Dataspelsbranschen i Finland har under 2000-talet blivit en viktig del av den finska kulturella exportindustrin,⁴⁰⁵ och beskrivs som en växande ny sektor, som saknar både en traditionell struktur och en infrastruktur.⁴⁰⁶

Den finska dataspelsbranschen har under de två senaste decennierna haft en betydande tillväxt. Under det senaste decenniet är det framför allt mobilspel som drivit på tillväxten, även om andra plattformar också har spelat en viktig roll.⁴⁰⁷ I slutet av 2022 fanns det 232 aktiva studior i Finland, och den finska dataspelsbranschen sysselsatte 4 100 personer.⁴⁰⁸

Både branschorganisationen Neogames och undervisnings- och kulturministeriet anser att situationen i Finland liknar den i Sverige, men att Sverige erbjuder mer stöd på regional nivå. Stöden för dataspelsbranschen är således mer centraliserade i Finland.⁴⁰⁹ Neogames anser även att det i dag pågår samma diskussioner om den finska spelkulturen som det gör i Sverige, eftersom den finska kulturella finansieringen har släpat efter och fortsätter att släpa efter. Neogames poängterade även i sin rapport från 2023 att framgångar för den finska dataspelsbranschen bygger på ett hälsosamt och stödjande ekosystem. Något som oroade Neogames då var att det lokala och statliga stödet till branschen minskade under covid-19-pandemin.⁴¹⁰

Generellt påpekar undervisnings- och kulturministeriet att det finns vissa luckor att fylla i finansieringsprocessen för kreativa företag i Finland. Det

⁴⁰⁰ Ibid., s. 52.

⁴⁰¹ Intervju med Neogames, den 5 mars 2025.

⁴⁰² Neogames, Business Finland m.fl. (2023). *The Game Industry of Finland – Report 2022*.

⁴⁰³ <https://www.businessfinland.com/explore-business-opportunities/games-and-immersive-experiences/>.

⁴⁰⁴ Neogames, Business Finland m.fl. (2023). *The Game Industry of Finland – Report 2022*.

⁴⁰⁵ https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/175342_report_on_competences_and_skills_needs_in_the_games_industry.pdf s. 15.

⁴⁰⁶ Utbildningsstyrelsen (2016). *Report on competences and skills need in the games industry*, s. 13.

⁴⁰⁷ Neogames, Business Finland m.fl. (2023). *The Game Industry of Finland – Report 2022*, s. 4.

⁴⁰⁸ Ibid., s. 8–10.

⁴⁰⁹ Intervju med Neogames, den 5 mars 2025 samt intervju med undervisnings- och kulturministeriet, den 15 april 2025.

⁴¹⁰ Neogames, Business Finland m.fl. (2023). *The Game Industry of Finland – Report 2022*, s. 37.

beror på att det finns stöd i uppstartsprocessen, t.ex. Digidemo, men att det sedan inte finns någon finansiering innan företag ska lyckas på en global nivå. Att kunna stödja branschen mer på det sätt som sker i exempelvis Danmark och Sverige betraktas i dagsläget inte vara möjligt på grund av budgetnedskärningarna i Finland.⁴¹¹

3.2.1 Nationella strategier, spelinstitut och annan infrastruktur

Den finska regeringen har som sagt ännu inte tagit fram en nationell dataspelsstrategi eller etablerat ett nationellt dataspelsinstitut. Diskussioner om att ta fram en strategi eller inrätta ett institut har dock förts vid ett flertal tillfällen. Enligt Neogames har dock dessa diskussioner ännu inte lett till en strategi som resulterat i handlingar och åtgärder.⁴¹² I dagsläget håller Finland dock på att ta fram en strategi för sina kreativa och kulturella branscher, där inspiration hämtats från bl.a. Sverige. Den strategin kommer att inkludera dataspelsbranschen, däremot finns det inga planer på att göra en särskild strategi för dataspelsbranschen. Detta hänger delvis ihop med den rådande ekonomiska situationen i Finland.⁴¹³

Undervisnings- och kulturministeriet i Finland ansvarar för audiovisuell kultur, där digitala spel ingår. Inom audiovisuell kultur finns även exempelvis film, musikvideor och videokonst. Undervisnings- och kulturministeriet ansvarar tillsammans med de branschspecifika aktörerna för att bl.a. bereda lagstiftning som omfattar den audiovisuella kulturen och filmkonsten. Ministeriet arbetar även för att främja den audiovisuella kulturen, och i syfte att garantera förutsättningar för konst och kultur i Finland stöder staten konstnärer, produktionsbolag och aktörer inom filmkulturen. Genom anslag i statsbudgeten stöds arbete med filmmanuskript, utveckling, produktion, marknadsföring, distribution samt kulturexport.⁴¹⁴

3.2.2 Centrala aktörer

Inom den finska dataspelsbranschen finns det flera centrala aktörer i form av företag, organisationer och spelstudior, men även ett fackförbund för dataspelsbranschen. Nedan beskrivs ett urval av dessa kortfattat.⁴¹⁵

Business Finland – en viktig aktör för den finska dataspelsbranschen

En central organisation, och finansiär, inom ramen för dataspelsbranschen i Finland är *Business Finland* (tidigare Tekes). Detta är en finsk organisation för innovationsfinansiering, handel, investeringar och resefrämjande, och den ägs helt av den finska staten. Business Finland har totalt 760 specialister och

⁴¹¹ Intervju med undervisnings- och kulturministeriet, den 15 april 2025.

⁴¹² Intervju med Neogames, den 5 mars 2025.

⁴¹³ Intervju med undervisnings- och kulturministeriet, den 15 april 2025.

⁴¹⁴ <https://okm.fi/sv/audiovisuell-konst>.

⁴¹⁵ Andra centrala aktörer i form av exempelvis forskningsinstitut som berör dataspelsbranschen kommer att behandlas under 3.2.4.

kontor på 40 utländska orter och 16 kontor i Finland.⁴¹⁶ Business Finland stöder dataspelsbranschen genom olika former av näringsstöd (se mer under 3.2.3). Organisationen ingår även i nätverket Team Finland,⁴¹⁷ ett nätverk av offentliga aktörer som erbjuder företag internationaliseringstjänster.⁴¹⁸

En annan viktig aktör är branschorganisationen *Neogames*, som bildades 2003 och som är en medlemsbaserad, ideell förening för dataspelsbranschen. Deras uppdrag är att samordna och stödja tillväxten och utvecklingen av den finska dataspelsbranschen och branschens ekosystem.⁴¹⁹ Neogames samlar alla aktörer från olika sektorer av dataspelsbranschen, från företag till utbildning och forskning, och arbetar för att främja deras gemensamma intressen.⁴²⁰ Organisationen är även ett av Finlands nio informationscentrum för konst och har fått finansiering från undervisnings- och kulturministeriet.⁴²¹ Neogames tar fram policyrekommendationer för dataspelsbranschen i Finland inför EU-val och nationella och regionala val, dvs. inför alla nya mandatperioder.⁴²² I rekommendationerna kommunicerar de vilka steg de önskar att t.ex. den nya regeringen ska vidta. Den senaste rekommendationen som gäller 2023–2027 togs fram inför riksdagsvalet 2023 tillsammans med den finska dataspelsbranschen.⁴²³ Neogames har även tagit fram en egen strategi för den finska dataspelsbranschen, *Strategia 2024–2026 – Visio 2030*, som har godkänts av deras medlemmar.⁴²⁴

Soumen Pelinkehittäjä, föreningen för finska spelutvecklarstudior, är ett kollektiv av spelarutvecklingsstudior. Föreningen har över 80 medlemmar, varav alla Finlands större studior är medlemmar. Det främsta uppdraget beskrivs vara att agera som intressebevakare för spelstudior och att främja den finska dataspelsbranschens politiska och ekonomiska intressen, på både en nationell och en global nivå.⁴²⁵

IGDA Finland är den lokala finska avdelningen för IGDA (International Game Developers Association). IGDA Finland hjälper alltifrån enskilda studenter till indiestudior och främjar den finska dataspelsbranschen på både nationell och internationell nivå. En av deras viktigaste roller beskrivs vara att bygga och upprätthålla en blomstrande gemenskap.⁴²⁶

Två andra organisationer är *We in Games Finland*, en icke vinstdrivande organisation som arbetar för att förbättra mångfald, jämlikhet och inkludering inom den finska dataspelsbranschen, och *Finnish Game Jam*, en ideell organisation grundad för att stödja spelutveckling som hobby i Finland.⁴²⁷

⁴¹⁶ <https://www.businessfinland.com/how-we-can-help/about/>.

⁴¹⁷ Neogames, Business Finland m.fl. (2023). *The Game Industry of Finland – Report 2022*, s. 46.

⁴¹⁸ <https://www.team-finland.fi/sv>.

⁴¹⁹ Neogames, Business Finland m.fl. (2023). *The Game Industry of Finland – Report 2022*, s. 48

⁴²⁰ <https://neogames.fi>.

⁴²¹ <https://neogames.fi/introducing-neogames/>.

⁴²² Intervju med Neogames, den 5 mars 2025.

⁴²³ <https://neogames.fi/three-steps-ahead/>.

⁴²⁴ Neogames (2024). *Strategia 2024–2026 Visio 2030* och e-post från Neogames, den 12 maj 2025.

⁴²⁵ Neogames, Business Finland m.fl. (2023). *The Game Industry of Finland – Report 2022*, s. 50.

⁴²⁶ *Ibid.*, s. 51.

⁴²⁷ *Ibid.*, s. 51 och 53.

Game Makers of Finland är ett unikt fackförbund

Finland har ett fackförbund för dataspelsbranschen, *Game Makers of Finland*, som är världens första fackförbund för personer som arbetar eller studerar inom dataspelsbranschen.⁴²⁸ Fackförbundet är medlem i Tietoala (Association of IT-Sector Employees) och en del av fackföreningen för professionella ingenjörer i Finland.⁴²⁹

Ett av Europas största spelmuseum finns i Tammerfors

Finland har även ett av Europas största spelmuseum som fokuserar på data- och videospelens historia och utveckling. Museet är placerat i Tammerfors och omfattar över 10 000 olika spel och konsoler från olika epoker och ger en inblick i spelens historia, utvecklingen av dataspelsbranschen och spelens inverkan på samhället.⁴³⁰

Nokia lade grunden för företag som Supercell

Historiskt sett har mobiltelefonjätten Nokia lagt grunden för framgångarna i den finska dataspelsbranschen. Nokia var en viktig bidragande orsak till att Finland snabbt växte till en av de ledande producenterna av informations- och kommunikationsteknik. Företagets framgång resulterade även i att det redan vid millennieskiftet fanns en handfull oberoende finska studior som utvecklade mobilspel. Nokia, tillsammans med Business Finland, spelade också en viktig roll i början av 2000-talet genom att finansiera och samarbeta med många små spelstudior.⁴³¹

Två centrala företag för den finska dataspelsbranschen är *Rovio* och *Supercell*, vars framgångar blev startskottet för den tillväxt som tog fart i Finland 2012.⁴³²

Rovio Entertainment Corporation är ett globalt spelföretag, som skapar, utvecklar och publicerar mobilspel. År 2022 hade deras spel totalt laddats ned över 5 miljarder gånger. Rovio är mest känt för det globala varumärket *Angry Birds*, som började som ett populärt mobilspel 2009 och som sedan dess har utvecklats till både underhållning och olika konsumtionsvaror. I dag erbjuder Rovio flera mobilspel och animationer, och *Angry Birds* har även kommit att bli två filmer. Rovio har sitt huvudkontor i Finland,⁴³³ men har också kontor i bl.a. Sverige, Danmark, Kanada och Spanien. Totalt har de runt 500 anställda från över 50 nationaliteter.⁴³⁴

Supercell grundades 2010 och har sitt huvudkontor i Helsingfors, men med ett flertal spelstudior i bl.a. Shanghai och San Francisco. Supercell har flera kända spel som *Hay Day* (2012), *Clash of Clans* (2012), *Boom Beach* (2014),

⁴²⁸ Neogames, Business Finland m.fl. (2023). *The Game Industry of Finland – Report 2022*, s. 54.

⁴²⁹ <https://peliala.fi/en/>.

⁴³⁰ <https://museo.fi/sv/pelimuseo/>.

⁴³¹ Sotamaa Olli (2021). "Studying Game Development Cultures", *Sage Journals*, Volume 16, Issue 7, s. 839–840, november.

⁴³² Neogames, Business Finland m.fl. (2023). *The Game Industry of Finland – Report 2022*, s. 24.

⁴³³ *Ibid.*, s. 130.

⁴³⁴ <https://www.rovio.com/rovio-history/>.

Clash Royale (2016) och Brawl Stars (2018), vilka totalt har ca 250 miljoner spelare per månad. Företaget har totalt ca 410 anställda.⁴³⁵

Andra företag som är viktiga för den finska dataspelsbranschen är exempelvis *Remedy* och *Colossal Order*.

Noterbart är även att *Netflix* har investerat i dataspelsbranschen i Finland genom att köpa två finska dataspelsföretag och har i dag en stor dataspelsstudio i Helsingfors. Netflix är även en av de aktörer som försöker göra fler sammanslagningar mellan film- och dataspelsbranschen.⁴³⁶ Deras spelstudio Next Games beskrivs bl.a. som en kombination av finsk spelutvecklingskultur och Netflix globala underhållningskultur, som omfamnar bådas styrkor för att försöka skapa något unikt.⁴³⁷ Att Netflix valde att investera i Finland och Helsingfors beror på att landet anses ha några av världens bästa speltalanger.⁴³⁸

Större dataspelsföretag stöttar mindre företag

I Finland har större dataspelsföretag även spelat en viktig roll då de gått in och stöttat mindre företag. Detta är något som beskrivs som unikt för dataspelsbranschen och som inte förekommer på samma sätt mellan företag inom andra kreativa branscher i Finland. Stödet från de stora företagen sker bl.a. i form av kompetens genom mentorskap.⁴³⁹ Business Finland instämmer i den beskrivningen och menar också att en bidragande orsak till att större företag hjälper och involverar mindre företag i sina projekt är att de då lättare kan få stöd från Business Finland.⁴⁴⁰

3.2.3 Stödformer

Den finska offentliga finansieringen av dataspelsbranschen är forsknings- och utvecklingsorienterad⁴⁴¹ och erbjuds som stipendier och lån till studior. I Finland är det ont om kulturfinansiering, till skillnad från många andra europeiska länder. Ett undantag är stödet från programmet Digidemo. Den främsta offentliga finansieringskällan för den finska dataspelsbranschen är Business Finland, men även Digidemo och EU-finansiering spelar en viktig roll.⁴⁴² Branschorganisationen Neogames har dock lyft fram att spelutveckling också behöver offentligt stöd från den kreativa och kulturella sektorn.⁴⁴³

⁴³⁵ Neogames, Business Finland m.fl. (2023). *The Game Industry of Finland – Report 2022*, s. 138.

⁴³⁶ Intervju med undervisnings- och kulturministeriet, den 15 april 2025.

⁴³⁷ <https://www.nextgames.com/studio>.

⁴³⁸ <https://about.netflix.com/en/news/building-our-internal-games-studios>.

⁴³⁹ Intervju med undervisnings- och kulturministeriet, den 15 april 2025.

⁴⁴⁰ Intervju med Business Finland, den 5 maj 2025.

⁴⁴¹ Vlahović Nikola m.fl. (2024). *Public Funding Approaches to Video Game Industry Development in EU Member States*. Proceedings of the Central European Conference on Information and Intelligent Systems, den 18–20 september.

⁴⁴² Ibid.

⁴⁴³ Neogames, Business Finland m.fl. (2023). *The Game Industry of Finland – Report 2022*, s. 40.

Få statliga kulturstöd till dataspelsbranschen

Organisationen *AVEK (Centralen för audiovisuell kultur)* arbetar med att främja audiovisuell kultur genom att fördela upphovsrättsersättningar. Detta görs genom att stödja verk, produktioner och projekt skapade av professionella inom den audiovisuella industrin. Merparten av AVEK:s medel kommer från statsbudgeten genom ersättningar för privatkopiering. AVEK stöder bl.a. produktion av dokumentär- och kortfilmer, korta animationer och mediekonst, internationell marknadsföring av den audiovisuella industrin och vidareutbildning av yrkesverksamma inom det audiovisuella området.⁴⁴⁴

AVEK delar också ut bidrag genom utvecklingsprogrammet *Digidemo* för att stödja utvecklingen av kulturellt innehåll.⁴⁴⁵ Digidemo syftar till att stötta nya former av audiovisuellt och annat kulturellt innehåll och berättande. Programmet administreras av AVEK och finansieras av undervisnings- och kulturministeriet.⁴⁴⁶ Digidemos totala anslagsbelopp fastställs årligen av undervisnings- och kulturministeriet.⁴⁴⁷ Under de senaste tio åren har Digidemo haft en årlig budget på ca 1 miljon euro, men på grund av budgetnedskärningar ligger budgeten nu på runt 500 000 euro per år.⁴⁴⁸ En annan konsekvens av budgetnedskärningarna är att Digidemo har slagits ihop med Creademo (ett program inriktat på kreativa idéer som inte är digitala), och totalt är budgeten för dessa stöd 700 000 euro årligen.⁴⁴⁹

Stödet från Digidemo är att betrakta som riskkapital eftersom det rör sig om små belopp i jämförelse med exempelvis stöden från Business Finland. Därför är stödet från Digidemo att betrakta som ett försök att hjälpa kreatörer och småskaliga företag inom den kreativa industrin och ge dem en form av startkapital. Det finns två olika stöd inom programmet. Det ena är ett startkapital för att utveckla ett koncept.⁴⁵⁰ Syftet med konceptstödet är att utveckla själva idén och innehållet i ett projekt till ett färdigt koncept. Konceptstöd kan ges till privatpersoner, arbetsgrupper, privata handlare och företag.⁴⁵¹ Det andra stödet är ett demonstrationsstöd, dvs. för att testa konceptet.⁴⁵² Sammantaget kan stödet täcka upp till 80 procent av projektets totala kostnad.⁴⁵³ Viktigt att notera är att Digidemo inte enbart finansierar dataspelsbranschen utan hela den kreativa digitala sektorn och att Digidemo i grunden är en kulturfinansiering.⁴⁵⁴

⁴⁴⁴ <https://kopiosto.fi/en/AVEK/avek/introduction/>.

⁴⁴⁵ Ibid.

⁴⁴⁶ Neogames, Business Finland m.fl. (2023). *The Game Industry of Finland – Report 2022*, s. 43.

⁴⁴⁷ <https://kopiosto.fi/en/AVEK/funding/avek-grants-and-support-guidelines/creademo-digidemo-2/>.

⁴⁴⁸ Intervju med Neogames, den 5 mars 2025.

⁴⁴⁹ Intervju med undervisnings- och kulturministeriet, den 15 april 2025.

⁴⁵⁰ Ibid.

⁴⁵¹ <https://kopiosto.fi/en/AVEK/funding/avek-grants-and-support-guidelines/creademo-digidemo-2/>.

⁴⁵² Intervju med undervisnings- och kulturministeriet, den 15 april 2025.

⁴⁵³ <https://kopiosto.fi/en/AVEK/funding/avek-grants-and-support-guidelines/creademo-digidemo-2/>.

⁴⁵⁴ Intervju med Neogames, den 5 mars 2025.

Stödet från Digidemo har visat sig vara framgångsrikt, exempelvis fick företaget Supercell, i dag ett av de största spelföretagen i Finland, sina första stödpengar från detta program.⁴⁵⁵

Det finns även privata kulturella bidrag som ges av *Soumen Kulttuuri-rahasto*, den finska kulturfonden. Fonden stöder kulturprojekt, inklusive spel, med bidrag. Bidrag kan sökas för konstnärlig gestaltning eller för att implementera spel.⁴⁵⁶

Större möjligheter för dataspelsföretag att få näringsstöd

I relation till dataspelsföretagens begränsade möjligheter att söka kulturstöd finns det däremot större möjligheter att söka näringsstöd. De viktigaste aktörerna kommer kort att beröras i detta avsnitt.

Business Finland

En aktör som spelat en viktig roll som finansieringskälla till den finska dataspelsbranschen sedan sent 1990-tal är Business Finland.⁴⁵⁷ Business Finland är en oberoende organisation som finansieras av staten och som arbetar under arbets- och näringsministeriet.⁴⁵⁸ Visionen i Business Finlands strategi 2025 är att de utmärker sig ”i att utveckla och förädla den finska potentialen och förena den med globala möjligheter” samt att de ”skapar framgångshistorier i världsklass”.⁴⁵⁹ I princip är fokus för Business Finland att stödja företag som siktar på export och internationell tillväxt.⁴⁶⁰ Business Finland erbjuder ett stort antal stöd till företag inom bl.a. dataspelsbranschen, där ett av de främsta stöden är FoU-finansiering. Denna finansiering ska möjliggöra för företag att utveckla produkter eller tjänster, produktionsmetoder och företagsmodeller. Inom ramen för FoU finns möjlighet att söka olika former av finansiering för olika stora företag och inom olika ämnesområden.⁴⁶¹

Business Finland erbjuder olika finansieringstjänster baserade på företagsstorlek, mognad och finansiell förmåga. Finansieringen är vanligtvis i form av ett bidrag eller ett lån, som alla företag registrerade i Finland kan ansöka om.⁴⁶²

Under de senaste 10–15 åren har Business Finland finansierat dataspelsbranschen med ca 200 miljoner euro.⁴⁶³ Neogames påpekar också att dessa investeringar har varit viktiga för att locka riskkapitalbolag att investera ännu mer i branschen.⁴⁶⁴ Sedan några år tillbaka har dock Business Finland inte något särskilt program direkt riktat mot dataspelsbranschen. Business Finland fokuserar i stället på att stödja företag inom hela den kreativa sektorn, dvs.

⁴⁵⁵ Intervju med undervisnings- och kulturministeriet, den 15 april 2025.

⁴⁵⁶ Neogames, Business Finland m.fl. (2023). *The Game Industry of Finland – Report 2022*, s. 43 och <https://skr.fi/en/about-us/our-values-and-strategy/>.

⁴⁵⁷ Neogames, Business Finland m.fl. (2023). *The Game Industry of Finland – Report 2022*, s. 40.

⁴⁵⁸ Intervju med Business Finland, den 5 maj 2025 samt <https://vm.fi/sv/ministeriet>.

⁴⁵⁹ <https://www.businessfinland.fi/sv/for-finlandska-kunder/strategi>.

⁴⁶⁰ Intervju med Business Finland, den 5 maj 2025.

⁴⁶¹ <https://www.businessfinland.fi/en/for-finnish-customers/services/funding/research-and-development>.

⁴⁶² Neogames, Business Finland m.fl. (2023). *The Game Industry of Finland – Report 2022*, s. 40.

⁴⁶³ Intervju med Business Finland, den 5 maj 2025.

⁴⁶⁴ Intervju med Neogames, den 5 mars 2025.

förutom dataspelsbranschen även musikindustrin och den audiovisuella industrin m.fl. Exempelvis hade de en s.k. Entertainment Finland-utlysning för den kreativa industrin 2019–2022. Syftet är att uppmuntra även andra företag inom de kreativa branscherna att uppnå samma resultat och mål som företag inom dataspelsbranschen gjorde för 15 år sedan.⁴⁶⁵

En kort sammanfattning av FoU-stöd som är relevanta för dataspelsbranschen följer här.

Det ena är *R&D Funding to boost the creative industries' business*. Inom detta program avsätter Business Finland årligen 9 miljoner euro för att stödja forskning och utveckling inom de kreativa näringarna.⁴⁶⁶

Research, development and piloting for smes and midcaps är en annan finansiering som riktar sig mot små och medelstora företag. Denna finansiering kan bestå av både ett lån och ett bidrag. Bidraget kan gå till kritisk forskning som syftar till att ta fram ny kunskap inom ett relevant område och skapa möjligheter för framtida utveckling. Lånet är däremot riktat till företagsutveckling och pilotprojekt, och får inte överstiga 50 procent av projektets totala kostnad.⁴⁶⁷

Ett annat FoU-stöd som Business Finland erbjuder är *Research, development and piloting for large companies*. Detta stöd vänder sig till större företag som vill skapa breda samarbeten och bidra till samhällsnytta genom sina projekt. Finansieringen ska ge företag möjlighet att förnya eller utveckla helt nya produkter, tjänster, produktionsmetoder eller affärsmodeller – eller att testa hur nya innovationer fungerar i praktiken. Även inom denna finansiering erbjuds både ett bidrag och ett lån, och summan beror delvis på vilken form av forskning som genomförs. Företag kan få ett bidrag på 40 procent av den totala projektkostnaden, medan projekt med enbart industriell forskning kan få bidrag på upp till 50 procent. Lånet syftar till företagets utveckling och pilotprojekt och kan täcka upp till 50 procent av projektets totala kostnad.⁴⁶⁸

Utöver finansiering erbjuder Business Finland även tjänster för organisationsutveckling och internationalisering.⁴⁶⁹ Business Finland har historiskt haft ett flertal olika utvecklingsprogram direkt riktat mot dataspelsbranschen. Ett exempel på dessa var *Skene* (Game refueled programme), som syftade till att stärka Finlands globala position som en centralpunkt (hotspot) för spel- och underhållningsindustrier. Programmet avslutades 2015 och omfattade totalt ca 70 miljoner euro.⁴⁷⁰

⁴⁶⁵ Intervju med Business Finland, den 5 maj 2025 och <https://www.businessfinland.fi/en/for-finnish-customers/services/programs/entertainment-finland>.

⁴⁶⁶ <https://www.businessfinland.fi/en/for-finnish-customers/services/funding/research-and-development/funding-to-promote-research-and-development-in-the-creative-industries>.

⁴⁶⁷ <https://www.businessfinland.fi/en/for-finnish-customers/services/funding/research-and-development/research-development-and-piloting>.

⁴⁶⁸ <https://www.businessfinland.fi/en/for-finnish-customers/services/funding/research-and-development/research-development-and-piloting-big-companies>.

⁴⁶⁹ Neogames, Business Finland m.fl. (2023). *The Game Industry of Finland – Report 2022*, s. 40.

⁴⁷⁰ Utbildningsstyrelsen (2016). *Report on competences and skills need in the games industry*, s. 23.

Finnerva

Finnerva är ett statligt finansieringsbolag som ägs helt och hållet av den finska staten. Arbets- och näringsministeriets är de som styr och övervakar Finnervas verksamhet, samt sätter upp mål för bolaget.⁴⁷¹ Finnerva erbjuder inte direkt finansiering till dataspelsbranschen, men de tillhandahåller finansiering till företag som sträcker sig från små mikroföretag till små och medelstora företag som vill växa upp genom export och internationalisering.⁴⁷²

Privat finansiering

Företag inom den finska dataspelsbranschen kan också söka näringsstöd från ett flertal privata finansiärer. Detta ligger dock utanför denna studie, men några som kan nämnas är *Play Ventures* och *Sisu Game Ventures* samt *Nordic Fame Ventures* som investerar i Finland och andra nordiska länder.⁴⁷³

3.2.4 Utbildningsmöjligheter

Spelrelaterad utbildning har erbjudits i Finland sedan tidigt 2000-tal, men det var först under mitten av 2010-talet som antalet utbildningar ökade och som läroinstitutioner började investera mer i utbildning, exempelvis genom att utveckla utbildningsprogram.⁴⁷⁴ I dag är Finland ett ledande land när det gäller antalet verksamheter som erbjuder program i spelutveckling, och landet har 6,7 utbildningsanläggningar per 1 miljon medborgare.⁴⁷⁵ I relation till Sverige är dock antalet program och utexaminerade färre i Finland.⁴⁷⁶

Spelutbildningar i Finland finns på flera olika nivåer, från universitet till yrkeshögskolor och folkhögskolor.⁴⁷⁷ Av dessa är 17 institutioner på finska universitet och lärosäten som erbjuder spelutbildning, medlemmar i Neogames utbildningsnätverk.⁴⁷⁸

Nätverket arbetar för att utveckla spelrelaterad utbildning och forskning.⁴⁷⁹ Tre exempel på universitet som erbjuder olika former av spelutbildningar är Tammerfors universitet, Jyväskylä universitet och Åbo universitet för tillämpad vetenskap. Dessa universitet erbjuder utbildningar relaterade till spel med olika fokus och på olika nivåer. Tammerfors universitet erbjuder exempelvis ett masterprogram i spelstudier som är särskilt inriktat på att utbilda experter inom spel.⁴⁸⁰ Vid Tammerfors universitet finns Game Research Lab, som anses vara en av Europas mest välrenommerade forskningsmiljöer inom

⁴⁷¹ <https://www.finnvera.fi/swe/finnvera/om-finnvera/administration>.

⁴⁷² Neogames, Business Finland m.fl. (2023). *The Game Industry of Finland – Report 2022*, s. 43.

⁴⁷³ Ibid., s. 44.

⁴⁷⁴ Utbildningsstyrelsen (2016). *Report on competences and skills need in the games industry*, s. 16.

⁴⁷⁵ Vlahovic, Nikola m.fl. (2024). *Public Funding Approaches to Video Game Industry Development in EU Member States*. Proceedings of the Central European Conference on Information and Intelligent Systems, den 18–20 september.

⁴⁷⁶ Lankoski, Petri och Dymek, Mikolaj (2023). *Towards a History of Finnish and Swedish Game Industry Platforms*, FDG 2023, April 12–14, Lisbon, Portugal.

⁴⁷⁷ Utbildningsstyrelsen (2016). *Report on competences and skills need in the games industry*, s. 20–21 och <https://neogames.fi/education/>.

⁴⁷⁸ <https://neogames.fi/education/>.

⁴⁷⁹ Ibid.

⁴⁸⁰ <https://www.tuni.fi/en/study-with-us/game-studies>.

spelområdet.⁴⁸¹ Jyväskylä universitet erbjuder en studiemodul i spelstudier och speldesign, samt kandidat- och masterprogram i matematisk informations-teknologi med tonvikt på spelutveckling.⁴⁸² Åbo universitet för tillämpad vetenskap erbjuder bl.a. ett kandidatprogram för civilingenjörer med fokus på informations- och kommunikationsteknik.⁴⁸³

Det finns även andra viktiga utbildningsaktörer som främjar forskning inom spel. En sådan är *Suomen pelitukimuksen seura ry*, som är en registrerad förening med fokus på att främja multidisciplinär spelforskning i Finland. De har flera olika syften och uppdrag, däribland att främja spelforskningsbaserad utbildning; fungera som ett stödnätverk för spelforskning i Finland och upprätthålla kopplingar till internationella spelforskningsnätverk. Föreningen arbetar även för att främja spelforskarens intressen inom den finska akademien, och den ger ut *The Finnish Yearbook of Game Studies*,⁴⁸⁴ den enda vetenskapliga tidskriften om spelforskning i Finland som har granskats av experter.⁴⁸⁵

Sedan januari 2018 finns även det första centrumet för spetskompetens inom spelkultur, *Centre of Excellence in Game Culture Studies*.⁴⁸⁶ Spetskompetenscentrumen är enligt Finlands forskningsråd flaggskeppen för finsk forskning, och de ligger i framkant inom sina områden. Centre of Excellence in Game Culture Studies är ett samarbetsprojekt mellan forskare vid Tammerfors, Åbo och Jyväskylä universitet, där över 30 forskare inom humaniora, samhällsvetenskap och tekniska vetenskaper är engagerade.⁴⁸⁷

3.2.5 Kompetensbehov och AI:s påverkan

I detta avsnitt redogörs översiktligt för kompetensbehovet och AI:s påverkan på dataspelsbranschen i Finland.

Kompetensbehovet är en utmaning för dataspelsbranschen

Kompetensförsörjning är en viktig fråga för den finska dataspelsbranschen eftersom det sällan har funnits tillräcklig tillgång till arbetskraft inom landet.⁴⁸⁸ Bristen på arbetskraft har lett till att företag har behövt rekrytera personal från utlandet.⁴⁸⁹ En annan särskild situation för arbetskraften inom dataspelsbranschen är att den till stor del består av unga personer. Det innebär att pensionsavgångar som är vanliga inom andra sektorer, i princip inte förekommer här.

⁴⁸¹ Neogames, Business Finland m.fl. (2023). *The Game Industry of Finland – Report 2022*, s. 60.

⁴⁸² <https://neogames.fi/institute/university-of-jyvaskyla/>.

⁴⁸³ <https://www.turkuamk.fi/en/studies/information-and-communications-technology-bachelor-of-engineering/>.

⁴⁸⁴ <https://www.pelitukimus.fi/the-finnish-society-for-game-research>.

⁴⁸⁵ <https://web.archive.org/web/20171229082938/http://www2.uta.fi/en/news/story/new-centre-excellence-investigates-changes-game-culture>.

⁴⁸⁶ Ibid.

⁴⁸⁷ <https://coe-gamecult.org/about/>.

⁴⁸⁸ Utbildningsstyrelsen (2016). *Report on competences and skills needs in the games industry*, rapport s. 16.

⁴⁸⁹ Ibid., s. 13.

Nya jobb inom dataspelsbranschen är därför nästan alltid ett resultat av en ökning av antalet tjänster.⁴⁹⁰

Enligt Neogames är dataspelsbranschen instabil, vilket gör det svårt att med säkerhet uppskatta det faktiska behovet av nya medarbetare. Samtidigt visar siffror att finska spelutvecklare fortsatt strävar efter tillväxt, och att bristen på personal fortfarande är en utmaning för branschen.⁴⁹¹ Bristen på kompetens har varit en av huvudutmaningarna för den finska dataspelsbranschen i över ett decennium.⁴⁹² Mellan 2020 och 2022 ökade andelen anställda icke-finländare från 28 till drygt 30 procent.⁴⁹³

Branschorganisationen Neogames betonar att kompetensförsörjningen är en viktig fråga inom dataspelsbranschen. De menar bl.a. att unga talanger, framför allt på den globala nivån, är grundläggande för att kunna bibehålla en konkurrenskraftig dataspelsbransch.⁴⁹⁴

För närvarande är Neogames även involverade i EU:s Gamebadges-projekt (dataspelsmärkesprojekt), som pågår under perioden februari 2024 till januari 2027.⁴⁹⁵ Detta projekt syftar bl.a. till att hjälpa spelstudenter att hitta arbete inom dataspelsbranschen.⁴⁹⁶ Projektet koordineras av Metropolia universitet för tillämpad vetenskap i Finland, och Neogames är en av projektpartnererna.⁴⁹⁷ Gamebadges-projektet ska utforma, testa och införa ett kompetensbaserat ekosystem i hela Europa riktat mot den europeiska dataspelsbranschen och europeiska spelutbildningar.⁴⁹⁸ Med hjälp av branschexperter och lärare ska projektet ta fram en kompetenskarta som visar yrkestitlar och vilka kompetenser som krävs för alla spelrelaterade yrken.⁴⁹⁹

En tidigare version av den här typen av kompetenskarta skapades nationellt i Finland i projektet Chips for Game Skills, som pågick 2017–2020.⁵⁰⁰ Kartan visade olika nyckelkompetenser inom dataspelsbranschen indelade i olika yrkesfamiljer.⁵⁰¹ Chips for Game Skills-projektet fokuserade på att identifiera dataspelsbranschens behov och utveckla utbildningen utifrån det.⁵⁰² Huvudmålet med projektet var att kartlägga kompetensen hos anställda i dataspelsbranschen och omvandla den till digitala kompetensmärken. Syftet var att synliggöra studenters kompetens inom branschen och göra den användbar för t.ex. rekrytering. Under projektets gång uppmärksammades även andra fördelar, bl.a. behovet av en gemensam kompetensstandard inom dataspelsbranschen.⁵⁰³

⁴⁹⁰ Ibid.

⁴⁹¹ Neogames, Business Finland m.fl. (2023). *The Game Industry of Finland – Report 2022*, s. 22.

⁴⁹² Ibid. s. 38–39.

⁴⁹³ Ibid. s. 23.

⁴⁹⁴ <https://neogames.fi/three-steps-ahead-materials/>.

⁴⁹⁵ Intervju med Neogames, den 5 mars 2025 och <https://gamebadges.eu/about/>.

⁴⁹⁶ Intervju med Neogames, den 5 mars 2025.

⁴⁹⁷ <https://neogames.fi/introducing-neogames/gamebadges-project/>.

⁴⁹⁸ <https://gamebadges.eu/about/> och <https://neogames.fi/introducing-neogames/gamebadges-project/>.

⁴⁹⁹ <https://neogames.fi/introducing-neogames/gamebadges-project/>.

⁵⁰⁰ <https://gamebadges.eu/about/>.

⁵⁰¹ <https://kumu.io/gamebadges/gamebadges> – Här kan man även se själva ”kartan”.

⁵⁰² <https://pelimerkit.metropolia.fi/en/about/>.

⁵⁰³ <https://pelimerkit.metropolia.fi/en/2020/06/18/identifying-competence-with-digital-badges-game-industry-competence-target-map/>.

Denna kompetenskarta omfattar i dag flera olika yrken inom dataspelsbranschen och visar vilken kompetens som krävs för varje yrkesroll.⁵⁰⁴

Artificiell intelligens påverkar dataspelsbranschen i hela världen

Artificiell intelligens utvecklas snabbt, och dataspelsbranschen ser det som en spännande möjlighet för finska dataspelsutvecklare. Följderna av att använda AI i dataspelsbranschen är fortfarande oöverskådliga. På kort sikt förväntas AI inte nämnvärt påverka de centrala delarna av spelutvecklingen. Däremot kan förbättrade AI-verktyg skapa konkurrensutmaningar för underleverantörer, frilansare och egenföretagare. På lång sikt kan AI göra det möjligt för utvecklare att skapa mer komplexa, högkvalitativa spel till lägre kostnad samt erbjuda skraddarsytt innehåll anpassat för varje enskild spelare.⁵⁰⁵

Enligt branschorganisationen Neogames är AI ett mycket aktuellt verktyg, och Finland står inför samma utmaningar som övriga världen. De flesta dataspelsföretag använder redan i dag AI i någon form som verktyg i spelutvecklingsprocessen. AI används i första hand bakom kulisserna för att effektivisera arbetsflödet, medan det visuella och kreativa innehållet som spelarna möter fortfarande skapas av människor. Det finns dock undantag i form av att vissa företag utforskar möjligheten att låta AI generera innehåll med hjälp av användarens instruktioner. Ett exempel är det finska företaget Bitmagic, som utvecklar en plattform där spel kan skapas genom s.k. AI-prompting.⁵⁰⁶

Sammanfattningsvis befinner sig AI-utvecklingen i ett tidigt skede i dataspelsbranschen i Finland. Om AI kommer att bli en central del av framtidens spelutveckling återstår att se. Det är dock ett område som utvecklas snabbt, och det är ännu för tidigt att dra några säkra slutsatser av hur detta kommer att påverka framtidens kompetensbehov i branschen.⁵⁰⁷

⁵⁰⁴ <https://kumu.io/gamebadges/gamebadges>.

⁵⁰⁵ Neogames, Business Finland m.fl. (2023). *The Game Industry of Finland – Report 2022*, s. 32.

⁵⁰⁶ Intervju med Neogames, den 5 mars 2025.

⁵⁰⁷ Ibid.

3.3 Storbritannien

Storbritannien är i dag ett av världens största centrum för dataspelsutveckling och har den största utvecklingskraften i Europa, enligt nätverket The Independent Games Developers' Association (TIGA).⁵⁰⁸ Historiskt är Storbritannien även en av de första nationerna som för 40 år sedan engagerade sig i spelskapande. Den utveckling som skett sedan dess har gjort att dataspelsbranschen i dag är en mycket framgångsrik sektor i landet och den största av Storbritanniens 13 kreativa branscher.⁵⁰⁹

Dataspelsbranschen i Storbritannien hade 2024 över 25 400 utvecklingsroller i ca 1 700 studior, enligt TIGA.⁵¹⁰ Av dessa är de flesta spelstudiorna små, och 78 procent har enbart fyra eller färre anställda.⁵¹¹ Dataspelsbranschen är också utspridd i kluster runt om i hela landet, vilket tydliggörs av att ca 80 procent av arbetsstyrkan är baserad utanför London.⁵¹²

Likt andra länder är spelutvecklingen i Storbritannien exportfokuserad; 95 procent av studiorna exporterar åtminstone en del av sitt innehåll, vilket kan jämföras med 12 procent av brittiska företag i allmänhet.⁵¹³

3.3.1 Nationella strategier, spelinstitut och annan infrastruktur

I Storbritannien finns det ingen nationell strategi för dataspelsbranschen. Branschorganisationen Ukie (UK Interactive Entertainment) menar dock att en strategi hade varit positiv för branschen, men svår att skapa eftersom det är en bransch i snabb förändring.⁵¹⁴

Dataspel klassificeras som en kreativ industri i Storbritannien. Det finns totalt 13 kreativa branscher i Storbritannien, som bl.a. inkluderar film, musik, tv och mode.⁵¹⁵ Även om det i dag inte finns en nationell strategi för branschen betonar Ukie att den nuvarande regeringen har varit mycket positiv till de kreativa näringarna, däribland dataspel.⁵¹⁶ Den nuvarande regeringen har identifierat de kreativa branscherna som en "tillväxt drivande" sektor som den kommer att prioritera i sin industristrategi, vilken ska publiceras under 2025.⁵¹⁷

Även om det inte finns en nationell strategi för dataspelsbranschen har de två främsta branschorganisationerna Ukie och TIGA tagit fram egna planer och strategier. Ukie har i sina visioner för branschen bl.a. beskrivit vikten av att små spelföretag skapar sina egna immateriella rättigheter (Intellectual Property, IP). Ukie framhåller även att det är viktigt med en enhetlig reglering av

⁵⁰⁸ <https://tiga.org/news/invest-2035-tigas-proposals-for-the-governments-modern-industrial-strategy-consultation>.

⁵⁰⁹ Intervju med Ukie, den 25 april 2025.

⁵¹⁰ <https://tiga.org/about-tiga-and-our-industry/about-uk-video-games-industry>.

⁵¹¹ <https://tiga.org/news/invest-2035-tigas-proposals-for-the-governments-modern-industrial-strategy-consultation>.

⁵¹² <https://tiga.org/news/invest-2035-tigas-proposals-for-the-governments-modern-industrial-strategy-consultation>.

⁵¹³ <https://tiga.org/about-tiga-and-our-industry/about-uk-video-games-industry>.

⁵¹⁴ Intervju med Ukie, den 25 april 2025.

⁵¹⁵ <https://commonslibrary.parliament.uk/research-briefings/cdp-2025-0017/>.

⁵¹⁶ Intervju med Ukie, den 25 april 2025.

⁵¹⁷ <https://lordslibrary.parliament.uk/creative-industries-growth-jobs-and-productivity/>.

branschen, som i dag till stor del reglerar sig själv. Därför betonar Ukie att branschen själv bör ta ansvar, så att en statlig reglering inte blir nödvändig.⁵¹⁸ Ukie har också tagit fram förslag på hur de nuvarande skattelättnaderna kan reformeras för att ytterligare utveckla dataspelsbranschen i landet och bibehålla dess konkurrenskraft.⁵¹⁹

TIGA lämnade under 2024 in ett flertal förslag till regeringen som de anser bör realiseras för att främja dataspelsbranschen.⁵²⁰ Bakgrunden till dessa förslag var att trots att Storbritannien betraktas som en bra plats att starta en spelstudio i, är det väldigt svårt för dessa att växa och överleva. Detta exemplifieras av att 53 procent av de spelstudior som grundades mellan 2008 och 2018 inte överlevde till 2023.⁵²¹ TIGA föreslår bl.a. att det ska undersökas om skattelättnaderna kan förbättras.⁵²²

Storbritannien har ett spelinstitut i form av *British Games Institute* (BGI). Institutet är skapat av branschen själv och har därför inget mandat från regeringen.⁵²³ BGI grundades 2016,⁵²⁴ och slogs 2018 ihop med National Videogame Foundation.⁵²⁵ BGI är en oberoende välgörenhetsorganisation och en nationell röst för dataspelskultur, arv och utbildning. Institutets syfte är att främja utbildningen av allmänheten i digital spelkonst, vetenskap, historia och teknik. För att göra detta bedriver de bl.a. ett museum och främjar forskning ur alla aspekter inom dataspel.⁵²⁶ BGI har tre olika programinriktningar: kultur, inlärning och karriärutveckling.⁵²⁷ De arrangerar bl.a. GameCity festival i Sheffield, en familjevänlig festival som hyllar spelkultur, och styr *National Videogame Museum* (se mer under 3.4.2).⁵²⁸

3.3.2 Centrala aktörer

De två främsta organisationerna för dataspelsbranschen i Storbritannien är de som tidigare nämnts: TIGA och Ukie.⁵²⁹

Två dominerande dataspelsorganisationer i Storbritannien

TIGA är ett nätverk för dataspelsutvecklare, digitala förlag och branschorganisationer inom dataspelsbranschen. Deras grundläggande syfte är att stärka spelutveckling och branschen för digital publicering. Detta gör de på ett flertal

⁵¹⁸ Intervju med Ukie, den 25 april 2025.

⁵¹⁹ "Ukie Submission to the government spending review 2025" (2025). *Public.*, den 21 februari och Ukie (2025). *Final Report. Business Case for an Enhanced Video Games Expenditure Credit.*

⁵²⁰ <https://tiga.org/news/invest-2035-tigas-proposals-for-the-governments-modern-industrial-strategy-consultation>.

⁵²¹ Ibid.

⁵²² Ibid.

⁵²³ Intervju med Nordicity, den 25 mars 2025 och intervju med Ukie, den 25 april 2025.

⁵²⁴ <https://thebgi.uk/2018/02/21/national-videogame-foundation-to-merge-with-british-games-institute/>.

⁵²⁵ <https://thebgi.uk/the-bgi-story/>.

⁵²⁶ <https://thebgi.uk/about/>.

⁵²⁷ <https://thebgi.uk/programmes/>.

⁵²⁸ <https://thebgi.uk/culture/>.

⁵²⁹ Intervju med Nordicity, den 25 mars 2025.

olika sätt inom olika områden, bl.a. inom politiken och media. De hjälper även sina medlemmar kommersiellt.⁵³⁰ TIGA delar också ut ett flertal priser till dataspelsbranschen i form av TIGA Games Industry Awards.⁵³¹

Ukie är en icke vinstdrivande branschorganisation för Storbritanniens dataspelsbransch och interaktiva underhållningsindustri.⁵³² Organisationen grundades 1989 av spelföretag i landet för att kunna tala med en kollektiv röst, och den finansieras helt av branschen. I dag har Ukie över 700 spelföretag som medlemmar, samt några tjänsteleverantörer och akademiska institutioner.⁵³³ Deras uppdrag beskrivs vara att stärka framtiden för den brittiska dataspelsbranschen och den interaktiva underhållningsindustrin.⁵³⁴ Ukie har bl.a. tagit initiativ till digitala skolor, Digital Schoolhouse (se mer under 3.4.4), och tillsammans med Film London etablerat en spelfestival i London, London Games Festival.⁵³⁵ Organisationen arbetar både för branschen som helhet med bl.a. utbildning, hållbarhet och lobbying och för individuella företag genom hjälp att etablera sig internationellt och att få tillgång till finansiering.⁵³⁶

Utöver de två branschorganisationerna spelar *British Film Institute (BFI)* en viktig roll, eftersom de är ansvariga för skärmkulturen i landet. Skärmkulturen omfattar i dag film, tv, digitala medier och videodelning, utökad verklighet (Extended reality, XR) och dataspel. BFI har bl.a. tagit fram en ny tioårsstrategi för skärmkultur (Screen Culture) som sträcker sig till 2033.⁵³⁷ BFI är även ansvariga för det kulturtest som företag måste klara för att få ta del av de skattelättnader som finns för dataspelsbranschen (se mer under 3.3.3).

Storbritannien har även ett dataspelsmuseum i *National Videogame Museum*. Det är landets enda museum tillägnat dataspel och drivs av BGI.⁵³⁸ Museet har 300 utställningar och 80 spelbara spel från 1970-talet fram till i dag. Syftet med museet är bl.a. att inspirera skolbarn och uppmuntra alla att spela och skapa spel.⁵³⁹

Likt övriga länder i omvärldsanalysen opererar även IGDA (International Game Developers Association) i Storbritannien. *IGDA Londons* roll inom IGDA som organisation är att få spelutvecklare från och runt London att träffas, organisera olika evenemang av intresse för spelutvecklare, göra medlemmar och allmänheten medvetna om andra evenemang av intresse och träffas socialt för att diskutera spelindustrin i allmänhet.⁵⁴⁰

I Storbritannien finns ett flertal stora internationella dataspelsföretag. Exempelvis de brittiska företagen *Creative Assembly*, som har skapat Total War-serien och Alien⁵⁴¹, *Playground Games*, som bl.a. har utvecklat Horizon-

⁵³⁰ <https://tiga.org/about-tiga-and-our-industry>.

⁵³¹ <https://tiga.org/awards/2025-categories>.

⁵³² <https://ukie.org.uk/about>.

⁵³³ Intervju med Ukie, den 25 april 2025.

⁵³⁴ <https://ukie.org.uk/>.

⁵³⁵ <https://ukie.org.uk/about>.

⁵³⁶ Intervju med Ukie, den 25 april 2025.

⁵³⁷ <https://blog.bfi.org.uk/long-read/foreword/>.

⁵³⁸ <https://thebgi.uk/culture/>.

⁵³⁹ <https://thebgi.uk/national-videogame-museum/>.

⁵⁴⁰ <https://igda.org/chapters/uk-london/>.

⁵⁴¹ <https://www.creative-assembly.com/>.

spelen⁵⁴², och *Sports Interactive* som bl.a. har skapat Football Manager-serien.⁵⁴³

3.3.3 Stödformer

Nedan följer en kortfattad genomgång av de stödformer som finns för dataspelebranschen i Storbritannien.

Skattelättnaderna i Storbritannien inspirerade av de i Kanada

När det gäller stödformer menar branschen att skattelättnader är det största statliga stödet. Dessa skattelättnader är inspirerade av bl.a. Kanada (se mer om under 3.5), som var ett av de första länderna att etablera skattelättnader för branschen. För att förhindra en talangflykt, i synnerhet till Kanada, lobbade den brittiska dataspelebranschen för att regeringen skulle införa skattelättnader även i Storbritannien.⁵⁴⁴ Det dåvarande medlemskapet i EU försvårade dock skattelättnaden, eftersom unionen behövde godkänna den.⁵⁴⁵

Video Games Tax Relief (VGTR)⁵⁴⁶ infördes 2014 av regeringen som en skattelättnad för dataspelebranschen. Denna är baserad på en skattelättnad som redan fanns på plats för film och tv. Tanken bakom skattelättnaden var att sänka kostnaderna för att ta fram spel och skapa mer lika villkor, eftersom Storbritannien är ett av världens dyraste länder att tillverka spel i.⁵⁴⁷

I januari 2024 ersattes VGTR av en ny form av skattelättnad: Video Games Expenditure Credit (VGECE).⁵⁴⁸ Den nya skattelättnaden liknar den föregående till stor del,⁵⁴⁹ trots att det nu finns större flexibilitet för regeringen på grund av utträdet ur EU. Siffrorna för skattelättnaden skiljer sig något, men nettoreultatet är detsamma för VGECE och VGTR i form av ca 20–22 procents skattelättnad på övergripande kostnader. En skillnad mellan varianterna är att VGECE i högre grad betonar att företaget ska vara brittiskt, med brittiska anställda och brittiska leverantörer. Exempelvis måste alla tredjepartsleverantörer vara baserade i landet, något som inte behövdes för VGTR.⁵⁵⁰

I relation till exempelvis Kanadas skattelättnader beskrivs VGECE vara mer expansiv eftersom den täcker mer än arbetskostnader och annat som är relaterat till merkostnader för dataspel. Det är dock viktigt att ta hänsyn till att kostnaderna för att anställa personal är högre i Storbritannien än i Kanada.⁵⁵¹

Likt Tyskland (se 3.4.3) måste företag i Storbritannien klara ett kulturtest innan de kan få skattelättnader. Detta sker genom att företaget lämnar in en ansökan om ett brittiskt dataspelecertifikat till BFI, som är det administrativa

⁵⁴² <https://playground-games.com/about/>.

⁵⁴³ <https://www.sports-interactive.com/games/football-manager-2023>.

⁵⁴⁴ Intervju med Ukie, den 25 april 2025.

⁵⁴⁵ Ibid.

⁵⁴⁶ <https://www.gov.uk/guidance/claiming-video-games-tax-relief-for-corporation-tax>.

⁵⁴⁷ Intervju med Ukie, den 25 april 2025.

⁵⁴⁸ <https://www.gov.uk/guidance/claiming-video-games-tax-relief-for-corporation-tax>.

⁵⁴⁹ Murphy, Dominic (2023). *Ukie UK Tax Reliefs for the Video Game Industry*.

⁵⁵⁰ Intervju med Ukie, den 25 april 2025.

⁵⁵¹ Intervju med Nordicity, den 25 mars 2025.

organet.⁵⁵² För att få ansöka om detta måste dataspelsföretaget vara registrerat i Storbritannien.⁵⁵³ Kulturtestet är baserat på ett poängsystem, där tillräckligt många poäng gör att man blir kvalificerad för skattelättnader.⁵⁵⁴ Trots utträdet ur EU är kulturtestet för VGEC till övervägande del detsamma som det var för VGTR.⁵⁵⁵ Kulturtestet är fortfarande uppdelat i fyra sektioner: Sektion A – Kulturellt innehåll, Sektion B – Kulturellt bidrag, Sektion C – Kulturella centrum (hubs) och Sektion D – Personal.⁵⁵⁶

Ukie anser att testet kan vara problematiskt eftersom det är utformat för film. BFI är ansvariga för det kulturella testet som sedan går till Finansdepartementet och den brittiska tull- betalnings- och skattemyndigheten (HM Revenue and Customs), där kunskapen om dataspelsbranschens olika nyanser kan vara begränsad.⁵⁵⁷

Sammantaget har skattelättnaderna lett till en betydande tillväxt för den brittiska dataspelsbranschen.⁵⁵⁸ Skattelättnaderna anses också ha inneburit att många internationella företag som har kontor i Storbritannien har stannat kvar i landet.⁵⁵⁹ Skattelättnaderna har därmed hjälpt landet att bibehålla sin konkurrenskraft på den internationella marknaden.⁵⁶⁰

I en rapport beställd av Ukie framkommer det dock viss kritik mot det nuvarande skattelättnadssystemet, bl.a. eftersom det anses underprestera, särskilt i relation till Quebec och Ontario i Kanada (se mer om dessa under 3.5.3).⁵⁶¹ Vidare betraktas inte skattelättnaderna för dataspel hålla jämna steg med hur dataspelsutvecklingen ser ut i dag. Detta beror på att dataspel ofta är under ständig utveckling och sällan är helt färdiga. Det blir problematiskt eftersom skattelättnaderna enbart omfattar produktionskostnader.⁵⁶²

Få andra stöd tillgängliga för dataspelsbranschen

Utöver skattelättnaderna finns det ett fåtal andra stöd för dataspelsbranschen i Storbritannien. När det gäller specifika kulturstöd till branschen förekommer de överlag i väldigt liten utsträckning.⁵⁶³

UK Games Fund är en stödform som drivs av det samhällsnyttiga företaget UK Games Talent and Finance Community Interest Company (UKGTF).⁵⁶⁴ Företaget är inte vinstdrivande, och det finansieras av den brittiska regeringen. UKGTF etablerades för att utveckla den brittiska dataspelsbranschen, särskilt

⁵⁵² Murphy, Dominic (2023). *Ukie UK Tax Reliefs for the Video Game Industry*.

⁵⁵³ Department for Digital, Culture, Media & Sport (2019). *British Video Game Certificate*, s. 3.

⁵⁵⁴ <https://www.bfi.org.uk/apply-british-certification-expenditure-credits/cultural-test-video-games>.

⁵⁵⁵ Se tidigare certifikat: Department for Digital, Culture, Media & Sport (2019). *British Video Game Certificate*, s. 11–18.

⁵⁵⁶ British Film Institute (2025). *British Certification AVEC & VGEC*, s. 18.

⁵⁵⁷ Intervju med Ukie, den 25 april 2025.

⁵⁵⁸ Murphy, Dominic (2023). *Ukie UK Tax Reliefs for the Video Game Industry*.

⁵⁵⁹ Intervju med Ukie, den 25 april 2025.

⁵⁶⁰ Ukie (2025). *Final Report. Business Case for an Enhanced Video Games Expenditure Credit*, s. 15.

⁵⁶¹ Ibid., s. 19.

⁵⁶² Intervju med Ukie, den 25 april 2025.

⁵⁶³ Ibid.

⁵⁶⁴ <https://ukgamesfund.com/>.

i ett tidigt utvecklingsskede.⁵⁶⁵ UK Games Fund har två olika fonder, en för prototyper, Prototype Fund, och en för innehållet Content Fund. Dessa fonder hjälper nystartade och små studior att få tillgång till finansiering, vilket gör att de kan utveckla nya immateriella rättigheter (IP), attrahera investeringar och växa.⁵⁶⁶ Inom Prototype Fund kan dataspelsföretag med projekt i ett tidigt skede ansöka om bidrag upp till 30 000 pund.⁵⁶⁷ Content Fund kan erbjuda en finansiering på ca 50 000–150 000 pund. Detta stöd riktar sig till företag som producerar kommersiella spel och som har sin prototyp på plats.⁵⁶⁸

UKGTF driver också *Tranzfusers* årliga program som stöder nyexamine-rade och unga utvecklare som börjar inom dataspelsbranschen.⁵⁶⁹

Creative UK bildades 2021 genom en sammanslagning av Creative England och Creative Industries Federation.⁵⁷⁰ Creative UK driver bl.a. Creative Enterprise, i nära samarbete med BFI. Creative Enterprise är en skräddarsydd satsning för ambitiösa skärmföretag, inklusive dataspel. Programmet ger företagen tillgång till kontakter, utbildning och nätverk för att bidra till deras tillväxt.⁵⁷¹ Tidigare hade Creative England även ett affärstödsprogram för dataspelsföretag.⁵⁷²

Nationella lotteriet, *National Lottery* är en annan finansieringskälla som stöder en rad olika områden, som idrott, välgörenhet och kultur.⁵⁷³ Exempelvis får BFI stöd av National Lottery, även om storleken på det stödet har minskat.⁵⁷⁴ BFI National Lottery har tidigare främst fokuserat på oberoende film. I sina kommande strategier skriver de dock att de ska genomföra mer riktade satsningar för bl.a. dataspel.⁵⁷⁵

Sammantaget menar branschorganisationen Ukie att det finns luckor i Storbritanniens finansieringsmodell för dataspelsbranschen, särskilt eftersom det är svårt att få finansiering i spannet mellan ca 200 000 pund till 10 miljoner pund.⁵⁷⁶

3.3.4 Utbildningsmöjligheter

Storbritannien erbjuder ett stort antal utbildningsmöjligheter på universitets-nivå för dataspel. För närvarande erbjuds 215 spelrelaterade grundutbildningar och 40 forskarutbildningskurser⁵⁷⁷ på ca 80 universitet. Spelutveckling och spelprogrammering drivs dock främst av nyare universitet, snarare än universitet

⁵⁶⁵ <https://ukgamesfund.com/about-ukgf/>.

⁵⁶⁶ <https://tiga.org/news/invest-2035-tigas-proposals-for-the-governments-modern-industrial-strategy-consultation>.

⁵⁶⁷ <https://ukgamesfund.com/prototype-fund/>.

⁵⁶⁸ <https://contentfund.ukgamesfund.com/>.

⁵⁶⁹ <https://tranzfuser.com/>, <https://tiga.org/news/invest-2035-tigas-proposals-for-the-governments-modern-industrial-strategy-consultation> och <https://tranzfuser.com/2025competition/>.

⁵⁷⁰ <https://www.wearecreative.uk/about/our-history/>.

⁵⁷¹ <https://www.wearecreative.uk/support/creative-enterprise/>.

⁵⁷² Intervju med Ukie, den 25 april 2025.

⁵⁷³ <https://www.tnlcommunityfund.org.uk/about>.

⁵⁷⁴ <https://blog.bfi.org.uk/long-read/foreword/>.

⁵⁷⁵ <https://blog.bfi.org.uk/long-read/national-lottery-strategy/about-the-bfi-national-lottery-funding-plan/>.

⁵⁷⁶ Intervju med Ukie, den 25 april 2025.

⁵⁷⁷ <https://www.britishcouncil.hk/en/discover-gaming-degrees-uk>.

som Oxford och Cambridge. Ukie anser att utbildningarna är väldigt bra, men att det också krävs arbetserfarenhet för att kunna gå in i branschen.⁵⁷⁸

När det gäller forskning och utveckling finns det mycket finansiering i Storbritannien, som till stor del går via universitet och högskolor.⁵⁷⁹ Ett projekt som är relevant för dataspelsbranschen är GAIN-projektet (the Games and Innovation Nexus project). Detta är ett projekt mellan University of Surrey, University of Warwick och University for the Creative Arts som syftar till att koppla samman kapacitet mellan de två största spelklustren utanför London: Surrey (Guildford Games Cluster) och Warwickshire (Silicon Spa). Universitetet kommer att ta hjälp av GAIN för att stärka kopplingen mellan akademien, spelindustrin och Createch-industrin, främja samarbete och driva kreativitet och tillväxt inom branschen.⁵⁸⁰ Projektet fick 1,5 miljoner pund i finansiering från Research England, som är en del av UK Research and Innovation (UKRI).⁵⁸¹

UKRI har även annan forskningsfinansiering för dataspelsbranschen. Inom UKRI bedriver Arts and Humanities Research Council (AHRC) i stor utsträckning forskning om digital teknik och artificiell intelligens.⁵⁸² Bland annat finansierade AHRC InGAME (Innovation for Games and Media Enterprise), som leddes av Abertay University och som levererade innovativ forskning och FoU-stöd till dataspelsföretag.⁵⁸³

När det gäller yrkesutbildning finns bl.a. BTEC (Business and Technology Education Council) som erbjuder arbetsrelaterade examina på olika nivåer.⁵⁸⁴ BTEC var 2018 den vanligaste formen av yrkesstudier på nivå 3 (en tvåårig heltidsutbildning), och antalet studenter som läser BTEC-kurser har ökat markant.⁵⁸⁵ En viktig roll som BTEC har spelat är att bredda tillgången till högre utbildning, särskilt för studenter från mindre privilegierade grupper i samhället.⁵⁸⁶ Att bibehålla finansieringen för BTEC, som just nu minskar, ingår därför i branschorganisationen TIGA:s förslag om utbildning (se även avsnitt 3.3.1).⁵⁸⁷

Trots Storbritanniens goda utbildningsmöjligheter när det gäller dataspelsbranschen inom högre utbildning finns det också utmaningar. En grundläggande problematik i landet är de höga kostnaderna för att studera vid universitet, runt 9 000 pund per år.⁵⁸⁸ Studenter med sämre ekonomiska förut-

⁵⁷⁸ Intervju med Ukie, den 25 april 2025.

⁵⁷⁹ Ibid.

⁵⁸⁰ <https://surrey-research-park.com/gain/>.

⁵⁸¹ <https://www.surrey.ac.uk/news/surrey-warwick-and-creative-arts-universities-secure-ps15m-support-regional-game-changing-innovation>.

⁵⁸² Intervju med Ukie, den 25 april 2025.

⁵⁸³ <https://innovationforgames.com/about-ingame/>.

⁵⁸⁴ <https://www.ucas.com/further-education/post-16-qualifications/qualifications-you-can-take/btec-diplomas>.

⁵⁸⁵ Social Market Foundation (2018). *Vocation, Vocation, Vocation – The role of vocational routes into higher education*, s. 6.

⁵⁸⁶ <https://tiga.org/news/invest-2035-tigas-proposals-for-the-governments-modern-industrial-strategy-consultation>.

⁵⁸⁷ <https://tiga.org/news/invest-2035-tigas-proposals-for-the-governments-modern-industrial-strategy-consultation>.

⁵⁸⁸ <https://www.topuniversities.com/student-info/student-finance/how-much-does-it-cost-study-uk>.

sättningar har därför inte alltid råd att studera vid universitet. För dataspelsbranschen innebär detta att de kan gå miste om en stor mängd talang.⁵⁸⁹

En annan problematik som Ukie beskriver är att universiteten försöker hålla kurser som kommer att bli populära bland studenter för att få finansiering. Detta har bl.a. varit tydligt när det gäller e-sport. I dag erbjuds det över 20 kurser i e-sport i Storbritannien, som varje år examinerar 300 elever. Detta står i relation till att e-sport i landet sysselsätter ca 300 personer, vilket gör att det finns betydligt fler studenter än vad det finns arbeten.⁵⁹⁰

När det gäller barn och unga finns som nämnts ovan programmet Digital Schoolhouse i Storbritannien. Programmet drivs av Ukie med stöd från dataspelsbranschen och regeringen. Tillsammans med Nintendo UK använder Digital Schoolhouse lekbaserat lärande för att engagera nästa generations elever och lärare. Projektets dataworkshoppar vänder sig till skolor i hela Storbritannien,⁵⁹¹ och skolorna anmäler själva sitt intresse. Programmet har funnits i cirka tio år och vänder sig till elever mellan 8 och 14 år. Syftet är att lära barn och unga digitalt tänkande.⁵⁹²

3.3.5 Kompetensbehov och AI:s påverkan

I detta avsnitt redogörs översiktligt för kompetensbehovet och AI:s påverkan på dataspelsbranschen i Storbritannien.

Stort behov av tekniska artister och programmerare

Ukie beskriver Storbritannien som ett land med gott om talanger inom dataspelsbranschen. Ett tidigare problem har dock varit att dessa talanger har rekryterats till andra länder, framför allt Kanada. I dagsläget saknas dock kompetens inom vissa områden, exempelvis när det gäller tekniska artister (dvs. personer med konstnärlig och teknisk kompetens) och programmerare. Ett problem är i dag att många talanger rekryteras av andra branscher. Teknik-, läkemedels- och finanssektorn konkurrerar alla om personer med matematisk och naturvetenskaplig kompetens. Dessa sektorer erbjuder både högre löner och ofta lägre risk än dataspelsbranschen.⁵⁹³

När det gäller kompetensbehov är en stor andel av de lediga jobben inriktade på mer seniora uppgifter. Detta innebär att fler äldre personer rekryteras till tjänster inom dataspelsbranschen i dag. Samtidigt rekryteras färre unga talanger, och det finns tecken på en liten stagnation. Cirka 30 procent av arbetsstyrkan inom branschen utgörs av personer som inte är födda i landet. Detta betyder att många talanger tas in från utlandet, trots det strikta visumsystemet i Storbritannien.⁵⁹⁴

⁵⁸⁹ Intervju med Ukie, den 25 april 2025.

⁵⁹⁰ Ibid.

⁵⁹¹ <https://www.digitalschoolhouse.org.uk/>.

⁵⁹² Intervju med Ukie, den 25 april 2025.

⁵⁹³ Ibid.

⁵⁹⁴ Intervju med Ukie, den 25 april 2025.

Covidpandemin gav fart på dataspelsbranschen i Storbritannien, men den efterföljande återgången till normalitet innebar att överinvesteringar expanderades och betydande uppsägningar ägde rum.⁵⁹⁵ Trots utmaningar i den globala dataspelsbranschen, såsom nedläggningar av studior och personalneddragningar, har antalet heltidsanställda i branschen i Storbritannien ökat. Konkurrensen om jobben beskrivs dock som mycket hård, och relevant arbetserfarenhet anses som avgörande för att få en junior tjänst hos de stora spelstudiorna.⁵⁹⁶

AI är en fantastisk möjlighet för dataspelsbranschen

Branschorganisationen Ukie beskriver AI som en fantastisk möjlighet, eftersom den kan påskynda dataspelsproduktionen om den används på rätt sätt. Små företag kan använda AI för att effektivisera spelskapandet, medan större företag kan använda den för att sänka kostnaderna. Storbritannien har även en flexibel lagstiftning kring AI, eftersom regeringen vill uppmuntra ökad AI-användning.⁵⁹⁷

Det finns dock även utmaningar kopplade till AI, särskilt kring ursprunget till det material som används. I dag pågår rättsfall där personer har skapat innehåll med hjälp av andras material.⁵⁹⁸ Storbritannien arbetar med att ta fram ett ramverk för AI och upphovsrätt.⁵⁹⁹ Många kreativa branscher har varit kritiska till hur AI-system har möjlighet att använda sig av upphovsrättsskyddade verk.⁶⁰⁰ På grund av detta tillverkar många av de större företagen i Storbritannien sina egna interna AI-system, där det enda innehållet kommer från det egna företaget. Den stora utmaningen anser Ukie vara hur man kontrollerar och maximerar AI. Därför behövs det fortfarande intelligenta, högkvalificerade individer för att kunna använda systemen.⁶⁰¹

En annan utmaning med AI enligt Ukie är att dataspel kommer att bli mer och mer lika, repetitiva och homogena. Om spelen ser likadana ut hela tiden, trots att de ska vara uttryck för kreativitet, kan det på lång sikt hämma marknadens utveckling. Det bedöms därför även i framtiden finnas ett behov av människor i branschen. De som behärskar AI bäst kommer att bli mest värdefulla för branschen.⁶⁰²

⁵⁹⁵ <https://www.ginger-recruitment.co.uk/the-uk-gaming-industrys-challenges-and-future-prospects/>.

⁵⁹⁶ <https://www.prospects.ac.uk/jobs-and-work-experience/job-sectors/information-technology/video-game-careers>.

⁵⁹⁷ Intervju med Ukie, den 25 april 2025.

⁵⁹⁸ Ibid.

⁵⁹⁹ <https://www.gov.uk/government/consultations/copyright-and-artificial-intelligence/copyright-and-artificial-intelligence>.

⁶⁰⁰ Se t.ex. "UK copyright law consultation 'fixed' in favour of AI firms, peer says" (2025). *The Guardian*, den 11 februari och "Designers say plans for UK copyright law risk 'running roughshod' over sector" (2025). *The Guardian*, den 31 mars.

⁶⁰¹ Intervju med Ukie, den 25 april 2025.

⁶⁰² Ibid.

3.4 Tyskland

I Tysklands koalitionsavtal mellan förbundsregeringen och andra offentliga institutioner från 2021 ingick ett nationellt finansieringsprogram för dataspelsbranschen, utformat för att främja utvecklingen av data- och videospel.⁶⁰³ I det nya koalitionsavtalet, Verantwortung für Deutschland, som undertecknades i maj 2025 framgår att den nya regeringen fortsatt vill främja dataspelsbranschen, t.ex. genom skattemässiga incitament och tillförlitliga stödprogram till branschen.⁶⁰⁴

Den tyska förbundsregeringen har sedan 2019 tillhandahållit upp till 50 miljoner euro i årligt stöd till dataspelsindustrin. Sedan 2019 har programmet stöttat över 570 projekt med totalt över 200 miljoner euro (december 2024).⁶⁰⁵ Den tyska dataspelsbranschen omsatte ca 9,97 miljarder euro 2023.⁶⁰⁶ Enligt den tyska strategin stod tyskägda företag för ca 5 procent av omsättningen 2020.⁶⁰⁷

3.4.1 Nationella strategier, spelinstitut och annan infrastruktur

Tyskland har sedan 2021 en dataspelsstrategi (Strategie für den Games-Standort Deutschland).⁶⁰⁸ Strategin innehåller fyra övergripande målsättningar:

1. etablera Tyskland som en ledande marknad för dataspel
2. stödja marknadsutveckling för spelproduktion
3. främja innovation genom spel
4. utnyttja spelens potential för samhället.

Enligt branschorganisationen Game är strategin långsiktig och utgör Tysklands politiska riktlinje för dataspelsbranschen. Game förväntar sig att den nya federala regeringen som tillträdde så sent som i maj 2025 kommer att uppdatera strategin.⁶⁰⁹

Det finns inget nationellt dataspelsinstitut i Tyskland, men medlemmarna i Game har röstat för att starta ett dataspelsuniversitet, vilket också några politiker visat intresse för.⁶¹⁰

⁶⁰³ Europeiska kommissionen (2023). *Understanding the Value of a European Video Games Society* och Deutscher Bundestag (2024). *Stand und Entwicklung der im Koalitionsvertrag vom 7. Dezember 2021 zwischen SPD, Bündnis 90/Die Grünen und FDP vereinbarten Beiträge zur Entschuldung der Kommunen.*

⁶⁰⁴ CDU, CSU och SPD (2025). *Verantwortung für Deutschland – Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD*, s. 122.

⁶⁰⁵ <https://www.bmwk.de/Redaktion/EN/Dossier/games.html>.

⁶⁰⁶ Game (2024). *Annual report of the German Games Industry*, s. 12.

⁶⁰⁷ Federal Ministry of Transport and Digital Infrastructure (2021). *Strategy for Germany as a Games Hub*, s. 4.

⁶⁰⁸ Ibid.

⁶⁰⁹ Intervju med Game, den 20 maj 2025.

⁶¹⁰ Ibid.

3.4.2 Centrala aktörer

Det finns ett flertal centrala aktörer inom den tyska dataspelsbranschen. Bland annat i form av organisationer, spelstudior och företag. Nedan beskrivs ett urval av dessa kortfattat.

Branschorganisationen Game har över 500 medlemmar

Tysklands branschorganisation för spelindustrin *Game – Verband der deutschen Games-Branche*, samlar aktörer inom hela ekosystemet för dataspel och har över 500 medlemmar. Organisationen är medarrangör av Gamescom⁶¹¹, världens största evenemang för dataspel, som arrangeras varje år i Köln, medvärd till dataspelspriset *Deutscher Computerspielpreis* samt aktieägare i flera centrala institutioner.⁶¹² Game publicerar årligen en rapport över utvecklingen av den tyska dataspelsbranschen och deras uppgift är att göra Tyskland till världens ledande spelnation.⁶¹³

Stiftelsen digital spelkultur, *Stiftung Digitale Spielekultur*, som grundades 2012 är en ideell organisation som är verksam i hela Tyskland. Stiftelsen initierar projekt och program som lyfter fram hur spel kan bidra till samhället på olika sätt. Den tematiska inriktningen ligger på kultur, utbildning och forskning. Game är ensam aktieägare i stiftelsen.⁶¹⁴

Stiftelsen *esports player foundation* (epf) lanserades i Köln i januari 2020. Stiftelsen är världens första initiativ i sitt slag och har som mål att förse nuvarande och framtida toppspelare med ett omfattande stödprogram i likhet med de som erbjuds inom konventionella sporter.⁶¹⁵

USK – Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle är den organisation inom den tyska dataspelsbranschen som ansvarar för frivillig självreglering. I över 30 år har USK arbetat med att skydda minderåriga inom dataspelsbranschen. USK är ansvarig för att bedöma och åldersmärka dataspel i Tyskland.⁶¹⁶

I likhet med bl.a. Finland finns det en lokal avdelning i Tyskland inom IGDA (International Game Developers Association), *IGDA Berlin*. De verkar för att stärka Berlins växande scen för dataspelsutveckling, både lokalt och internationellt, genom nätverkande, kunskapsutbyte och evenemang.⁶¹⁷

En utställning på dataspelsmuseet i Berlin lockar hundratusentals besökare varje år

År 1997 öppnade *Computerspielmuseum* i Berlin världens första permanenta utställning om interaktiv digital underhållning. Museet har sedan dess belyst mediets utveckling genom över 40 nationella och internationella utställningar. Sedan 2011 visas den permanenta utställningen *Computerspiele. Evolution eines*

⁶¹¹ <https://www.gamescom.global/en>.

⁶¹² <https://www.game.de/en/>.

⁶¹³ Game (2024). *Annual report of the German Games Industry*, s. 43.

⁶¹⁴ <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/en/>.

⁶¹⁵ Game (2024). *Annual report of the German Games Industry*, s. 62.

⁶¹⁶ Ibid., s. 56.

⁶¹⁷ <https://igda.org/chapters/germany-berlin/>.

Mediums. Utställningen har över 120 000 besökare årligen som kan spela spel, experimentera och uppleva spelens kulturhistoria. Computerspielemuseum är medgrundare och medlem av EFGAMP, European Federation of Video Game Archives, Museums and Preservation Projects, samt medlem av ICOM, International Council of Museums, och Deutscher Museumsbund.⁶¹⁸

Den internationella dataspelssamlingen *ICS, Internationale Computerspielesammlung*, är ett projekt som startade 2017 i samarbete med flera aktörer, bl.a. Computerspielemuseum och Game. Målet är att skapa världens största samling av dataspel.⁶¹⁹

Utländska dataspelsföretag anställer fler i Tyskland än inhemska dataspelsföretag

De företag med flest antal anställda i Tyskland är de utländska företagen Nintendo of Europe och Ubisoft, se tabell 9. Därefter kommer det tyska bolaget Crytek, med ca 400 anställda. Crytek är en oberoende spelutvecklare och förläggare med bas i Frankfurt. Crytek kombinerar teknisk innovation med spelutveckling, t.ex. dataspellet Hunt Showdown.⁶²⁰ Goodgame Studios – Stillfront Germany i Hamburg är ett annat exempel på ett framgångsrikt företag som utvecklar gratisspel online för webb- och mobilplattformar.⁶²¹

Tabell 9 De tio största dataspelsföretagen i Tyskland 2024

	Företag	Stad, städer, förbundsländer	Antal anställda i Tyskland
1.	Nintendo of Europe	Hesse	935
2.	Ubisoft	Berlin, Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz	729
3.	Crytek	Hesse	404
4.	Innogames	Hamburg	350
5.	Wooga	Berlin	325
6.	Gameforge	Baden-Württemberg	300
7.	Goodgame Studios – Stillfront Germany	Hamburg	270
8.	Plaidon	Bayern	253
9.	GameDuell	Berlin	137
10.	Yager Development	Berlin	135

Källa: Game (2024). Annual report of the German Games Industry 2024, s. 31.

⁶¹⁸ <https://www.computerspielemuseum.de/en/Museum/47-About-the-museum.htm> och <https://games-archive.org/en>.

⁶¹⁹ <https://games-archive.org/en>.

⁶²⁰ <https://www.crytek.com/>.

⁶²¹ <https://goodgamestudios.com/company/about/>.

3.4.3 Stödformer

Den federala regeringen stöder den tyska dataspelsbranschen genom framför allt två stödinstrument: det tyska dataspelspriset, *Deutscher Computerspielpreis (DCP)*, som har delats ut sedan 2009 och det federala finansieringsprogrammet, *Games-Förderung des Bundes*, som infördes 2019.⁶²²

DCP är det främsta erkännandet inom dataspelsbranschen i Tyskland. Utmärkelsen syftar till att stärka Tysklands roll som ett nav för spelutveckling och främja en kultur kring digitala spel och interaktiv underhållning.⁶²³ År 2025 var den totala prissumman 800 000 euro.⁶²⁴

Det federala finansieringsprogrammet är ett av världens mest resursstarka stödprogram inom dataspelsområdet och utgör ett centralt verktyg för den tyska statens stöd till branschen.⁶²⁵ Programmet ger stöd upp till 50 miljoner euro per år och administreras av Förbundsministeriet för ekonomi och klimat-skydd (Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz).⁶²⁶ För att kunna få finansiering från programmet behöver dataspellet först godkännas i ett kulturtest⁶²⁷ baserat på spelets innehåll och kulturella bakgrund. Detta är ett krav från Europeiska kommissionen, för att finansieringen inte ska strida mot EU:s statsstödsregler.⁶²⁸ Liknande kulturtester förekommer även i andra länder, t.ex. i Storbritannien som dock inte längre är medlem i EU. Se vidare avsnitt 3.3.3.

Det finns också ett stöd i form av ett startstipendium för dataspelsbranschen, *Press start*, som särskilt riktar sig till de som vill starta en kulturinriktad studio för dataspelutveckling. Stipendiet organiseras och genomförs av Game i samarbete med Stiftelsen för digital spelkultur och finansieras av Förbundsregeringens representant för kultur och medier (Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien, BKM). Under en period på 18 månader får grundarna ett stipendium på 2 750 euro per månad.⁶²⁹

Därutöver finns det även ett s.k. *Kulturpass*, som är ett statligt finansierat program till 18-åringar på 100 euro per person. Detta belopp kan användas för att delta i olika kulturella evenemang och aktiviteter som för att gå på något dataspelsevenemang.⁶³⁰

Det finns också federala finansieringsprogram som ger stöd till den tyska dataspelsbranschen. Exempelvis delade Berlin och Brandenburg ut ca 5,3 miljoner euro för spelutveckling 2023. I Bayern heter programmet som ansvarar för finansiering av spel FilmFernsehFond (FFF) som är en film- och tv-fond,

⁶²² Federal Ministry of Transport and Digital Infrastructure (2021). *Strategy for Germany as a Games Hub*, s. 4.

⁶²³ Ibid.

⁶²⁴ <https://deutscher-computerspielpreis.de/presse/german-computer-game-awards-2025-these-are-the-best-games-of-the-year/>.

⁶²⁵ Federal Ministry of Transport and Digital Infrastructure (2021). *Strategy for Germany as a Games Hub*, s. 4.

⁶²⁶ <https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Dossier/games.html>.

⁶²⁷ <https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Downloads/Games/computerspielefoerderung-kulturtest.html>.

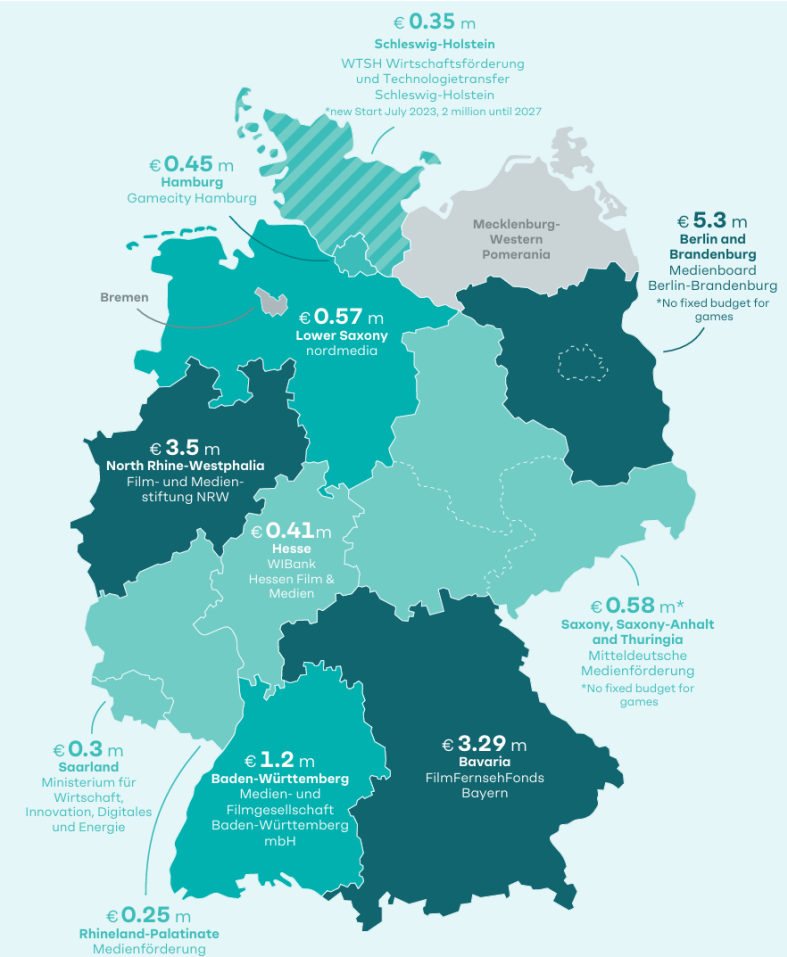
⁶²⁸ <https://www.bmwk.de/Redaktion/EN/Dossier/games.html>.

⁶²⁹ <https://games-stipendium.de/> och intervju med Game, den 20 maj 2025.

⁶³⁰ Intervju med Game, den 21 maj 2025 och <https://www.kulturpass.de/en/for-18-year-olds>.

se figur 3.⁶³¹ Historiskt har film- och mediasamhället ansvarat för dataspel i Tyskland på samma sätt som i t.ex. Storbritannien och Frankrike.⁶³²

Figur 3 Regionala stöd i Tyskland 2024



Källa: Game (2024). Annual report of the German Games Industry 2024, s. 39.

Som nämns i inledningen av avsnitt 3.4, har den nya förbundsregeringen även utlovat en form av skattelättnad till dataspelsbranschen. Det är dock enligt Game fortfarande oklart när skattelättnaden kommer att införas.⁶³³

3.4.4 Utbildningsmöjligheter

Tyskland erbjuder en mångfald av utbildningsvägar inom dataspelsutveckling, med såväl konstnärliga som tekniska inriktningar. Det är delstaterna,

⁶³¹ Game (2024). Annual report of the German Games Industry, s. 38.

⁶³² Intervju med Game, den 20 maj 2025.

⁶³³ Ibid.

Bundesländer, som är ansvariga för utbildningar på alla nivåer i Tyskland.⁶³⁴ Detta avsnitt inleds med att nämna några exempel på utbildningar på universitet och högskolor.

Flera framstående universitet och högskolor erbjuder spelutbildningar

Cologne Game Lab (CGL) i Köln är ett ledande institut inom spelutbildning och forskning, med fokus på tvärvetenskapliga samarbeten och projektbaserat lärande. Undervisningen sker på engelska och lockar studenter från över 45 länder.⁶³⁵

Gamelab Berlin, är en forsknings- och utvecklingsplattform vid Humboldt-universitetet i Berlin. På plattformen bedrivs tvärvetenskaplig forskning om spel som en teknik inom kulturområdet. Plattformen utvecklar även spel för vetenskap och samhälle och hjälper sina partner att förvandla sina idéer till spel.⁶³⁶

SAE Institute i Hamburg erbjuder bl.a. kurser i speldesign och spelprogrammering.⁶³⁷

Hochschule Mittweida är en fackhögskola som bl.a. erbjuder spelutbildningar där man utvecklar egna applikationer som programvara, appar och spel. Man undervisar också i hur man arrangerar framgångsrika turneringar och gaming-evenemang.⁶³⁸

School for Games (S4G) är en statlig yrkesskola i Berlin och Hamburg som bl.a. erbjuder tvååriga heltidsutbildningar inom olika områden av data-spelsutveckling.⁶³⁹

Games Academy är en av Europas äldsta skolor specialiserade på spelutveckling, med campus i Berlin och Frankfurt. Skolan erbjuder bl.a. utbildningar inom speldesign, spelgrafik och animering och spelprogrammering.⁶⁴⁰

Valbara spelkurser och workshoppar erbjuds till barn och ungdomar

Dataspelsutveckling är inte en del av de ordinarie läroplanerna i tyska grund- och gymnasieskolor. Det finns dock vissa skolor som erbjuder valbara kurser eller projekt inom områden som programmering, digitalt skapande eller medieproduktion, där dataspelsutveckling kan ingå.⁶⁴¹

Stiftelsen för digital spelkultur (se avsnitt 3.4.2) har projekt tillsammans med några delstater för att använda spel i skolan.⁶⁴² Ett exempel är projektet

⁶³⁴ Ibid.

⁶³⁵ https://de.wikipedia.org/wiki/Cologne_Game_Lab.

⁶³⁶ <https://www.gamelab.berlin/>.

⁶³⁷ <https://www.sae.edu/deu/>.

⁶³⁸ <https://games-studieren.hs-mittweida.de/>.

⁶³⁹ <https://www.school4games.net/game-development/>.

⁶⁴⁰ <https://games-academy.de/>.

⁶⁴¹ <https://www.bildungsserver.de/schule/lehrplaene-400-de.html> samt svar i Chat GPT 4O.

⁶⁴² Intervju med Game, den 20 maj 2025.

Projekttag Games Berlin-Brandenburg, som erbjuder heldagsworkshoppar för elever på skolor i Berlin och Brandenburg.⁶⁴³

Utbildningsinitiativet *Stärker mit Games 2* (Starkare med spel 2) är ett annat exempel som enligt Game har varit mycket populärt sedan det lanserades i november 2022. Med stöd från det federala ministeriet för utbildning och forskning bildar initiativet allianser med ideella organisationer på lokal nivå för att ge barn och ungdomar kulturell utbildning genom spel.⁶⁴⁴

Det finns också onlinebaserade kurser, t.ex. finns det kurser i Leipzig som är riktade mot barn och unga från 10 år, där deltagarna utvecklar egna dataspel, smartphone-appar, Minecraft-moddar och mycket mer – samtidigt som de lär sig viktiga grunder i programmering.⁶⁴⁵

3.4.5 Kompetensbehov och AI:s påverkan

I Games årsrapport 2024 framgår att en svagare ekonomi och minskade investeringar har försämrat näringslivets utsikter. Inom dataspelsbranschen har detta lett till en ökning av uppsägningar och, i vissa fall, tillfälliga eller permanenta nedstängningar av studior under flera månader.⁶⁴⁶ Samtidigt har den tyska dataspelsbranschen enligt Game brist på högt specialiserade och erfarna medarbetare.⁶⁴⁷ Företagen har berättat för Game att de har goda möjligheter att anställa personer till juniora tjänster tack vare välutbildad arbetskraft från universiteten. Däremot har många erfarna spelutvecklare valt att lämna Tyskland för att arbeta utomlands.⁶⁴⁸

Av Games årliga dataspelsbarometer framgår att endast 17 procent av de tyska dataspelsföretagen förväntar sig en positiv utveckling för branschen som helhet under 2025. När företagen bedömer den egna verksamheten ser utsikterna ljusare ut: 52 procent förväntar sig en ganska eller mycket positiv ekonomisk utveckling under 2025, och endast 15 procent förutspår en negativ utveckling. När det gäller sysselsättning pekar prognoserna på stabilitet med en svagt positiv trend: 32 procent av företagen förväntar sig ett ökat antal anställda under det kommande året.⁶⁴⁹ Bayern är enligt Games barometer den bästa platsen för dataspelsutvecklare i Tyskland.⁶⁵⁰

Enligt Benedikt Grindel, en av Ubisofts regionala vd:ar för studior i bl.a. Tyskland, kommer dataspelsutveckling att bli mer effektiv och snabbare i takt med att AI tar över arbetsuppgifter som tidigare varit tidskrävande för utvecklingsteam, t.ex. programmering, konceptgrafik och generering av hela spelvärldar. Det repetitiva arbetet kommer att minska, vilket frigör tid för mer

⁶⁴³ <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/projekttag-games-berlin-brandenburg/>.

⁶⁴⁴ Game (2024). *Annual report of the German Games Industry 2024*, s. 61.

⁶⁴⁵ <https://stadtbibliothek.leipzig.de/online-angebote/informationen-zu-code-it#c301941>.

⁶⁴⁶ Game (2024). *Annual report of the German Games Industry 2024*, s. 24.

⁶⁴⁷ Ibid., s. 43.

⁶⁴⁸ Intervju med Game, den 20 maj 2025.

⁶⁴⁹ <https://www.game.de/deutsche-games-unternehmen-blicken-mit-vorsichtigem-optimismus-und-klaren-erwartungen-auf-das-wahljahr-2025/>.

⁶⁵⁰ <https://www.game.de/bayern-setzt-sich-an-die-spitze-der-besten-games-standorte-in-deutschland/>.

kreativa arbetsmoment.⁶⁵¹ AI kan också enligt Game vara till stor hjälp för att fixa buggar och identifiera buggar.⁶⁵²

3.5 Kanada

Kanada är en betydelsefull aktör inom dataspelsbranschen där bl.a. ett flertal stora dataspelsstudior, dataspelsutgivarna Bioware och franska Ubisoft, men även mindre spelutvecklare och indiestudior som Extremely OK Games är etablerade.⁶⁵³ Under de senaste 15 åren har Kanada blivit ett stort industrifäste för dataspelsbranschen,⁶⁵⁴ och 2024 fanns det ca 800 dataspelsstudior med ca 34 000 anställda. Totalt bidrog branschen med 5,1 miljarder kanadensiska dollar till landets BNP.⁶⁵⁵ En stor del av dataspelsbranschen i Kanada är exportdriven, där 88 procent av inkomsterna genereras från export.⁶⁵⁶ De utlandsägda dataspelsföretagen står också för 88 procent av den totala sysselsättningen inom branschen. Antalsmässigt utgör de utlandsägda dataspelsföretagen 24 procent av landets totala antal företag i branschen.⁶⁵⁷

3.5.1 Nationella strategier, spelinstitut och annan infrastruktur

Kanada har inte någon nationell strategi för dataspelsbranschen och har heller inte några planer på att skapa en. De har heller inget federalt institut för dataspelsbranschen eftersom branschen ligger inom ramen för provinsernas styre.⁶⁵⁸ Det finns dock ett flertal olika stöd och skattelättnader för branschen, som innefattar bl.a. spelstudior och dataspelsutvecklare.⁶⁵⁹ Likväl finns det ett flertal andra framstående institutioner och initiativ som stöder den digitala sektorn, exempelvis i form av *Canadian Artificial Intelligence Safety Institute* (CAISI) som stöder utvecklingen av AI (se mer under 3.5.5).⁶⁶⁰ Stöden för dataspelsbranschen är i dag inte heller en federal angelägenhet, utan ligger på provinsnivå (se mer om provinsliett stöd under 3.5.3).⁶⁶¹

⁶⁵¹ "Editorial" (ledarartikel) (2024). Tillägg till *MMR (Multimedia und Recht) Zeitschrift für IT-Recht und Recht der Digitalisierung* (Tidskrift för it-rätt och digitaliseringsrätt), nummer 8.

⁶⁵² Intervju med Game, den 20 maj 2025.

⁶⁵³ <https://funding.ryan.com/blog/government-funding/canadian-grants-for-video-game-development-studios/>.

⁶⁵⁴ <https://www.gameschools.com/america/us-canada/canada>.

⁶⁵⁵ Entertainment Software Association of Canada (2025). *Canada's Video Game Industry. Powering the Future of Play*, s. 12 och 22.

⁶⁵⁶ Ibid., s. 25.

⁶⁵⁷ Ibid., s. 7.

⁶⁵⁸ Intervju med Nordicity, den 25 mars 2025, <https://www.canada.ca/en/revenue-agency/services/scientific-research-experimental-development-tax-incentive-program/provincial-territorial-research-development-tax-credits.html> och <https://funding.ryan.com/blog/government-funding/canadian-grants-for-video-game-development-studios/>.

⁶⁵⁹ <https://funding.ryan.com/blog/government-funding/canadian-grants-for-video-game-development-studios/>.

⁶⁶⁰ <https://ised-isde.canada.ca/site/ised/en/canadian-artificial-intelligence-safety-institute>.

⁶⁶¹ Intervju med Nordicity, den 25 mars 2025.

3.5.2 Centrala aktörer

I detta avsnitt beskrivs några exempel på organisationer och företag som är betydelsefulla för dataspelsbranschen i Kanada.

Branschorganisationen ESAC representerar några av de största dataspelsföretagen

Entertainment Software Association of Canada (ESAC) är branschorganisationen för Kanadas dataspelsbransch och representerar alltifrån stora tillverkare av dataspelskonsoler till små oberoende dataspelsutvecklare. Deras uppdrag är att se till att Kanada förblir en bra plats att förnya, skapa och publicera dataspel. Organisationen arbetar med frågor som påverkar medlemmarna på provinsiell och federal nivå. ESAC representerar bl.a. stora företag som Nintendo, Ubisoft, Epic Games och Microsoft Canada.⁶⁶²

La Guilde du jeu vidéo du Québec (La Guilde) är ett ideellt kooperativ som representerar dataspelsbranschen i Quebec. Kooperativet samlar oberoende och internationella dataspelsutvecklare, kreatörer, utbildningsinstitutioner och entreprenörer baserade i provinsen. La Guilde har över 340 medlemmar och är det största kooperativet i världen av sitt slag.⁶⁶³

I Kanada finns International Game Developers Association (IGDA) representerad i flera städer, bl.a. i Victoria och Toronto.⁶⁶⁴

Ubisoft har spelat en viktig roll för dataspelsbranschen i Kanada

Ett företag som har spelat, och fortfarande spelar, en viktig roll för den kanadensiska dataspelsbranschen är *Ubisoft*. Det är ett franskt bolag som i dag har flera studior i Kanada, bl.a. i Montreal och Toronto.⁶⁶⁵ Ubisoft etablerade sig i Kanada 1997, vilket fick väldigt positiva konsekvenser för dataspelsbranschen i bl.a. Montreal.⁶⁶⁶ Ubisoft har i dag över 45 studior och mer än 19 000 anställda världen över.⁶⁶⁷

Ett centralt kanadensiskt företag är *Bioware*, baserat i Edmonton och Austin i USA. Bioware har skapat några av världens mest populära spel såsom Star Wars och Mass Effect. År 2018 utnämndes Bioware till en av Kanadas topp 100 arbetsgivare.⁶⁶⁸

Andra företag och spelstudior i Kanada värda att nämna är Extremely OK Games, HB Studios och Pingle Studio. Det sistnämnda är ett ukrainskt företag som öppnat ett kontor i Ottawa.⁶⁶⁹

⁶⁶² <https://theesa.ca/about/about-esac/>.

⁶⁶³ <https://www.laguilde.quebec/en/about/>.

⁶⁶⁴ <https://igda.org/chapter-location/canada/>.

⁶⁶⁵ <https://montreal.ubisoft.com/en/life-at-ubi/>.

⁶⁶⁶ <https://www.montrealinternational.com/en/keysectors/video-games/>.

⁶⁶⁷ <https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/our-story>.

⁶⁶⁸ <https://www.bioware.com/about/#about>.

⁶⁶⁹ <https://www.pocketgamer.biz/ukrainian-game-studio-pingle-opens-canadian-office/>.

3.5.3 Stödformer

I detta avsnitt redogörs inledningsvis för det federala stödet för dataspelsbranschen i Kanada, och därefter redogörs för stödet på provinsnivå, där de tre provinserna Ontario, Quebec och British Columbia står i fokus. Noterbart är att Kanada framför allt erbjuder näringsstöd till dataspelsbranschen, vilket innebär att fokus i det följande är på dessa stöd.

Federala stöd attraherar utländska spelstudior

Nordicity⁶⁷⁰ menar att grundläggande för att förstå Kanadas stödformer för dataspelsbranschen är att systemet har designats på provinsnivå för att attrahera och behålla stora utländska spelstudior. Följden av detta, enligt Nordicity, blir att kanadensare inte skapar sina egna berättelser eller kulturella perspektiv, utan att de skapar andras berättelser. Ur ett ekonomiskt perspektiv innebär detta också att när spel blir väldigt framgångsrika på den globala marknaden delar inte Kanada lika mycket på vinsterna som uppstår. Nordicity poängterar även att man i Kanada inte skiljer på vad som är kulturella och näringspolitiska aspekter inom dataspelsbranschen.⁶⁷¹

Ett grundläggande stöd för dataspelsbranschen i Kanada är skattelättnader och avdrag (s.k. tax credits). Dessa finns i två former: återbetalningsbara (refundable credits) och icke återbetalningsbara (non-refundable credits) bidrag. De flesta bidrag för dataspelsbranschen är återbetalningsbara, vilket enligt Nordicity betyder att de i huvudsak är rabatter på tidigare uppkomna kostnader – främst arbetskostnader direkt hänförliga till produktionsprocessen. De återbetalningsbara bidragen innebär att staten återbetalar en del av arbetskostnaderna. Icke återbetalningsbara skattelättnader kompenserar i stället för de skatter som ett företag är skyldiga (vanligtvis vinst uttagna före skatt).⁶⁷² Skattelättnaderna och avdragen har främst formen av näringsstöd. De är enligt Nordicity inte kulturella stöd och leder inte till kulturella mål.⁶⁷³

Ett program som ger stöd i form av skattelättnad är *Scientific Research and Experimental Development* (SR&ED), på svenska ungefär Tillämpad forskning och experimentell utveckling, som syftar till att stimulera företag att bedriva forskning och utveckling i Kanada.⁶⁷⁴ SR&ED är det enskilt största kanadensiska federala stödet som stimulerar företagsledda forsknings- och utvecklingsprojekt. Programmet ger årligen mer än 3 miljarder kanadensiska dollar i skatteavdrag till över 20 000 sökande.⁶⁷⁵ SR&ED ger en retroaktiv skattelättnad från fyra till tolv månader och gäller enbart för avslutade projekt

⁶⁷⁰ Nordicity är ett internationellt konsultföretag som förser både företag och regeringar med lösningar för ekonomisk analys, strategi och affärer, samt policy och reglering inom fyra sektorer, däribland digitala och kreativa medier. Nordicity är placerat med kontor i Toronto, Vancouver och London samt <https://www.nordicity.com/about>.

⁶⁷¹ Intervju med Nordicity, den 25 mars 2025.

⁶⁷² Intervju med Nordicity, den 25 mars 2025 och e-post från Nordicity, den 1 april 2025.

⁶⁷³ Intervju med Nordicity, den 25 mars 2025.

⁶⁷⁴ <https://www.canada.ca/en/revenue-agency/services/scientific-research-experimental-development-tax-incentive-program.html>.

⁶⁷⁵ <https://funding.ryan.com/government-funding/research-development/sred/#provincial>.

och för redan uppkomna kostnader. För att få ta del av SR&ED måste organisationen bedriva experimentell utveckling eller grundläggande tillämpad forskning i Kanada. De belopp som programmet kan ge är ett skatteavdrag på upp till 69 procent av arbets- och overheadkostnaderna, 36 procent av entreprenörkostnaderna och 45 procent av materialkostnaderna.⁶⁷⁶ Se mer om SR&ED inom ramen för de olika provinserna (under 3.5.3).

Ett annat program är *National Research Council's Industrial Research Assistance Program* (NRC IRAP), som är ett företagsforskningsbidrag. NRC IRAP erbjuds genom den kanadensiska federala regeringen och är utformat för att stödja forsknings- och utvecklingsprocessen för innovativa tekniker tillverkade i Kanada. Inom ramen för dataspelsbranschen är detta relevant för de som utvecklar ett nytt dataspel eller en ny mjukvara.⁶⁷⁷ NRC IRAP riktar in sig på små eller medelstora kanadensiska företag och tillhandahåller finansiering för att stödja forsknings- och utvecklingsprojekt i olika stadier av innovationscykeln.⁶⁷⁸ Totalt kan bidraget täcka 60–80 procent av de interna arbets- och underleverantörskostnaderna.⁶⁷⁹

En tredje form av stöd tillhandahålls av *CanExport SME*-programmet. Programmet stöder exportinsatser för kanadensiska företag som exporterar kanadensiska varor och tjänster till nya internationella marknader. Projekt som finansieras av programmet ska ha potential att bidra väsentligt till Kanadas ekonomiska tillväxt. Dessa projekt kan få upp till 50 000 kanadensiska dollar för internationella affärsutvecklingsaktiviteter.⁶⁸⁰

I Kanada finns även *Canada Media Fund* (CMF) som är en icke vinstdrivande fond som stöder den kanadensiska televisionsindustrin och digitala medieindustrin genom ett flertal program.⁶⁸¹ Stödet syftar till att utveckla, finansiera och främja produktionen av kanadensiskt innehåll och kanadensiska applikationer för alla audiovisuella medieplattformar. CMF får ekonomiskt bidrag från Kanadas regering och Kanadas kabel-, satellit- och IPTV-distributörer (IPTV, Internet Protocol Television).⁶⁸² CMF har olika program som företag inom dataspelsbranschen kan söka, däribland *Experimental Stream*, som stöder konceptualisering av programvara, prototyper, produktion och marknadsföringsprojekt.⁶⁸³ CMF samarbetar även med aktörer på provinsnivå, t.ex. inom programmet *Video Games Business Development Program* i British Columbia som stöder dataspelsföretag (se vidare under British Columbia).⁶⁸⁴

⁶⁷⁶ <https://funding.ryan.com/blog/government-funding/canadian-grants-for-video-game-development-studios/>.

⁶⁷⁷ <https://funding.ryan.com/blog/government-funding/canadian-grants-for-video-game-development-studios/>.

⁶⁷⁸ <https://nrc.canada.ca/en/support-technology-innovation/financial-support-technology-innovation-through-nrc-irap>.

⁶⁷⁹ <https://funding.ryan.com/blog/government-funding/canadian-grants-for-video-game-development-studios/>.

⁶⁸⁰ <https://www.tradecommissioner.gc.ca/en/our-solutions/funding-financing-international-business/canexport-smes/applicant-guide.html>.

⁶⁸¹ <https://www.canada.ca/en/canadian-heritage/services/funding/media-fund.html>.

⁶⁸² <https://cmf-fmc.ca/news/cmf-to-invest-nearly-8m-in-six-video-game-projects/>.

⁶⁸³ <https://funding.ryan.com/government-funding/research-development/cmf-experimental/>.

⁶⁸⁴ <https://creativebc.com/funding-programs/interactive-digital-media-programs/video-games-business-development/>.

Totalt stöder CMF dataspelsbranschen med runt 40 miljoner kanadensiska dollar varje år.⁶⁸⁵

De flesta provinserna erbjuder stöd i form av skattelättnader

Inom dataspelsbranschen är det särskilt provinserna som spelar en avgörande roll. Provinserna har i dag ett relativt stort självstyre när det gäller att ändra sina egna lagar och förvalta sina egna allmänna markområden.⁶⁸⁶ Kanada består av tio provinser och tre territorier. Det finns en tydlig konstitutionell skillnad mellan provinser och territorier, där provinserna har konstitutionella befogenheter i sin egen rätt, medan territorierna har delegerade befogenheter under överinseende av Kanadas parlament.⁶⁸⁷ Stöden till dataspelsbranschen ges främst på provinsiell och territoriell nivå, bl.a. i form av olika skattelättnader och avdrag (SR&ED) som företag i områdena kan ansöka om.⁶⁸⁸ Av provinserna erbjuder i dagsläget åtta av tio stöd, och av territorierna erbjuder ett av tre stöd till dataspelsbranschen.⁶⁸⁹

Tabell 10 Provinser och territorier som erbjuder eller inte erbjuder stöd i form av skattelättnader till dataspelsföretag

Provins/territorium	Erbjuder stöd	Stödform
Alberta (P)	Nej ¹	
British Columbia (P)	Ja	British Columbia SR&ED Tax Credit
Manitoba (P)	Ja	Manitoba Research and Development Tax Credit
New Brunswick (P)	Nej	
Newfoundland och Labrador (P)	Ja	Newfoundland and Labrador Research and Development Tax Credit
Nova Scotia (P)	Ja	Nova Scotia Research and Development Tax Credit
Ontario (P)	Ja	Ontario Innovation Tax Credit (OITC) Ontario Business-Research Institute Tax Credit (OBRITC) Ontario Research and Development Tax Credit (ORDTC)
Quebec (P)	Ja	Tax Credits for Scientific Research and Experimental Development
Saskatchewan (P)	Ja	Saskatchewan Research and Development Tax Credit
Prince Edward Island (P)	Ja	PEI Labour Rebate

⁶⁸⁵ Intervju med Nordicity, den 25 mars 2025.
⁶⁸⁶ <https://www.canada.ca/en/immigration-refugees-citizenship/services/settle-canada/government.html>.
⁶⁸⁷ <https://www.canada.ca/en/intergovernmental-affairs/services/provinces-territories.html>.
⁶⁸⁸ <https://funding.ryan.com/government-funding/research-development/sred/#provincial>.
⁶⁸⁹ <https://www.canada.ca/en/revenue-agency/services/scientific-research-experimental-development-tax-incentive-program/provincial-territorial-research-development-tax-credits.html> och e-post från Nordicity, den 15 april 2025.

Provins/territorium	Erbjuder stöd	Stödform
Northwest Territories (T)	Nej	
Nunavut (T)	Nej	
Yukon (T)	Ja	Yukon Research and Development Tax Credit

Anm.:⁶⁹⁰ Alberta hade tidigare ett skattelättnader till dataspelsbranschen, som har tagits bort på grund av nedskämningar.
Källa: Kanadas regering, Quebecs regering, New Brunswicks regering, Prince Edward Islands regering och Nordicity.⁶⁹¹ P = provins. T = territorium.

De tre mest framstående provinserna inom den kanadensiska dataspelsbranschen är Ontario, Quebec och British Columbia. Inom dessa tre provinser återfinns 83 procent av alla dataspelsföretag i Kanada.⁶⁹² År 2024 fanns 95 procent av Kanadas heltidstjänster inom dataspelsbranschen i Ontario, Quebec och British Columbia, och de tre provinserna stod för 95 procent av branschens totala utgifter. Quebec står för den största andelen utgifter med 47 procent, följt av British Columbia, 34 procent, och Ontario, 14 procent.⁶⁹³ Stödet dessa provinser erbjuder till dataspelsbranschen kommer översiktligt att redovisas nedan.

Ontario

Ontario är en viktig provins för dataspelsbranschen där bl.a. flera dataspelsutvecklingsstudior som Rockstar Toronto, Capybara Games och Ubisoft Toronto är lokaliserade. Dessa studior har utvecklat mycket framgångsrika spel som blivit populära över hela världen och som bidrar i hög grad till provinsens ekonomi. Ontario erbjuder även ett flertal långvariga stödprogram för att starta och utveckla nya dataspel. Programmen syftar också till att marknadsföra och exportera kanadensiska spel till nya marknader.⁶⁹⁴ Totalt finns det 6 000 jobb inom dataspelsbranschen i provinsen.⁶⁹⁵

Inom ramen för konst och kultur stöder Ontario aktörer på olika sätt. Den provinsiella myndigheten *Ontario Creates* stöder exempelvis innovation och ekonomisk utveckling inom den kulturella mediesektorn genom olika bidragsprogram och service för företag. Dessa inkluderar bl.a. industriutvecklingsprogram, exportfonder, innehållsproduktionsfonder och forskningsfonder.⁶⁹⁶

⁶⁹⁰ E-post från Nordicity, den 15 april 2025.
⁶⁹¹ <https://www.canada.ca/en/revenue-agency/services/scientific-research-experimental-development-tax-incentive-program/provincial-territorial-research-development-tax-credits.html>; <https://www.revenuquebec.ca/en/citizens/tax-credits/tax-credits-for-scientific-research-and-experimental-development-rd/>; <https://www2.gnb.ca/content/gnb/en/departments/finance/taxes/taxcredit.html>; <https://www.princeedwardisland.ca/en/service/pei-labour-rebate> samt e-post från Nordicity, den 15 april 2025.
⁶⁹² Entertainment Software Association of Canada (2025). *Canada’s Video Game Industry. Powering the Future of Play.* s. 7.
⁶⁹³ Ibid., s. 15 och 27.
⁶⁹⁴ <https://funding.ryan.com/blog/government-funding/canadian-grants-for-video-game-development-studios/>.
⁶⁹⁵ Entertainment Software Association of Canada (2025). *Canada’s Video Game Industry. Powering the Future of Play.* s. 4.
⁶⁹⁶ <https://www.ontario.ca/page/cultural-media-industries>.

Stöden är främst näringsstöd, och de som är aktuella för dataspelsbranschen beskrivs kortfattat nedan.

Ontarios *Intellectual Property Fund*, tidigare *Interactive Digital Media Fund*, syftar till att driva ekonomisk tillväxt i Ontarios audiovisuella sektorer. IP-fonden består av två programtyper. Den som är aktuell för dataspelsbranschen är ”interaktivt innehåll” och stöder förproduktions- och produktionsfaser för dataspel och XR-innehåll.⁶⁹⁷ ”Interaktivt innehåll” erbjuder ett icke återbetalningsbart bidrag på upp till 50 procent av berättigade kostnader upp till maximalt 50 000 kanadensiska dollar för förproduktion och upp till maximalt 250 000–500 000 kanadensiska för produktion.⁶⁹⁸

Ontario erbjuder även ett flertal olika skatteincitament inom ramen för dataspelsbranschen. Ett av dem är *Ontario Interactive Digital Media Tax Credit* (OIDMTC), ett återbetalningsbart skatteavdrag som kan användas för godkända kostnader för arbete, marknadsföring och distribution. Detta gäller interaktiva digitala medieprodukter, och skatteavdraget kan uppgå till 40 procent för kvalificerade arbetsutgifter. Företag som ansöker ska utveckla en kvalificerad produkt vid ett fast driftsställe i Ontario som lämnar in en skattedeklaration i Ontario.⁶⁹⁹ Tre andra former av skattelättnader är *Ontario Innovation Tax Credit* (OITC), *Ontario Business-Research Institute Tax Credit* (OBRITC) och *Ontario Research and Development Tax Credit* (ORDTC).⁷⁰⁰ Dessa stöd riktar sig till företag som bedriver forskning på olika nivåer.⁷⁰¹

Inom ramen för dataspelsbranschen i Ontario finns även en e-sportstrategi för Toronto som gäller 2023–2027. Denna strategi erbjuder ett stöd inom ett ramverk för Torontos ekosystem för e-sport och innehåller nio rekommendationer. Det övergripande målet är att Toronto ska bli det främsta navet för e-sport i Kanada och Nordamerika.⁷⁰²

Quebec

Quebec är världsledande inom dataspelsbranschen, och en grundläggande anledning till detta är det offentliga stödet till branschen. För att uppmuntra dataspelsutvecklingen erbjuder Quebec bl.a. ekonomiska stöd och incitament genom subventioner och skattelättnader. Provinsen anses också ha en företagsvänlig miljö, med få hinder för att starta och driva företag. Detta beror bl.a. på en arbetsmarknadspolitik som välkomnar utländsk arbetskraft som bidrar till att branschen utvecklas och mognar.⁷⁰³

Quebec har under de senaste tre decennierna positionerat sig som en ledare inom dataspelsbranschen. Det beror dels på en rik talangpool från de

⁶⁹⁷ <https://www.ontariocreates.ca/investment-programs/content-creation/intellectual-property-fund>.

⁶⁹⁸ <https://www.ontariocreates.ca/investment-programs/content-creation/intellectual-property-fund/interactive-content-stream>.

⁶⁹⁹ <https://www.ontariocreates.ca/tax-incentives/oidmtc>.

⁷⁰⁰ <https://www.ontario.ca/page/ontario-innovation-tax-credit> och <https://funding.ryan.com/government-funding/research-development/sred/ontario-sred/#row-2>.

⁷⁰¹ <https://funding.ryan.com/government-funding/research-development/sred/ontario-sred/#row-2>.

⁷⁰² Ontario Creates (2023). *Level Up. Toronto Esports Strategy 2023–2027*, s. 2–8.

⁷⁰³ Habo (2023). *Study Exploring Key Differentiators in Quebec's Video Game Industry*, s. 4.

konstnärliga och kulturella sektorerna, dels på att provinsen fungerar som en geografisk och kulturell bro mellan Europa och USA. Detta visar sig bl.a. genom att åtta av tio globalt ledande företag inom dataspelsbranschen hade studior i Quebec 2023. Provinsen har också ett komplett ekosystem med marknadsledande företag inom verktygsutveckling och tjänster för viktiga områden som ljussättning, publicering och visuella effekter. Quebec har även över 43 utbildningsprogram som rör sig om dataspel (se mer om utbildning under 3.5.4).⁷⁰⁴ I Quebec finns det 15 200 jobb inom dataspelsbranschen.⁷⁰⁵

Likt Ontario erbjuder också Quebec skattelättnader och avdrag som dataspelsbranschen kan ta del av. En skattelättnad erbjuds företag i Quebec som har genomfört vetenskaplig forskning och experimentell utveckling.⁷⁰⁶ Exempelvis kan företag inom dataspelsbranschen ansöka om stöd för "Multimedia Titles".⁷⁰⁷

Noterbart är dock att den budgetplan för Quebec som offentliggjordes i mars 2024 innebär nedskärningar av stödet för "Multimedia Titles".⁷⁰⁸ Dataspelsbranschen har uttryckt oro för att denna nedskärning kommer att hämma branschens utveckling i provinsen.⁷⁰⁹

Montreal, som ligger i Quebec, är världens femte största centrum för dataspelsbranschen och det ledande produktionscentrumet i Kanada. Detta beror mycket på att det franska företaget Ubisoft 1997 valde att etablera sig i Montreal, och staden är känd för sina talangers expertis och kreativitet.⁷¹⁰ Ubisofts etablering i Montreal följdes av flera andra stora internationella studior som attraherades av skattelättnaderna.⁷¹¹ Montreals framgångar inom dataspelsbranschen förklaras av flera faktorer. Dit hör framstående universitet och utbildningar anpassade efter branschens behov, ett stort utbud av kompetens, låga driftskostnader, generösa skatteavdrag (som täcker upp till 37,5 procent av arbetskostnaderna) samt ett mångsidigt och välfungerande ekosystem.⁷¹²

En annan aspekt som anses viktig för dataspelsbranschen är den lag som antogs den 1 juni 2022, vilken innebär att det franska språket fastställdes som det enda officiella och gemensamma språket i provinsen.⁷¹³ Denna lag betraktas som väldigt kontroversiell, och den riskerar att påverka dataspelsbranschen i provinsen negativt, bl.a. eftersom den riskerar att försvåra för talanger som inte pratar franska.⁷¹⁴

⁷⁰⁴ Ibid., s. 2–4.

⁷⁰⁵ Entertainment Software Association of Canada (2025). *Canada's Video Game Industry. Powering the Future of Play*, s. 4.

⁷⁰⁶ <https://www.revenuquebec.ca/en/citizens/tax-credits/tax-credits-for-scientific-research-and-experimental-development-rd/>.

⁷⁰⁷ <https://www.revenuquebec.ca/fr/entreprises/impots/impot-des-societes/credits-dimpot-des-societes/credits-auxquels-une-societe-peut-avoir-droit/credit-dimpot-titres-multimedia/>.

⁷⁰⁸ Gouvernement du Québec (2024). *Budget 2024–2025*.

⁷⁰⁹ <https://www.ledevoir.com/culture/820798/coupes-credits-impot-seraient-frein-jeu-video-quebec>.

⁷¹⁰ <https://www.montrealinternational.com/en/keysectors/video-games/>.

⁷¹¹ <https://www.laguilde.quebec/en/history-of-video-games-in-quebec/>.

⁷¹² <https://www.montrealinternational.com/en/keysectors/video-games/>.

⁷¹³ <https://www.quebec.ca/en/government/policies-orientations/french-language/modernization-charter-french-language>.

⁷¹⁴ <https://mobilesyrup.com/2023/11/08/quebec-video-game-industry-2023-study/>.

British Columbia

Den tredje provinsen av stor vikt inom dataspelsbranschen är, som nämnts ovan, British Columbia. År 2024 fanns det 10 900 jobb inom branschen i provinsen.⁷¹⁵

British Columbia erbjuder ett antal olika stöd till dataspelsbranschen. Likt Ontario och Quebec erbjuder British Columbia stöd i form av skattelättnader och avdrag inom ramen för SR&ED.⁷¹⁶ Detta stöd riktar sig till företag, däribland företag inom dataspelsbranschen, som bedriver vetenskaplig forskning och experimentell utveckling i provinsen. För att kunna få stödet gäller samma krav som för SR&ED på federal nivå, se ovan. I British Columbia finns två former av skattelättnader inom SR&ED. Den ena är ett återbetalningsbart skatteavdrag som riktar sig till kanadensiska privata företag (Canadian-controlled private corporation, CCPC). Den andra formen är ett icke återbetalningsbart skatteavdrag och riktar sig till företag som inte kvalificerar sig som CCPC.⁷¹⁷ British Columbia har även meddelat att skatteavdragen utökats från nuvarande 17,5 procent till 25 procent den 1 september 2025.⁷¹⁸

En annan form av stöd erbjuds av *Interactive Fund*, som är ett partnerskap mellan organisationen Creative British Columbia och den provinsiella myndigheten British Columbia Arts Council. Interactive Fund ska stödja utvecklingen av originella och högkvalitativa interaktiva medieprojekt. Fonden främjar mångfald i konstnärliga uttryck, uppmuntrar kopplingar mellan konst och teknik och skapar möjligheter för tillgång, spridning och publikens delaktighet inom konst- och kultursektorn.⁷¹⁹ Varje projekt kan maximalt begära 50 000 kanadensiska dollar, och den totala budgeten är på 600 000 kanadensiska dollar.⁷²⁰ Inom Interactive Fund finns det även riktade stöd som ägnas åt projekt som kommer från sökande i utsedda prioriterade grupper, exempelvis urfolk och personer med funktionsnedsättningar.⁷²¹ Från 2025 kan dock inte rena dataspelsprojekt ansöka om stöd från Interactive Fund på grund av att två nya fonder för dataspel håller på att skapas. En av dessa riktar sig till erfarna företag och den andra till nystartade studior. Spelbara medier eller projekt med spelliknande element och spelmoment kan fortfarande komma att kvalificera sig till Interactive Fund.⁷²²

År 2024 infördes ett pilotprogram inom *Video Games Business Development Program*.⁷²³ Detta program ger bidrag i form av näringsstöd och är ett partnerskap mellan Creative BC och CMF. Programmet är utformat för att

⁷¹⁵ Entertainment Software Association of Canada (2025). *Canada's Video Game Industry. Powering the Future of Play*, s. 4.

⁷¹⁶ <https://www2.gov.bc.ca/gov/content/taxes/income-taxes/corporate/credits/scientific-research-development>.

⁷¹⁷ Ministry of Finance British Columbia (2010). *British Columbia Scientific Research and Experimental Development Tax Credit. Income Tax Act*.

⁷¹⁸ <https://news.gov.bc.ca/releases/2025FIN0028-000646>.

⁷¹⁹ <https://creativebc.com/funding-programs/interactive-digital-media-programs/interactive-fund/>.

⁷²⁰ Creative BC (2025). *Interactive Fund Guidelines 2025/26*, s. 1.

⁷²¹ Creative BC (2024b). *Interactive Fund Guidelines FY2024/25*.

⁷²² Creative BC (2025). *Interactive Fund Guidelines 2025/26*, s. 1.

⁷²³ Creative BC (2024c). *Video Games Business Development Program. Guidelines FY 2024/25*.

stödja tillväxt och framgång för spelstudior baserade i British Columbia,⁷²⁴ och det kommer att sträcka sig över tre år, till 2027. Totalt omfattar programmet 3 miljoner kanadensiska dollar,⁷²⁵ och det vänder sig till etablerade och medelstora företag som är registrerade i provinsen. Företagets huvudsakliga verksamhet ska vara produktion av dataspel.⁷²⁶ År 2024 kunde varje företag ansöka om upp till 200 000 kanadensiska dollar. Den totala budgeten för programmet var 1 miljon CAD. Stödet kan användas för kostnader för bl.a. marknadsföring, arbetskraft, tekniska och administrativa utgifter, teknologi, innehåll och design.⁷²⁷

I British Columbia ligger staden Vancouver som globalt är rankad som ett av världens topp tio centrum för dataspelsutveckling, och staden ingår i det världsledande klustret för visuella effekter (VFX) och animation. E-sport är relativt ungt i provinsen, men Vancouvers två största universitet erbjuder båda program i världsklass inom e-sport.⁷²⁸ Vancouver har också fått finansiering från den federala regeringen för att bl.a. ta fram en e-sportstrategi.⁷²⁹

Fördelarna och utmaningarna med stöden anses variera beroende på företagens storlek. Mindre företag kan ha svårt att få tillgång till stöd och extern finansiering, medan de mycket stora företagen i stället kämpar med att säkra talang och med en minskad efterfrågan.⁷³⁰

3.5.4 Utbildningsmöjligheter

I Kanada ansvarar provinserna för utbildningen, inte den federala regeringen.⁷³¹ Inom dataspelsbranschen finns det utbildning på många olika nivåer. Det finns lokala initiativ på skolor för barn där de exempelvis kan lära sig att koda. Detta ryms dock inte inom ramen för någon plan eller strategi.⁷³²

Inom forskning har University of Waterloo i Ontario ett tvärvetenskapligt forskningsnätverk i form av spelinstitutet Games Institute (GI). Institutet arbetar för att främja studier, design och användning av interaktiva och immersiva (fängslande) teknologier och upplevelser genom ett tvärvetenskapligt arbets sätt i sin forskning.⁷³³ Under de senaste fem åren har forskningen på institutet samlats kring tre breda kluster: spel och interaktiva mediestudier; spel och interaktionsvetenskap samt spel och interaktiva medier för särskilda ändamål.⁷³⁴

⁷²⁴ <https://creativebc.com/funding-programs/interactive-digital-media-programs/video-games-business-development/>.

⁷²⁵ <https://www2.gov.bc.ca/gov/content/taxes/income-taxes/corporate/credits/scientific-research-development/faqs>.

⁷²⁶ Creative BC (2024). *Video Games Business Development Program. Frequently Asked Questions*.

⁷²⁷ Creative BC (2024). *Video Games Business Development Program. Guidelines FY 2024/25*.

⁷²⁸ <https://www.vancouverconventioncentre.com/services/more-than-conventions/esports>.

⁷²⁹ <https://techcouver.com/2019/09/05/canada-invests-in-esports-and-cleantech-sectors/>.

⁷³⁰ Entertainment Software Association of Canada (2025). *Canada's Video Game Industry. Powering the Future of Play*, s. 34.

⁷³¹ <https://www.educanada.ca/study-plan-etudes/system-education-systeme.aspx?lang=eng>

⁷³² Intervju med Nordicity, den 25 mars 2025.

⁷³³ <https://uwaterloo.ca/games-institute/about-games-institute>.

⁷³⁴ <https://uwaterloo.ca/games-institute/our-research>.

Det finns som sagt flera utbildningsmöjligheter inom dataspel i Kanada, offentliga och privata, universitet och konstskolor. En rankning av de bästa skolorna när det gäller dataspel har gjorts och där de tre främsta är *École des arts numériques, de l'animation et du design de l'Université du Québec à Chicoutimi* (École NAD-UQAC), *Isart Digital* och *Vancouver Film School* (VFS).⁷³⁵

École NAD-UQAC i Montreal, Quebec, rankas som den bästa dataspelsskolan i Kanada och erbjuder fyra dataspelskurser inriktade på speldesign och spelkonst. Skolan erbjuder ett kandidatprogram i 3D-animation och digital design, ett certifikat i 3D-animation och digital design, ett masterprogram i konst (digital design) och forskarutbildning specialiserad på narrativ dataspelsdesign.⁷³⁶

På andra plats kom *Isart Digital*, också i Montreal, som erbjuder sju program inom dataspelsprogrammering, Tech Game Art, och inom dataspelsanalys. Den tredje skolan är VFS i Vancouver, British Columbia, som 2004 introducerade ett av de första programmen i speldesign i Nordamerika. Detta program är ettårigt och yrkesfokuserat, och det resulterar i ett diplom i speldesign. Skolan producerar runt 20 dataspelsprojekt varje år, vilket även gör den till en av de mest produktiva skolorna.⁷³⁷

3.5.5 Kompetensbehov och AI:s påverkan

I detta avsnitt redogörs inledningsvis för kompetensbehovet inom dataspelsbranschen i Kanada och därefter ges en kortfattat beskrivning av AI-ekosystemet i Kanada.

Branschen saknar kompetens i marknadsföring och management

Kompetensbehoven inom den kanadensiska dataspelsmarknaden är nära sammankopplad med den globala marknaden, eftersom det inom dataspelsbranschen inte anses gå att urskilja enskilda inhemska marknader.⁷³⁸ Nordicity menar att den kanadensiska delen av dataspelsbranschen är en mogen marknad, med över 30 000 personer som arbetar inom branschen. En relativt stor andel av den består av utländsk arbetskraft, något som är vanligt även inom andra branscher i landet. På provinsnivå finns även system som bl.a. gör det lättare att immigrera för att fylla en kompetenslucka inom de kanadensiska industrierna.⁷³⁹

Kanadas federala regering har gjort en lista på vanliga kompetenskrav för att arbeta som dataspelsutvecklare i landet. Det som lyfts fram som krav är en kandidatexamen i datavetenskap, programvaruteknik eller någon annan disciplin med en betydande del inom programmering eller att man har slutfört ett collegeprogram i datavetenskap eller något närliggande område.⁷⁴⁰

⁷³⁵ <https://www.gameschools.com/america/us-canada/canada>.

⁷³⁶ Ibid.

⁷³⁷ Ibid.

⁷³⁸ Intervju med Nordicity, den 25 mars 2025.

⁷³⁹ Ibid.

⁷⁴⁰ <https://www.jobbank.gc.ca/marketreport/requirements/295919/ca>.

När det gäller de rådande och framtida arbetsmarknadsförhållandena i Kanada gör *Canadian Occupational Projection System (COPS)* bedömningar på ett flertal olika yrkesområden. Dataspelsutveckling ligger här inom ramen för mjukvaruutvecklare och programmerare.⁷⁴¹ För dessa förväntas balanserade arbetsmarknadsförhållanden råda under 2024–2033 på en nationell nivå.⁷⁴² För provinserna råder dock något skilda arbetsmarknadsförhållanden för dataspelsutvecklare, där vissa provinser betraktas vara mer gynnsamma än andra.⁷⁴³

Den kompetenslucka som existerar, och som betonas av Nordicity, berör marknadsföring och management inom dataspelsbranschen för att t.ex. få människor att vilja spela dataspel. Vidare betraktar Nordicity kompetensbehovet som finns i Kanada som ett globalt problem.⁷⁴⁴ När det gäller att fylla kompetensbehoven inom dataspelsbranschen över hela Kanada betonar Nordicity även vikten av att alla delar av processen behöver finnas på plats för att locka arbetskraft. Bland annat behöver det finnas akademiska institutioner vid sidan av ett gynnsamt företagsklimat där företag skapas som producerar framgångsrika spel och där människor vill arbeta. Saknas en del av processen, exempelvis att det enbart finns en framstående akademisk institution men inga företag att arbeta på, kommer kompetensen att lämna området. En helhetsbild av situationen i områdena är därför viktig.⁷⁴⁵

Sammantaget verkar kompetensbehoven inom dataspelsbranschen i Kanada vara i balans, med undantag för vissa särskilda kompetenser inom t.ex. marknadsföring kopplad till branschen.

Kanada har ett starkt ekosystem för artificiell intelligens

Inom artificiell intelligens (AI) är Kanada ett världsledande land som är känt för sitt starka AI-ekosystem och omfattande statliga stöd för AI.⁷⁴⁶ I Kanada finns det bl.a. 20 offentliga AI-forskningslaboratorier, 75 AI-inkubatorer och acceleratorer, 60 grupper av AI-investerare och över 850 AI-relaterade nystartade företag. Kanada och kanadensare har spelat en nyckelroll i utvecklingen av AI-teknik sedan 1970-talet, och Kanada var det första landet i världen som skapade en nationell strategi för AI, som lanserades 2017. Den federala regeringen har anvisat 568 miljoner kanadensiska dollar för att främja forskning och innovation inom AI-området, utvecklat en kompetenspool samt utvecklat och antagit industristandarder för AI-system som en del av den nationella strategin för AI.⁷⁴⁷ Flera utländska företag, däribland AI Sweden, har valt att etablera sig i Kanada för att kunna vara aktiva inom ramen för detta ekosystem.⁷⁴⁸

⁷⁴¹ <https://www.jobbank.gc.ca/marketreport/outlook-occupation/295919/ca>.

⁷⁴² <https://occupations.esdc.gc.ca/sppc-cops/occupationsummarydetail.jsp?tid=91&lang=eng>.

⁷⁴³ https://www.jobbank.gc.ca/explore_career/job_market_report/outlook_occupation_report.xhtml.

⁷⁴⁴ Intervju med Nordicity, den 25 mars 2025.

⁷⁴⁵ Ibid.

⁷⁴⁶ <https://www.ai.se/sv/ekosystem/internationellt/ai-sweden-i-kanada>.

⁷⁴⁷ <https://ised-isde.canada.ca/site/innovation-better-canada/en/artificial-intelligence-and-data-act-aida-companion-document>.

⁷⁴⁸ <https://www.ai.se/sv/ekosystem/internationellt/ai-sweden-i-kanada>.

Inom AI-ekosystemet återfinns *Canadian Artificial Intelligence Safety Institute (CAISI)*, som är en del av den kanadensiska regeringens plan för att stödja en säker och ansvarsfull utveckling och användning av AI. Målet är att främja vetenskapen om AI-säkerhet i samarbete med internationella partner för att säkerställa att regeringar förstår och kan agera på riskerna med avancerade AI-system. CAISI stöder bl.a. en ansvarsfull AI-utveckling och tillämpning i Kanada samtidigt som det skyddar medborgarna mot risker som är förknippade med tekniken.⁷⁴⁹ CAISI har i dagsläget inget stöd specifikt för dataspelsbranschen.⁷⁵⁰

AI-verktyg har använts inom dataspelsbranschen i mer än ett decennium, och i dag använder 48 procent av företagen inom branschen generativ AI, främst i form av ett verktyg för brainstorming eller idégenerering.⁷⁵¹ AI har dock i dagsläget inte haft en transformativ inverkan på dataspelsbranschen, men kan i framtiden eventuellt ha ett stort inflytande. Detta påverkar inte enbart dataspelsbranschen utan alla branscher, exempelvis kan det bli svårare att få grundläggande erfarenhet eftersom AI framför allt tar över enklare typer av arbeten. När det gäller själva spelskapandet anser Nordicity att AI fortfarande har brister och därför kommer människor att stå för spelskapandet under en lång tid framöver. Kanada befinner sig därmed i samma situation som övriga länder, där AI:s framtida påverkan på dataspelsbranschen ännu inte är tydlig.⁷⁵²

⁷⁴⁹ <https://ised-isde.canada.ca/site/ised/en/canadian-artificial-intelligence-safety-institute>.

⁷⁵⁰ Intervju med Nordicity, den 25 mars 2025.

⁷⁵¹ Entertainment Software Association of Canada (2025). *Canada's Video Game Industry. Powering the Future of Play*, s. 30 och 33.

⁷⁵² Intervju med Nordicity, den 25 mars 2025.

4 Goda exempel

Några möjliga förklaringar till varför de fyra utvalda regionerna och städerna har lyckats stärka dataspelsbranschen i sin region:

- ett fungerande ekosystem med ett nära samarbete mellan näringsliv, akademi, region och kommun (Skövde)
- dataspelskluster som underlättar samverkan och utbyte av erfarenheter samt bidrar till bättre infrastrukturer (Game Habitat i Malmö, Sweden Game Arena i Skövde, The Great Journey i Karlstad och High Coast Game Village i Nordingrå)
- startup- och inkubatorprogram som stöttar nybildade dataspelsföretag (t.ex. Minc i Malmö)
- drivande engagerande personer, s.k. eldsjälar, och större företag (t.ex. Embracer i Karlstad, som bl.a. stöder spelklustret The Great Journey)
- tillgång till dataspelsutbildningar på alla nivåer (samtliga undersökta regioner)
- särskilda regionala satsningar på spelkultur i kulturplanen (Region Skåne och Region Värmland)
- koppling mellan spel och spelkultur till andra verksamhetsområden (t.ex. kan det bli en möjlighet genom ”cross innovation” i Sundsvall och i Region Skåne)
- faktorer som god livskvalitet och en gynnsam lokal kostnadsbild (har underlättat etablering av dataspelsföretag i Karlstad)
- hjälp till anställda att hitta bl.a. bostad och förskoleplats (t.ex. Welcome House, Skövde).

Några framförda förbättringsmöjligheter:

- Dataspelsföretaget Coffee Stain Studios i Skövde efterfrågar arbetspraktik i svenska akademiska spelutbildningar, liknande de som finns i de yrkesförberedande utbildningarna.
- Högskolan i Skövde vill se en excellenssatsning inom dataspelsområdet.
- The Great Journey vill ha en nationell samordnare för utveckling av dataspelsbranschen.
- Det finns önskemål om att skapa strukturer med bl.a. trygga och kreativa miljöer för att få unga talanger i dataspelsbranschen att stanna i Sundsvall.

Kulturutskottet och arbetsgruppen för uppföljning och utvärdering har besökt Malmö, Skövde, Karlstad och Sundsvall som på olika sätt arbetat med att förstärka dataspelskulturen i sin region. I detta avsnitt beskrivs arbetet i dessa regioner och städer närmare.

Värt att notera är att tre av de besökta städernas kluster (Sweden Game Arena i Skövde och Göteborg, Game Habitat i Malmö, The Great Journey i Karlstad) ingår i det nya projektet SCORE (Sustainable Collaboration for inter-

Regional Excellence) som startade i september 2025. Förutom dessa kluster ingår även i Arctic Game i norra Sverige och Gameport i Karlshamn. I projektet ska de fem regionala klustren tillsammans utveckla en gemensam digital inkubatorprocess och en prototyp till ett nationellt svenskt acceleratorprogram för dataspelsbolag i uppstarts- och tillväxtfaserna. Satsningen ska ge bättre och mer jämlika förutsättningar för svenska spelentreprenörer oavsett var i landet de verkar.⁷⁵³

4.1 Skåne – Malmö

Södra Sverige, med Malmö som centrum, är känt för sina högkvalitativa och innovativa spel. Hemvisten för spel i regionen är utvecklingsklustret Game Habitat. Regionen har aktörer inom hela dataspelsbranschens ekosystem, från större studior, s.k. AAA, till mindre indiestudior, utbildningsföretag och investerare. Tre av världens största spelutvecklarföretag har också dotterbolag i Malmö i form av Microsoft/Activision Blizzard genom King, Ubisoft genom Massive Entertainment och Tencent genom Sharkmob.⁷⁵⁴ Företrädare för Sverok anser att man i Skåne är duktiga på spelkultur och att spelkulturen har en stark närvaro i Skåne.⁷⁵⁵

4.1.1 Kulturplan i regionen

Region Skåne har en kulturplan för 2025–2028 där digitala spel ingår i beskrivningen av verksamhetsområdena. Film och digitala spel har en gemensam nämnare: båda betraktas vara kulturområden som når en stor publik och har många utövare. Region Skåne stöder digitala spel bl.a. genom arbetet med att främja spelkulturella frågor och genom att bedriva spelpedagogiskt utvecklingsarbete riktat mot barn och unga. Enligt kulturplanen ska regionen inom spelområdet på olika sätt främja spel som konstform och som ett fritt kulturuttryck.⁷⁵⁶

4.1.2 Spelinfrastruktur i kommunen och regionen

Region Skåne har skapat ett regionalt nätverk för spelkultur som är en del av regionens kulturella infrastruktur.⁷⁵⁷ Skånes kulturnämnd medfinansierar den kulturella infrastrukturen i Skåne⁷⁵⁸ och har sedan 2016 gett stöd och varit engagerade i dataspelsbranschens utveckling i regionen. Regionala utvecklings-

⁷⁵³ ”Nationell satsning på ny digital spelinkubator ska ge likvärdigt stöd till dataspelsföretag i hela landet” (2025). *Science Park Skövde*, den 25 juni.

⁷⁵⁴ <https://gamehabitat.se/about>.

⁷⁵⁵ Intervju med Sverok, den 9 maj 2025.

⁷⁵⁶ Region Skåne (2024). *Regional kulturplan för Skåne 2025–2028*, s. 47–49.

⁷⁵⁷ Intervju med Region Skåne, Kulturförvaltningen, den 13 januari 2025.

⁷⁵⁸ Region Skåne (2024). *Kulturnämndens verksamhetsplan och budget 2024*, s. 8.

nämnden ger också stöd till branschen inom sin satsning på teknik och teknologi, bl.a. genom etableringsstöd och marknadsföring av Skåne som spelregion.⁷⁵⁹

År 2024 fick Skånes kulturnämnd det nya uppdraget att verka för ett nationellt spelinstitut i Skåne.⁷⁶⁰ Bland annat togs en förstudie fram, som nämnts tidigare i avsnitt 2.1.3. Detta uppdrag fortsätter under 2025 med syftet att utveckla kultursektorn och dataspelesbranschen i Skåne.⁷⁶¹

Game Habitat ett av Sveriges större spelkluster

I Skåne finns ett flertal olika föreningar, organisationer och centrum inom dataspelesbranschen. I det följande beskrivs några av dessa.

Game Habitat är en spelutvecklingsorganisation i form av ett kluster som grundades 2013 och är baserad i Malmö. Organisationen grundades av representanter för regionens spelindustri för att accelerera tillväxten i den regionala spelutvecklingsbranschen. Visionen är att möjliggöra för södra Sverige att bli världens mest mångsidiga, jämlika, inkluderande och framgångsrika ekosystem för global spelutveckling. Deras arbete stöds och finansieras av deras medlemmar och partner, men även av Region Skåne och Malmö stad.⁷⁶² Verksamhetsstödet från Region Skånes kulturnämnd har *Game Habitat* fått sedan 2020.⁷⁶³

Game Habitat organiserar tillsammans med sina medlemmar och partner evenemang, ger stöd till affärsutveckling, utvecklar och attraherar talanger samt deltar i projekt för att stödja både enskilda studior och ekosystemet i sin helhet.⁷⁶⁴ Organisationen erbjuder också arbetsplatser och teknisk infrastruktur genom *Game Habitat's Dev Hub*.⁷⁶⁵ *Dev Hub* är en kontorsbyggnad med fokus på gemenskap för företag som arbetar inom spelutvecklingsbranschen. Kontorsbyggnaden ligger i centrala Malmö och riktar in sig både på större studior och mindre indieutvecklare. I dag arbetar över 25 företag och 100 personer på kontoret.⁷⁶⁶ Kulturrådet besökte *Game Habitat* och *Dev Hub* våren 2024.

Game Habitat har även ett regionalt främjande konsulentuppdrag från regionens kulturnämnd.⁷⁶⁷ Fokus för uppdraget är riktat mot barn och unga, spelpedagogisk verksamhet, jämställdhetsfrågor och mot att arbeta för en ökad medvetenhet kring spel och spelkultur, samt att bredda uppdraget i Skåne.⁷⁶⁸ Stödet för detta uppdrag utökades 2023 till motsvarande en heltidstjänst.⁷⁶⁹

⁷⁵⁹ Region Skåne (2024). *Ett nationellt spelinstitut – i Skåne. En förstudie som undersöker förutsättningarna för etableringen av ett nationellt spelinstitut*, s. 25.

⁷⁶⁰ Region Skåne (2024). *Kulturnämndens verksamhetsplan och budget 2024*, s. 4.

⁷⁶¹ Region Skåne (2025). *Kulturnämndens verksamhetsplan och budget 2025*, s. 36.

⁷⁶² <https://gamehabitat.se/about>.

⁷⁶³ Region Skåne (2024). *Ett nationellt spelinstitut – i Skåne. En förstudie som undersöker Game Habitat förutsättningarna för etableringen av ett nationellt spelinstitut*, s. 24.

⁷⁶⁴ <https://gamehabitat.se/devhub>.

⁷⁶⁵ Region Skåne (2024). *Ett nationellt spelinstitut – i Skåne. En förstudie som undersöker förutsättningarna för etableringen av ett nationellt spelinstitut*, s. 24.

⁷⁶⁶ <https://gamehabitat.se/devhub>.

⁷⁶⁷ Presentation från Region Skåne skickad via e-post den 15 januari 2025.

⁷⁶⁸ Intervju med Region Skåne, Kulturförvaltningen, den 13 januari 2025.

⁷⁶⁹ Region Skåne (2024). *Ett nationellt spelinstitut – i Skåne. En förstudie som undersöker förutsättningarna för etableringen av ett nationellt spelinstitut*, s. 25–26.

Minc är ett startup- och inkubatorprogram som ägs av Malmö stad.⁷⁷⁰ *Minc* driver bl.a. programmet *Haven* tillsammans med *Game Habitat*. Programmet är utformat för nybildade spelstudior och syftar till att bygga hållbara företag. Inom *Haven* får spelstudior bl.a. tillgång till erfarna affärscoacher, investerare och utgivare, dessutom får de en mentor.⁷⁷¹

Dataspelscentrum i Malmö får projektstöd från regionen och staden

I Malmö finns också *Dataspelscentrum*, en partipolitiskt och religiöst obunden ideell förening som bildades 2022. Deras syfte är bl.a. att värna om, främja och utveckla digitala spel som konstform och fritt kulturuttryck, verka som centrumbildning för spelutvecklare och verka för en kulturpolitisk agenda för spelskapande. *Dataspelscentrum* får projektstöd från kulturförvaltningarna vid Region Skåne och Malmö stad, men har fått avslag från Statens kulturråd (se mer under avsnitt 2.2.2).⁷⁷² *Dataspelscentrum* deltog 2025 i konventet Folk och Kultur med en monter för Folk och Spelkultur tillsammans med *Data-spelsbranschen*, *Sverok*, *Dataspelscentrum*, *Embracer Games Archive*, *Kultur Ungdom* och *Kulturskolan* i Stockholm. Tillsammans utgör de alla delar av ekosystemet för spelkulturen, från professionella yrkesutövare till barn och ungdomar.⁷⁷³

Branschorganisationen *Dataspelsbranschen*, har kontor i Stockholm och Malmö.⁷⁷⁴

Sverok Skåne är ett ideellt distrikt inom *Sverok*. Detta distrikt arbetar för att främja spelkultur regionalt och kommunalt, bl.a. genom sina föreningar och påverkansarbete.⁷⁷⁵

Spelutbildningar erbjuds på flera nivåer

Skåne har ett flertal dataspelsutbildningar på olika nivåer. Malmö universitet och Lunds universitet har båda utbildningar relaterade till digitala spel.⁷⁷⁶ Malmö universitet erbjuder t.ex. ett kandidatprogram i spelutveckling⁷⁷⁷ och har ett *Game Lab* vars forskning bl.a. fokuserar på AI i spel och procedurmässig innehållsgenerering.⁷⁷⁸ Malmö universitet har tillsammans med Högskolan i Skövde, Karlstads universitet och Blekinge Tekniska Högskola tagit initiativet till Centrum för svensk spelutvecklingsforskning (CSSF). CSSF för en dialog med Stiftelsen för kunskaps- och kompetensutveckling (KK-stiftelsen) för att finansiera ett initiativ för spelforskning med syfte att skapa en direkt nytta för industrin. Seniora forskare och doktorander kommer inom CSSF

⁷⁷⁰ <https://www.minc.se/about#story>.

⁷⁷¹ <https://www.minc.se/projects/haven>.

⁷⁷² <https://www.dataspelscentrum.se/about/>.

⁷⁷³ E-post från *Sverok*, den 15 september 2025 och <https://www.dataspelscentrum.se/folk-och-kultur-2025/>.

⁷⁷⁴ <https://dataspelsbranschen.se/kontakt>.

⁷⁷⁵ <https://sverok.se/om-oss/distrikt/skane/>.

⁷⁷⁶ Region Skåne (2024). *Ett nationellt spelinstitut – i Skåne. En förstudie som undersöker förutsättningarna för etableringen av ett nationellt spelinstitut*, s. 22–23.

⁷⁷⁷ <https://mau.se/sok-utbildning/program/tgsa/#accordion-70559>.

⁷⁷⁸ <https://games.mau.se/>.

att arbeta med företag för att producera forskning som är aktuell, relevant och till nytta för dem.⁷⁷⁹

Lunds universitet erbjuder inget direkt spelprogram, men har flera konstnärliga utbildningar inom gestaltande, konst och musik som är viktiga delar i spelskapande.⁷⁸⁰ Exempelvis kursen ”Storyworlds i olika media – om dramaturgi och världsbyggande” som syftar till att orientera studenterna i processen att konstruera en imaginär värld för bl.a. dataspel.⁷⁸¹

I Skåne finns tre folkhögskolor som har olika utbildningar inom dataspel och kulturspel.⁷⁸² Malmö folkhögskola erbjuder en ettårig utbildning i kreativ spelutveckling.⁷⁸³ Östra Grevie folkhögskola ger den tvååriga utbildningen Virtuellt kompositör och ljuddesigner som ger en bred kunskap i komposition och ljuddesign med fokus på spel, film och tv.⁷⁸⁴ Österlens folkhögskola erbjuder tre ettåriga kurser i spelutveckling där elever får utveckla sina förmågor inom spel.⁷⁸⁵

Det finns två yrkeshögskolor som erbjuder dataspelsutbildningar i Skåne: The Game Assembly och Futuregames.⁷⁸⁶ Yrkeshögskolan The Game Assembly startade 2008 i Malmö och rankades 2024 som en av världens bästa spelutbildningar.⁷⁸⁷ I dag erbjuder skolan även utbildningar i Stockholm och London.⁷⁸⁸ The Game Assembly har fem olika program i Malmö som omfattar 1,5–2,5 år. Dessa utbildningar är Leveldesigner, Spelprogrammerare, Spelmanimator, Spelgrafiker och Technical Artist.⁷⁸⁹

Den internationella yrkeshögskolan Futuregames (som också erbjuder utbildning i bl.a. Karlstad, se mer under 4.3.2) har ett campus i Malmö.⁷⁹⁰ Där erbjuds det 2,5 år långa programmet Game Programming.⁷⁹¹

På gymnasienivå erbjuder LBS Kreativa Gymnasiet utbildningar inom spel på 17 skolor i Sverige.⁷⁹² Däribland i Malmö, Lund och Helsingborg.⁷⁹³ Utbildningarna utgår från teknikprogrammet och estetiska programmet, är högskoleförberedande och anpassade efter branschens behov. Exempel på program som erbjuds är spelgrafik och spelutveckling.⁷⁹⁴

Inom kulturskolorna i Skåne finns det i dag en väl utvecklad spelkulturverksamhet.⁷⁹⁵ Inom Regional Kulturskola Skåne samverkar 31 skånska musik-

⁷⁷⁹ <https://games.mau.se/cssf-centrum-for-svensk-spelutvecklingsforskning/>.

⁷⁸⁰ Region Skåne (2024). *Ett nationellt spelinstitut – i Skåne. En förstudie som undersöker förutsättningarna för etableringen av ett nationellt spelinstitut*, s. 22–23.

⁷⁸¹ <https://www.lu.se/lubas/i-uoh-lu-SK%C3%85N23>.

⁷⁸² Intervju med Region Skåne, Kulturförvaltningen, den 13 januari 2025.

⁷⁸³ <https://malmofohskola.se/kurser/kreativ-spelutveckling/>.

⁷⁸⁴ <https://www.studentum.se/skola/ostra-grevie-folkhogskola/virtuell-kompositor-och-ljud-designer-1867850>.

⁷⁸⁵ <https://www.osterlen.fhsk.se/kurser/game-creator-ar-2/>.

⁷⁸⁶ Game Habitat (2024). *The South Swedish Game Development Industry 2024*, s. 6.

⁷⁸⁷ <https://www.therookies.co/schools/the-game-assembly>.

⁷⁸⁸ Region Skåne (2024). *Ett nationellt spelinstitut – i Skåne. En förstudie som undersöker förutsättningarna för etableringen av ett nationellt spelinstitut*, s. 23.

⁷⁸⁹ https://thegameassembly.com/se/utbildningar/?sfm_studieort=971.

⁷⁹⁰ Dataspelsbranschen (2024). *Spelutvecklarindex*, s. 56.

⁷⁹¹ <https://futuregames.se/se/program/game-programmer/>.

⁷⁹² Dataspelsbranschen (2024). *Spelutvecklarindex*, s. 58.

⁷⁹³ <https://lbs.se/vara-skolor/>.

⁷⁹⁴ <https://lbs.se/lund/>.

⁷⁹⁵ Intervju med Region Skåne, Kulturförvaltningen, den 13 januari 2025.

och kulturskolor för att skapa likvärdiga möjligheter för alla barn och unga att delta i kulturell och konstnärlig verksamhet.⁷⁹⁶ Inom ramen för detta samarbete erbjuds två kurser i kreativt spelskapande där deltagarna bl.a. får bygga sina egna spel.⁷⁹⁷

Region Skåne menar att den spelkulturella verksamheten för barn och unga i dag uteslutande genomförs genom regionala och kommunala initiativ i samverkan med spelföreningar som Sverok och ibland i samverkan med dataspelbranschen.⁷⁹⁸

Massive Entertainment har över 650 anställda i Malmö

De två största och mest kända spelbolagen i Malmö är i dag Massive Entertainment och Sharkmob. Dessa har enligt Region Skåne bl.a. bidragit till stadens status som en ledande aktör inom spelutveckling.⁷⁹⁹

Massive Entertainment grundades i Sverige 1997 och är sedan 2008 en del av Ubisoft,⁸⁰⁰ en fransk spelutvecklare och speldistributör.⁸⁰¹ Massive Entertainment är i dag en världsledande s.k. AAA-studio som är lokaliserad i Malmö med över 650 anställda.⁸⁰² Studio har bl.a. släppt klassiska och prisbelönta spel som Ground Control och World in Conflict.⁸⁰³

Sharkmob grundades i Malmö 2017 och är i dag en AAA-studio som utvecklar och publicerar sina egna spel. Studio är känd för sitt dataspel Bloodhunt.⁸⁰⁴ Sedan Sharkmob grundades har det vuxit snabbt och har i dag ca 350 anställda vid huvudkontoret i Malmö.⁸⁰⁵ År 2019 köptes Sharkmob av det kinesiska företaget Tencent,⁸⁰⁶ ett av världens största spelföretag.⁸⁰⁷

Konferensen Nordic Game i Malmö är en central mötesplats för spelutvecklare

Nordic Game i Malmö är en av Europas ledande spelkonferenser och samlar tusentals personer från branschen varje år.⁸⁰⁸ Konferensen har sedan sin start 2004 blivit en central mötesplats för spelutvecklare, utgivare och investerare. Konferensen främjar samarbeten mellan lokala, nordiska och globala aktörer, vilket bidrar till att skapa jobb och utveckla nya teknologier och innovationer inom dataspelbranschen.⁸⁰⁹

⁷⁹⁶ <https://regionalkulturskolaskane.se/om-oss/>.

⁷⁹⁷ <https://regionalkulturskolaskane.se/kreativ-spelskapande/>.

⁷⁹⁸ Region Skåne (2024). *Ett nationellt spelinstitut – i Skåne. En förstudie som undersöker förutsättningarna för etableringen av ett nationellt spelinstitut*, s. 12.

⁷⁹⁹ Ibid., s. 21.

⁸⁰⁰ <https://www.massive.se/our-studio/>.

⁸⁰¹ <https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/our-story>.

⁸⁰² <https://www.ubisoft.com/en-us/company/careers/locations/malm%C3%B6>.

⁸⁰³ <https://www.massive.se/our-studio/>.

⁸⁰⁴ <https://www.sharkmob.com/about>.

⁸⁰⁵ <https://aranya.se/success-story/ett-strategiskt-partnerskap-for-natverk-som-levererar/>.

⁸⁰⁶ ”Techjätten Tencent köper hemlighetsfullt svenskt spelbolag: ’Betalar ett bra pris’” (2019). *Dagens industri*, den 22 maj.

⁸⁰⁷ <https://newzoo.com/resources/rankings/top-25-companies-game-revenues>.

⁸⁰⁸ <https://nordicgame.com/>.

⁸⁰⁹ Region Skåne (2024). *Ett nationellt spelinstitut – i Skåne. En förstudie som undersöker förutsättningarna för etableringen av ett nationellt spelinstitut*, s. 21–22.

Eventet *Malmö Game Week* drivs av en projektgrupp bestående av representanter för Malmö stad och Spelens hus.⁸¹⁰ Malmö Game Week arrangerar ett flertal olika aktiviteter, däribland digitala spel för både nybörjare och erfarna spelare. Det digitala området erbjuder spel för alla åldrar och intressen och flera turneringar.⁸¹¹ Under arrangemanget finns även aktiviteter i form av brädspele att ta del av.⁸¹²

Spelens hus är en ideell mötesplats för unga i Malmö där olika spelföreningar står för verksamheten, varav många är medlemmar i Sverok. Hos dem går det att spela ett flertal olika spel, t.ex. analoga spel som brädspele och kortspel och digitala spel som dataspele och tv-spele.⁸¹³ Region Skåne beviljade även nyligen ett stöd till Spelens hus för att bl.a. arrangera spelfestivaler i Malmös utanförskapsområden under skollov.⁸¹⁴

4.1.3 Övrigt

Region Skåne har som tidigare nämnts genomfört en förstudie som undersöker förutsättningarna för att etablera ett nationellt spelinstitut.⁸¹⁵ Detta institut skulle bl.a. hämta inspiration från Svenska Filminstitutets verksamhet och arbetssätt.⁸¹⁶ Lämpliga uppdrag för spelinstitutet föreslås vara att öka kännedomen och kunskapen om dataspele, vara en samlande resurs för regionerna, stärka kompetensförsörjningen och utbildningssektorn, utveckla och ha hand om stödstrukturer för spel och lyfta fram och marknadsföra Sverige internationellt som spelnation. Detta institut föreslår förstudien ska placeras i Skåne, bl.a. på grund av dess strategiska läge med närhet till kontinenten och dess nära samarbete med dataspelebranschen i Köpenhamn.⁸¹⁷

4.2 Västra Götaland – Skövde

Kultur har sedan Västra Götalandsregionen bildades 1999 varit ett av regionens huvudområden. Kulturbudgeten i regionen är också relativt stor och uppgick 2025 till 1,6 miljarder kronor.⁸¹⁸ Historiskt har även Västra Götalands miljö- och regionutvecklingsnämnd, som är regionens organ inom områdena externa strategiska miljöfrågor och regionala utvecklingsfrågor, stöttat dataspelebranschen, huvudsakligen genom tre aktörer: Science Park Skövde, Sweden Game Arena och projektet Level Up. Regionen finansierar också olika inkubationssatsningar kopplade till utbildning och olika projekt där flera

⁸¹⁰ <https://www.malmogameweek.com/about-mgw>.

⁸¹¹ <https://www.malmogameweek.com/digital-games>.

⁸¹² <https://www.malmogameweek.com/board-minature-games>.

⁸¹³ E-post från Sverok, den 15 september 2025 och <https://www.spelenshus.se/omspelenshus/>.

⁸¹⁴ Intervju med Region Skåne, Kulturförvaltningen, den 13 januari 2025.

⁸¹⁵ Region Skåne (2024). *Ett nationellt spelinstitut – i Skåne. En förstudie som undersöker förutsättningarna för etableringen av ett nationellt spelinstitut*, s. 3–4.

⁸¹⁶ Ibid., s. 18.

⁸¹⁷ Ibid., s. 27–29.

⁸¹⁸ Intervju med Västra Götalandsregionen, den 15 januari 2025.

spelaktörer är delaktiga. Västra Götalandsregionen samarbetar även mycket med andra regioner, t.ex. Region Skåne i form av bl.a. idéutbyten.⁸¹⁹

I regionen utmärker sig Skövde med ett rikt ekosystem för spelutveckling (se mer under 4.2.2).⁸²⁰

4.2.1 Kulturplan i regionen

Spelkultur skrivs aldrig ut i Västra Götalandsregionens kulturplan för 2024–2027. Det regionala innovationssystemet är dock profilerat på några branscher, främst mode och spel. Digitalisering är även en del inom kulturstrategin där regionen vill skapa förutsättningar för att höja den digitala kompetensen. En prioritering är att främja utveckling av digitala kulturupplevelser, där regionala insatser på bl.a. Science Park Skövde ingår.⁸²¹

4.2.2 Spelinfrastruktur i kommunen och regionen

Skövde har ett utvecklat ekosystem för spelutveckling. Inom ramen för ekosystemet finns ett nära samarbete mellan näringsliv, akademi, region och kommun.⁸²² I Skövde finns också en unik blandning av forskare, studenter, affärscoacher, talanger och spelutvecklare. Detta gör att det finns en komplett kedja av kunskap och kompetens, något som få platser har. Flera satsningar har gjorts för branschen i Skövde, bl.a. genom Sweden Game Arena och Högskolan i Skövde med över 500 dataspelsstudenter. Hela 40 procent av alla studenter som studerar spel på högskolenivå i Sverige gör det i Skövde.⁸²³

På grund av sitt starka ekosystem har staden under flera år varit känd som spelstaden Skövde. En central del för denna framgång är, enligt Högskolan i Skövde, det nära samarbetet mellan högskolan, Science Park Skövde, näringslivet, Västra Götalandsregionen och Skövde kommun.⁸²⁴

I Västra Götaland finns ett flertal olika föreningar, organisationer och centrum inom dataspelsbranschen. I det följande beskrivs några av dessa, med fokus på Skövde.

Science Park Skövde – en viktig del i ekosystemet

Science Park Skövde AB etablerades 1999.⁸²⁵ Assar Industrial Innovation Arena, som är Skövdes samverkansarena för smart industri, drivs i samverkan mellan Science Park Skövde AB, IDC (Industrial Development Center), Hög-

⁸¹⁹ Ibid.

⁸²⁰ <https://swedengamearena.com/sv/nyheter/flera-skovdebolag-toppade-speljattens-listor/>.

⁸²¹ Västra Götalandsregionen (2023). *Västra Götalands kulturstrategi och kulturplan 2024–2027*, s. 27–28 och 47.

⁸²² <https://swedengamearena.com/sv/nyheter/flera-skovdebolag-toppade-speljattens-listor/>.

⁸²³ <https://www.vastsverige.com/skovde/spel-i-skovde/spelundret-i-skovde/>.

⁸²⁴ Kulturutskottets besök på Science Park i Skövde, den 17 februari 2025.

⁸²⁵ Science Park Skövde hette fram till 2019 Gothia Science Park. E-post från Science Park Skövde, den 16 september 2025 och <https://scienceparkskovde.se/sv/om-oss/science-park-skovde/historia/>.

skolan i Skövde och industribolag.⁸²⁶ Syftet med parken var och beskrivs fortfarande vara att skapa möjligheter för studenter, forskare och andra idébärare att starta företag baserad på deras kunskap och kompetens och att erbjuda möjlighet för företag att rekrytera studenter och skapa samverkan med Högskolan i Skövde.⁸²⁷

Science Park Skövde har ett tydligt uppdrag i form av att bidra till förnyelse i näringslivet.⁸²⁸ I dagsläget finns det runt 80 företag i parken plus ca 40 startup-företag med totalt ca 1 100 anställda. Science Park Skövde driver ett startup-program i Skövde och Göteborg. Viktiga källor till inflöde till startup-verksamheten är studenter från Högskolan i Skövde och Yrgo (Yrkeshögskolan Göteborg).⁸²⁹

Bolaget ägs i dag till 51 procent av en ägarförening bestående av bl.a. AB Volvo och Västra Götalandsregionen och till 49 procent av Skövde Stadshus AB,⁸³⁰ som i sin tur ägs helt av Skövde kommun.⁸³¹ Basfinansiärerna för Science Park Skövde är Västra Götalandsregionen och Skövde kommun, men bolaget bedriver även utvecklingsprojekt med finansiering från andra aktörer, t.ex. Europeiska regionala utvecklingsfonden, Vinnova och Skaraborgs kommunalförbund.⁸³²

Science Park Skövde driver också Level Up-projekten som är uppdelade på två fokusområden där *Level Up Regional Game Industry* fokuserar på den regionala utvecklingen och *Level Up Swedish Game Industry* har ett nationellt fokus.⁸³³ Level Up Regional Game Industry drivs av Science Park Skövde tillsammans med Högskolan i Skövde, Rise och Lindholmen Science Park. Genom denna satsning ska den svenska dataspelsindustrin kraftsamla och utveckla industrin regionalt och nationellt för att bidra till större inflytande och mer hållbara ekonomiska förutsättningar för svenska dataspelsföretag. Detta ska göras genom olika fokusområden, däribland forskningsfrämjande åtgärder och teknikutveckling.⁸³⁴ Ett exempel på initiativ inom Level Up-projektet är Gamelab Lindholmen som syftar till att stärka och utveckla dataspelsbranschen i Göteborgsregionen.⁸³⁵ En gemensam satsning är i startgroparna för att tillsammans med Business Region Göteborg stärka den lokala och regionala utvecklingen i Göteborg under Sweden Game Arena-flagg för att säkerställa att utvecklingen fortsätter när projektet har avslutats. Inom *Level Up Swedish Game Industry* växlas relevanta regionala projektresultat upp till nationell nivå. Ett specifikt exempel på detta är Högskolan i Skövdes arbete

⁸²⁶ Kulturutskottets besök hos Skövde kommun, den 17 februari 2025 och e-post från Science Park Skövde, den 16 september 2025.

⁸²⁷ <https://scienceparkskovde.se/sv/om-oss/science-park-skovde/historia/>.

⁸²⁸ <https://scienceparkskovde.se/sv/om-oss/science-park-skovde/vart-uppdrag/>.

⁸²⁹ Kulturutskottets besök på Science Park i Skövde, den 17 februari 2025 och e-post från Science Park Skövde, den 16 september 2025.

⁸³⁰ <https://scienceparkskovde.se/sv/om-oss/science-park-skovde/agare-och-finansiarer/>.

⁸³¹ Skövde Stadshus AB (2022). *Årsredovisning och Koncernredovisning för Skövde Stads-hus AB. 556800–1498. Räkenskapsåret 2021*, s. 1.

⁸³² <https://scienceparkskovde.se/sv/om-oss/science-park-skovde/agare-och-finansiarer/> och e-post från Science Park Skövde, den 16 september 2025.

⁸³³ E-post från Science Park Skövde, den 16 september 2025.

⁸³⁴ <https://scienceparkskovde.se/sv/om-oss/projekt/level-up-regional/>.

⁸³⁵ <https://www.lindholmen.se/sv/projekt/gamelab-lindholmen>.

med att starta ett *excellenscenter för svensk spelforskning* tillsammans med samverkanspartnerna Karlstads universitet, Malmö universitet samt Blekinge Tekniska Högskola.⁸³⁶

Flera andra föreningar och organisationer ryms inom ekosystemet

Sweden Game Arena är en plattform som erbjuder en unik miljö inom spel i Västra Götaland och Skövde. Plattformen och varumärket sammanför spelutbildning, forskning, näringsliv och gemenskap, med målet att skapa en blomstrande spelindustri. Sweden Game Arena representerar också ofta den svenska spelindustrin vid internationella evenemang och organiserar varje år en spelkonferens i Skövde (se mer nedan).⁸³⁷

Kreativa Hus Skövde ägs av Skövde kommun och är ett av kommunens redskap för att främja nyföretagande och tillväxt i Skövde kommun. Detta görs genom att tillhandahålla ändamålsenliga och attraktiva företagslokaler i Science Park Skövde. Bolaget ska tillsammans med andra berörda intressenter aktivt arbeta för att Skövde kommun ska vara en attraktiv etableringsort i regionen och främja näringslivet i Skövde.⁸³⁸

Kultur Ungdom är en ideell förening som synliggör, utvecklar och stöder initiativ kring eget skapande, projekt och arrangemang av och med unga mellan 13 och 30 år i Västra Götaland. Föreningen grundades 1994 och arbetar med att främja kulturutövares och arrangörers rättighet till inflytande och delaktighet i kulturlivet.⁸³⁹ Kultur Ungdom kan bl.a. ge bidrag eller hitta lokal till spel-evenemang som unga vill arrangera.⁸⁴⁰ De har även en spelkonsulent och samlar ca 14 000 unga i hela Västra Götaland. Kultur Ungdom får stöd av Västra Götalandsregionen.⁸⁴¹

Donna är en intressegrupp som arbetar med jämställdhetsfrågor inom spelutveckling. Donna bildades 2011 och tanken är att öka andelen kvinnor som söker till dataspelsutbildningar och vill satsa på en karriär inom spelbranschen.⁸⁴² De har bl.a., inom ramen för Science Park Skövde, arbetat med All in-projektet, ett projekt för att få fler kvinnliga entreprenörer att söka sig till branschen.⁸⁴³

Sverok Väst är ett ideellt distrikt inom Sverok där föreningar i Västra Götalands län och Hallands län är medlemmar. Distriktet arbetar för att främja spelkultur regionalt och kommunalt, bl.a. genom stöd till sina föreningar och påverkansarbete.⁸⁴⁴

⁸³⁶ E-post från Science Park Skövde, den 16 september 2025.

⁸³⁷ <https://swedengamearena.com/en/us/>.

⁸³⁸ Kreativa Hus Skövde AB (2024). *Årsredovisning för Kreativa Hus Skövde AB 556252-0287. Räkenskapsåret 2023*, s. 1.

⁸³⁹ <https://kulturungdom.se/om-oss>.

⁸⁴⁰ <https://kulturungdom.se/konstform/spel-oversikt>.

⁸⁴¹ Intervju med Västra Götalandsregionen, den 15 januari 2025.

⁸⁴² <https://www.his.se/utbildning/daspelsutveckling/donna/>.

⁸⁴³ Kulturutskottets besök på Science Park i Skövde, den 17 februari 2025.

⁸⁴⁴ <https://sverok.se/om-oss/distrikt/vast/>.

Göteborgs universitet, Chalmers och Högskolan i Skövde erbjuder alla dataspelsutbildningar

I Västra Götaland finns ett flertal utbildningar inriktade på dataspel på olika nivåer. På hög nivå erbjuder Göteborgs universitet, Chalmers tekniska högskola och Högskolan i Skövde alla dataspelsutbildningar.

Göteborgs universitet erbjuder både dataspelskurser och dataspelsprogram på avancerad nivå. Bland annat erbjuds masterprogrammet Game Design & Technology, som enligt programbeskrivningen ger studenterna de kunskaper och färdigheter som krävs för att arbeta inom spelindustrin.⁸⁴⁵ Universitetet arbetar även med företag inom och utanför Göteborg för att spelstudenterna ska få den utbildning som efterfrågas på marknaden.⁸⁴⁶

Vid *Chalmers tekniska högskola* i Göteborg har utbildningar med spelinriktning i olika former erbjudits i runt 20 år.⁸⁴⁷ Bland annat erbjuds ett internationellt masterprogram, Interaction Design and Technologies, där eleverna kan välja flera spelutvecklingsrelaterade kurser. Studenterna kan även samarbeta med studenter vid Göteborgs universitet och med olika spelföretag.⁸⁴⁸ Högskolan erbjuder också det femåriga civilingenjörsprogrammet med inriktning informationsteknik där eleverna kan välja specialområde inom bl.a. spel.⁸⁴⁹

Högskolan i Skövde har ett brett utbud av spelutbildningar fördelade på åtta kandidatprogram och fyra program på avancerad nivå.⁸⁵⁰ På kandidatnivå erbjuds program i dataspelsutveckling inom bl.a. design, Game Writing, grafik och ljud. Högskolan erbjuder på avancerad nivå tre magisterprogram: Spel, estetik och berättande, Serious Games och Games user experience samt ett masterprogram i spelutveckling. Högskolan har också kurser i exempelvis matematiska modeller för spelprogrammering GIF.⁸⁵¹

På Högskolan i Skövde finns det ett laboratorium som kallas Playlab, där studenter kan experimentera med spelteknologi och scenkonst.⁸⁵² Playlab är ett högteknologiskt formbart scenrum som utforskar utrymmet mellan spel, spelteknik och scenkonst tillsammans med forskare, professionella kulturarbetare, spelutvecklare och ungdomar. Playlab startades 2022 med stöd av Västra Götalandsregionen, och bakom satsningen står även Skövde kommun, Science Park Skövde och Högskolan i Skövde.⁸⁵³

Det samlade nationella svenska spelforskningsområdet leds även från Högskolan i Skövde.⁸⁵⁴ Under 2018–2021 pågick bl.a. forskningsprojektet Studio

⁸⁴⁵ <https://www.gu.se/studera/hitta-utbildning/game-design-technology-masterprogram-n2gdt>.

⁸⁴⁶ Dataspelsbranschen (2024). *Spelutvecklarindex*, s. 55.

⁸⁴⁷ Ibid.

⁸⁴⁸ <https://www.chalmers.se/en/education/find-masters-programme/interaction-design-and-technologies-msc/>.

⁸⁴⁹ <https://www.chalmers.se/utbildning/hitta-program/informationsteknik-civilingenjor/>.

⁸⁵⁰ Dataspelsbranschen (2024). *Spelutvecklarindex*, s. 54.

⁸⁵¹ <https://www.his.se/utbildning/sok-kurser-och-program/>.

⁸⁵² Kulturrutskottets besök på Science Park i Skövde, den 17 februari 2025.

⁸⁵³ <https://www.his.se/forskning/informationsteknologi/game-research-group/playlab/>.

⁸⁵⁴ Kulturrutskottets besök på Science Park i Skövde, den 17 februari 2025.

Ludum.⁸⁵⁵ Projektet var en form av pilotstudie som vände sig till spel- och spelkulturintresserade unga som varken arbetade eller studerade för att motivera dem att på olika sätt närma sig arbetsmarknaden. Studio Ludum medfinansierades av Europeiska socialfonden, och i projektet samverkade Högskolan i Skövde med Skaraborgs kommunalförbund och kommunerna Töreboda, Hjo, Skövde och Götene.⁸⁵⁶ Efter att projektet var avslutat tog Skövde kommun över verksamheten, som i dag är avvecklad.⁸⁵⁷

Dataspelsutbildningar erbjuds även av andra

Yrgo erbjuder spelrelaterade yrkesutbildningar i Göteborg, bl.a. programmet Game Creator Programmer och UX Designer.⁸⁵⁸

Axevalla folkhögskola erbjuder en ettårig utbildning i spelutveckling.⁸⁵⁹ Folkhögskolan bedriver också ett projekt, Spel Evolution, som är medfinansierat av EU. Projektet riktar sig till unga i åldrarna 18–29 år i Skövde och Skara kommun som varken studerar eller arbetar och som har ett intresse för spel.⁸⁶⁰

Kulturskolan i Skövde erbjuder spelrelaterade kurser i form av spelprogrammering.⁸⁶¹

På gymnasienivå finns LBS Kreativa Gymnasiet i Göteborg (som även finns i Skåne, se 4.1.2). Inom ramen för det tekniska programmet och det estetiska programmet erbjuder de bl.a. program i spelutveckling och i spelgrafik.⁸⁶² Vid Skövde gymnasium erbjuds även inom ramen för teknikprogrammet en inriktning på informations- och medieteknik där eleverna bl.a. får programmera spel och applikationer till mobiltelefoner och datorer.⁸⁶³

Drygt 150 dataspelsbolag finns i regionen

I Västra Götalandsregionen fanns det 2024 ca 155 dataspelsbolag med runt 779 anställda.⁸⁶⁴ I detta avsnitt kommer två studior i Skövde att stå i fokus.

Coffee Stain Studios i Skövde är spelutvecklare för pc och konsoler. De grundades i Skövde 2010 och ingår numera i Coffee Stain Group som kommer att knopas av från Embracer i slutet av 2025.⁸⁶⁵ Studion har bl.a. tagit fram spelen Goat Simulator och I Love Strawberries. På Coffee Stain Studios arbetar många från Nederländerna som haft en längre praktik i utbildningen. För att kunna anställa fler med en svensk spelutbildning skulle spelutbildningen

⁸⁵⁵ Ibid.

⁸⁵⁶ <https://www.his.se/forskning/informationsteknologi/game-research-group/studio-ludum/om-studio-ludum/>.

⁸⁵⁷ <https://ludea.se/>.

⁸⁵⁸ <https://www.yrgo.se/program/?kategori=it-teknik>.

⁸⁵⁹ <https://axeavalla.fhsk.se/allman-data-spelutveckling/>.

⁸⁶⁰ <https://axeavalla.fhsk.se/spel-evolution/>.

⁸⁶¹ <https://kulturiskovde.se/skovdekulturfabrik/kulturskolan-i-skovde/vara-kurser/spelprogrammering2/>.

⁸⁶² <https://lbs.se/goteborg/program/>.

⁸⁶³ <https://gymnasiumskovde.se/program/teknik/TE---Informations--och-medieteknik/>.

⁸⁶⁴ Dataspelsbranschen (2024). *Spelutvecklarindex*, s. 31.

⁸⁶⁵ E-post från Coffee Stain Studios, den 12 september 2025.

på t.ex. Högskolan i Skövde behöva inkludera en arbetspraktik, som i de yrkesförberedande utbildningarna.⁸⁶⁶

Stunlock Studios grundades 2010 av studenter från Skövde och har i dag drygt 40 anställda.⁸⁶⁷ Bolaget har utvecklat ett flertal framgångsrika spel, bl.a. V Rising och Battlerite.⁸⁶⁸ Stunlock Studios ägs till 73 procent av den kinesiska teknikjätten Tencent och resterande aktier ägs av grundarna.⁸⁶⁹

Skövde arrangerar årligen Sweden Game Conference

Sweden Game Conference samlar Sveriges spelindustri varje år i Skövde. Med över 1 000 besökare per år välkomnar konferensen alltifrån studenter, spelutvecklare och spelföretag till politiker och investerare.⁸⁷⁰ Här kan team från hela Sverige bl.a. lägga fram sina senaste projekt för en publik bestående av investerare och utgivare och få återkoppling från en panel av experter inom branschen.⁸⁷¹

Donna (se ovan) arrangerar varje år i nära samverkan med branschpartner eventet Donna Day i samband med Sweden Game Conference. Här erbjuds kvinnliga och ickebinära spelstudenter från hela Sverige möjlighet att nätverka och träffa förebilder från branschen.⁸⁷²

4.2.3 Övrigt

Högskolan i Skövde har bl.a. föreslagit för regeringen att göra en excellenssatsning inom dataspelsområdet. Högskolan menar att en excellenssatsning inom dataspelsbranschen ligger i linje med satsningar på STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics)-yrken och regeringens strategi för kulturella och kreativa branscher. Genom en sådan satsning anser högskolan att branschen skulle kunna få mer utvecklingskraft.⁸⁷³

Skövde kommun har tillsammans med sitt destinationsbolag en inflyttarservice, Welcome House, som hjälper till med t.ex. bostad och förskoleplats åt familjer som flyttar till Skövde, vilket underlättar för dataspelsföretag att attrahera utländska medarbetare att flytta till Skövde.⁸⁷⁴

Science Park Skövde har också uttryckt att de vill se att dataspelsutveckling erkänns som en ny nationell basnäring i Sverige. Detta beskrivs av dem vara viktigt för att tydliggöra forsknings-, utvecklings- och utbildningsbehov inom branschen.⁸⁷⁵

⁸⁶⁶ Kulturutskottets besök på Coffee Stain Studios i Skövde, den 17 februari 2025.

⁸⁶⁷ <https://www.stunlock.com/about>.

⁸⁶⁸ <https://www.stunlock.com/games/>.

⁸⁶⁹ ”Satte allt på spel – tog hem storvinsten” (2023). *Dagens PS*, den 9 augusti.

⁸⁷⁰ <https://swedengameconference.se/en/>.

⁸⁷¹ <https://swedengameconference.se/en/sweden-game-pitch/>.

⁸⁷² E-post från Science Park Skövde, den 16 september 2025.

⁸⁷³ <https://www.his.se/nyheter/2025/februari/excellenssatsning-pa-dataspelsomrar/>.

⁸⁷⁴ Kulturutskottets besök hos Skövde kommun, den 17 februari 2025.

⁸⁷⁵ <https://scienceparkskovde.se/sv/aktuellt/riksdagens-kulturutskott-hamtade-inspiration-i-skovde/>.

Under forskningsdagen i riksdagen i mars 2025 deltog Henrik Engström, professor i informationsteknologi vid Högskolan i Skövde, på kulturutskottets enskilda seminarium som handlade om kompetensförsörjning för de kulturella och kreativa branscherna. Han framförde då att de framgångsrika miljöerna inom dataspelsutveckling uppstår när teknik och kultur samarbetar.⁸⁷⁶

Skövde invigde i oktober 2024 en Walk of Game som är deras egen version av Walk of Fame, dvs. en gata med gatstenar tillägnade olika dataspel. Här presenteras spel som har minst 3 miljoner sålda kopior eller minst 15 miljoner nedladdningar och där majoriteten av spelet är utvecklat i Skövde.⁸⁷⁷

Sparbanksstiftelsen Skaraborg gav Science Park Skövde ett tillskott på 3 miljoner kronor i augusti 2025. Stödet innebär att Science Park Skövde får möjlighet att utforska nya utvecklingsspår, såväl inom dataspel som inom andra framtidsområden.⁸⁷⁸

4.3 Värmland – Karlstad

Värmland har en lång och rik tradition av berättande som sträcker sig långt tillbaka i tiden och som genomsyrar ett flertal olika konstformer.⁸⁷⁹ I dag finns bl.a. Embracer Group, Sveriges största koncern med utländsk verksamhet i Värmland.⁸⁸⁰ Grundaren av Embracer, Lars Wingefors, har spelat en viktig roll för dataspelsbranschen i regionen. Under de senaste tio åren har han bl.a. varit med och bidragit till att utbildningar och företag startats. I regionen har en kritisk massa av spelstudior etablerats. I en rapport från 2025 framhålls att det råder en god samverkan mellan offentliga aktörer och privata företag i regionen.⁸⁸¹

4.3.1 Kulturplan i regionen

Region Värmland har en kulturplan 2022–2025, som har förlängts t.o.m. 2026. Inom ramen för regionens kulturpolitiska samverkansområden lyfts utvecklingen av spelkultur särskilt fram som ett av fyra områden som förutsätter en stärkt samverkan.⁸⁸²

Region Värmland ska genom bidragsgivning och andra insatser stärka en fortsatt utveckling inom spelkultur i samverkan med kommuner, andra regi-

⁸⁷⁶ Presentation för kulturutskottet av Henrik Engström, professor i informationsteknologi vid Högskolan i Skövde, den 27 mars 2025.

⁸⁷⁷ <https://skovde.com/skovde-walk-of-game/> och <https://scienceparkskovde.se/sv/aktuellt/sveriges-forsta-walk-game-har-invigts-i-skovde/>.

⁸⁷⁸ <https://scienceparkskovde.se/sv/aktuellt/sparbanksstiftelsen-satsar-pa-utveckling-3-miljoner-till-science-park-skovde/>.

⁸⁷⁹ Effect Management AB (2025) på uppdrag av The Great Journey. *Nationell samordnare för utveckling av dataspelsbranschen*, s. 20.

⁸⁸⁰ Dataspelsbranschen (2024). *Spelutvecklarindex*, s. 38.

⁸⁸¹ Effect Management AB (2025) på uppdrag av The Great Journey. *Nationell samordnare för utveckling av dataspelsbranschen*, s. 20.

⁸⁸² Region Värmland (2021). *Värmlands kulturplan 2022–2025. Förlängd till och med år 2026*, s. 1 och 29.

oner, företrädare för spelkulturområdet och regionala kulturverksamheter.⁸⁸³

I regionens uppföljning av kulturplanen för 2022 hade aktörer kopplade till spelkultur bl.a. fått ta del av 250 000 kronor av kultur- och bildningsnämndens projekt- och arrangemangsstöd, 50 000 kronor i verksamhetsbidrag och 105 000 kronor av de s.k. ungdomspengarna.⁸⁸⁴

4.3.2 Spelinfrastruktur i kommunen och regionen

I region Värmland finns det i dag ca 21 spelutvecklingsföretag lokaliserade i Forshaga, Hammarö, Karlstad, Kil och Sunne. Den största andelen av dessa är placerade i Karlstad.⁸⁸⁵

Embracer menar att en akilleshäl med Karlstad är infrastrukturen, bl.a. i form av bristande tillförlitlighet i tågtrafiken. Detta anser de dock vara ett generellt problem utanför storstadsregionerna.⁸⁸⁶ För att komma till rätta med detta problem har Embracers grundare, Lars Wingefors, nyligen startat ett flygbolag,⁸⁸⁷ Sola Air, som erbjuder direktflyg från Karlstad till Stockholm och Köpenhamn. Fokus för denna satsning är att förbättra regionens tillgänglighet för alla värmlänningar, särskilt för affärsresenärer.⁸⁸⁸ Detta syftar till att öka möjligheterna till internationellt arbete på ett radikalt sätt för bolag som är verksamma i regionen.⁸⁸⁹

Embracer bakom The Great Journey och Embracer Games Archive

The Great Journey är en gemenskap, arbetsplats och affärsinkubator för spelutvecklare.⁸⁹⁰ Organisationen är ett ideellt initiativ med målet att etablera en stark spelindustri i Värmland. *The Great Journey* fungerar som ett centralt centrum för spelentusiaster och spelutvecklare i regionen genom att bl.a. erbjuda utbildningar, evenemang, aktiviteter och affärsutveckling via sitt acceleratorprogram.⁸⁹¹ *The Great Journey* finansieras av projektet Gamechanger som finansieras av EU, Region Värmland och Embracer Group.⁸⁹²

The Great Journey är en liten organisation med fokus på att stötta spelstudior som skapar spelupplevelser som engagerar målgruppen, genererar intäkter och på sikt hållbara företag. Sedan starten 2016 har organisationen stöttat 30 företagsstarter, och det finns i dag ca 40 företag inom dataspel och spel i

⁸⁸³ Ibid., s. 31.

⁸⁸⁴ Region Värmland (u.å.). *Uppföljning av Värmlands kulturplan 2022*, s. 12.

⁸⁸⁵ Dataspelsbranschen (2024). *Spelutvecklarindex*, s. 32–33.

⁸⁸⁶ Intervju med Embracer, den 2 juni 2025.

⁸⁸⁷ Ibid.

⁸⁸⁸ <https://www.solaair.se/sola-air-lanserar-direktflyg-fran-karlstad-till-kastrup-och-arlanda> och e-post från Embracer, den 19 september 2025.

⁸⁸⁹ Intervju med Embracer, den 2 juni 2025.

⁸⁹⁰ <https://www.thegreatjourney.se/aboutus>.

⁸⁹¹ *The Great Journey* (2025). *Nationell samordnare för utveckling av dataspelsbranschen i Sverige*, s. 23.

⁸⁹² <https://www.thegreatjourney.se/aboutus>.

regionen.⁸⁹³ Ett av områdena som The Great Journey arbetar med är att attrahera talang med ett särskilt fokus på entreprenörer.⁸⁹⁴

Embracer är med och bidrar finansiellt till The Great Journey. Syftet med detta är att skapa förutsättningar för att skapa studior och producera spel för att få dataspelsbranschen att få fäste i regionen. Embracer anser att The Great Journey är en förutsättning för att kunna skapa ett spelkluster i Värmland.⁸⁹⁵

År 2024 lanserade The Great Journey även ett 12 månader långt accelerationsprogram för indiestudior. Detta program erbjuder resurser för att få ut spel på marknaden, bl.a. i form av lån av utrustning och rådgivning av erfarna konsulter och jurister inom spelbranschen.⁸⁹⁶

Stiftelsen *Compare* är en oberoende innovationsplattform med regional, nationell och internationell förankring.⁸⁹⁷ Compare är en av Värmlands samverkansplattformar för digital innovation där företag, akademi och offentlig sektor möts för att stärka den digitala omvandlingen i regionen.⁸⁹⁸

Värmland har också ett dataspelsarkiv i form av *Embracer Games Archive*. Arkivet grundades 2021 av Embracer med målet att bevara fysiska utgåvor av dataspel och relaterad hårdvara. Genom ett stort arkiv med fysiska spel vill Embracer bevara och hylla spelkulturen i dag och i framtiden.⁸⁹⁹ I dagsläget innehåller arkivet över 75 000 föremål i form av spel, konsoler och tillbehör till både klassiska och moderna spel, inklusive titlar från internationella utvecklare.⁹⁰⁰ Tanken är att bevara data- och tv-spelens kulturarv och främja dess betydelse.⁹⁰¹ I slutet av maj 2025 besökte kulturutskottet arkivet.

Det finns också flera lokala föreningar där spelkultur är i fokus som är medlemmar i Sverok i Värmland, exempelvis Karlstad Spelkulturförening, Gjutlan i Karlstad och Sparv i Arvika.⁹⁰² *Karlstad Spelkulturförening* främjar spelkultur av alla olika former. Deras mål är att föreningen ska bli synonym med spelkultur i Karlstad.⁹⁰³ *Gjutlan* är en ideell förening inriktad på att arrangera lan för barn och ungdomar.⁹⁰⁴ *Sparv* är en förening som verkar för spel och spelkultur i västra Värmland. De arrangerar bl.a. öppna spelkvällar.⁹⁰⁵

I regionen finns också fritidsgårdar och ungdomshus där det finns möjlighet att spela bl.a. tv-spel. *Ungdomens hus* i Karlstad är en mötesplats för unga i åldrarna 16–25 år. Unga kan här bl.a. spela tv-spel, skapa konst eller umgås.⁹⁰⁶

⁸⁹³ Effect Management AB (2025) på uppdrag av The Great Journey. *Nationell samordnare för utveckling av dataspelsbranschen*, s. 23–24.

⁸⁹⁴ Ibid., s. 20.

⁸⁹⁵ Intervju med Embracer, den 2 juni 2025.

⁸⁹⁶ Dataspelsbranschen (2024). *Spelutvecklarindex*, s. 62.

⁸⁹⁷ <https://compare.se/om-compare/>.

⁸⁹⁸ Effect Management AB (2025) på uppdrag av The Great Journey. *Nationell samordnare för utveckling av dataspelsbranschen*, s. 25.

⁸⁹⁹ <https://embracer.com/om-oss/gamesarchive/?lang=sv>.

⁹⁰⁰ <https://embracergamesarchive.com/about/> och <https://embracer.com/om-oss/gamesarchive/?lang=sv>.

⁹⁰¹ ”De skapar världens största spelsamling – så bevaras ett kulturarv i Karlstad” (2022). *Dagens Nyheter*, den 11 juli.

⁹⁰² <https://sverok.se/om-oss/vara-foreningar/>.

⁹⁰³ <https://ebas.sverok.se/forening/KSKF>.

⁹⁰⁴ <https://ebas.sverok.se/blimedlem/gjutlan>.

⁹⁰⁵ <https://sites.google.com/view/sparv/hem>.

⁹⁰⁶ <https://karlstad.se/uppleva-och-gora/motesplatser/motesplatser-for-unga-13-25-ar/ungdomens-hus>.

Ett annat exempel är Hammarös fritidsgårdar som riktar sig till ungdomar från årskurs 7 till årskurs 2 på gymnasiet och där det finns möjlighet att spela bl.a. tv-spel, brädspel och biljard.⁹⁰⁷

Karlstads universitet och yrkeshögskolan Futuregames erbjuder dataspelsutbildningar

Värmland erbjuder några olika dataspelsutbildningar på olika nivåer. Karlstads universitet erbjuder bl.a. kurser på avancerad nivå i spelutveckling ur spelproducentens perspektiv⁹⁰⁸ och i forskningsmetoder inom dataspelsutveckling.⁹⁰⁹ Kristinehamns folkhögskola erbjuder två olika program inom dataspel: yrkesutbildningen Indiespelutvecklare och Game Programmer. Båda dessa är tvååriga utbildningar.⁹¹⁰

Yrkeshögskolan Futuregames finns också i Karlstad där grafiklinjen Game Artist tidigare har erbjudits.⁹¹¹ Utbildningen bedrevs på Karlstad Innovation Park där många företag också deltog i utbildningen.⁹¹² År 2025 fick bl.a. yrkeshögskolan i Karlstad inte godkänt att driva vidare sin spelutbildning, se vidare avsnitt 2.3.3 om yrkeshögskolan.

Embracer Group – Sveriges största dataspelskoncern

Den globala koncernen Embracer Group⁹¹³ är Sveriges största koncern med drygt 60 dataspelsföretag.⁹¹⁴ Huvudkontoret ligger i Karlstad. I dag har företaget över 7 000 anställda i över 30 länder.⁹¹⁵ Hela verksamheten är organiserad för att kunna ledas från Karlstad och bygger på en decentraliserad modell. Moderbolaget Embracer Group ansvarar för kapitalallokering, finansiering, bolagsstyrning och den övergripande strategiska inriktningen, medan de operativa koncernerna och deras studior bedriver sin verksamhet med stor självständighet inom ramen för den gemensamma modellen.⁹¹⁶

Förutsättningarna i regionen, däribland samarbete mellan politiken och näringslivet, betraktar Embracer vara viktigt för att denna form av verksamhet ska kunna byggas upp även utanför storstadsområdena. Företagets huvudkontor finns i Karlstad, vilket har sin grund i att koncernens grundare kommer från regionen. Embracer framhåller även att etableringen i Karlstad har underlättats av faktorer som god livskvalitet och en gynnsam lokal kostnadsbild.⁹¹⁷

⁹⁰⁷ <https://anstalld.hammaro.se/uppleva-gora/Ung-pa-Hammaro/Fritidsgarden/>.

⁹⁰⁸ <https://www.kau.se/utbildning/program-och-kurser/kurser/ISAD01>.

⁹⁰⁹ <https://www.kau.se/utbildning/program-och-kurser/kurser/ISAD03>.

⁹¹⁰ <https://www.regionvarmland.se/folkhogskolor/kristinehamns-folkhogskola/vara-utbildningar/indiespelutvecklare> och <https://www.regionvarmland.se/folkhogskolor/kristinehamns-folkhogskola/vara-utbildningar/game-programmer>.

⁹¹¹ Dataspelsbranschen (2024). *Spelutvecklarindex*, s. 56.

⁹¹² <https://futuregames.se/se/locations/karlstad/>.

⁹¹³ Embracer Group AB planerar att byta namn till Fellowship Entertainment. Se Embracer Group (2025). Pressmeddelande *Embracer planerar att knoppa av Coffee Stain Group – återstående verksamhet byter namn till Fellowship Entertainment*, den 22 maj.

⁹¹⁴ Dataspelsbranschen (2024). *Spelutvecklarindex*, s. 38.

⁹¹⁵ <https://embracer.com/om-oss/?lang=sv>.

⁹¹⁶ E-post från Embracer, den 19 september 2025.

⁹¹⁷ E-post från Embracer, den 19 september 2025.

Eftersom de har ett stort nätverk anses Embracer vara bra på att knyta samman mindre företag och enskilda personer med rätt företag och personer.⁹¹⁸

The Great Summer Pitch är ett årligt event för indiespelutvecklare

Under december 2023 var Karlstad värdstad för det nya e-sportevenemanget *Wermland Game Lounge*. Detta ägde rum i Löfbergs Arena⁹¹⁹ och hade fokus på e-sport och dataspel. Under evenemangets två dagar anordnade staden en turnering och spelplats för både etablerade och nystartade lag.⁹²⁰

The Great Journey arrangerar också årligen evenemanget *The Great Summer Pitch* som vänder sig till indiespelutvecklare. Här kan dessa spelutvecklare presentera sina senaste projekt och vinna upp till 100 000 kronor.⁹²¹ Under 2024 deltog 150 personer från hela landet i tävlingen.⁹²²

Andra exempel på arrangemang är exempelvis en masterclass i narrativ speldesign baserad på Selma Lagerlöfs böcker, ett samarbete mellan The Great Journey och Västana Teater,⁹²³ samt Retroland, Värmlands största retromässa där det bl.a. finns tv-spel.⁹²⁴

4.3.3 Övrigt

The Great Journey har tagit fram ett förslag om etablering av en fristående nationell samordnare för utveckling av dataspelsbranschen. Samordnarens uppdrag föreslås bl.a. vara att bygga ett nätverk av kreativa kluster i Sverige och säkerställa en långsiktig nationell strategi inom digitala kreativa näringar. Samordnaren föreslås bli placerad i Karlstad.⁹²⁵

⁹¹⁸ Intervju med Embracer, den 2 juni 2025.

⁹¹⁹ <https://karlstad.se/nyheter/start sida/2023-10-03-premiar-for-e-sporteventet-wermland-game-lounge>.

⁹²⁰ <https://www.greateventofkarlstad.se/2023/10/02/ar-du-redo-for-game-lounge/>.

⁹²¹ <https://thegreatsummerpitch2025.confetti.events/>.

⁹²² Dataspelsbranschen (2024). *Spelutvecklarindex*, s. 62.

⁹²³ Effect Management AB (2025) på uppdrag av The Great Journey. *Nationell samordnare för utveckling av dataspelsbranschen*, s. 24.

⁹²⁴ <https://www.nojesfabriken.se/event/massa-retroland/>

⁹²⁵ Effect Management AB (2025) på uppdrag av The Great Journey. *Nationell samordnare för utveckling av dataspelsbranschen*, s. 30.

4.4 Västernorrland – Sundsvall

Västernorrland har enligt Sundsvalls kommun ett relativt starkt dataspelskluster genom projektet Game On Mid Sweden, som kommunen har gått in och finansierat under ett antal år.⁹²⁶ Dataspelsbranschen har under de senaste åren växt snabbt i regionen, som i dag inrymmer de två spelklustren Mid Sweden Games och High Coast Game Village i Nordingrå.⁹²⁷

I Västernorrland har det dock inte funnits de strukturer som behövs för att få talanger i dataspelsbranschen att stanna kvar i regionen. Detta gör att samverkan med branschen är viktig, liksom att det måste finnas incitamentsmodeller.⁹²⁸ Sundsvalls kommun arbetar med att skapa trygga och kreativa miljöer för att få unga att stanna kvar i regionen.⁹²⁹

4.4.1 Kulturplan i regionen

I Region Västernorrlands kulturplan utgör spelkultur ett av kulturområdena. I kulturplaneprocessen såg regionen att på en regional och nationell nivå finns det en utvecklingskraft inom spelkultur. Detta ville de ta vara på och inkludera därför spelkultur i kulturplanens strategiska mål.⁹³⁰ De strategiska målen för spelkultur 2026 är att Västernorrland ska vara en plats där regionen har etablerade nätverk som ökar kunskapen om hur spelkulturområdet kan utvecklas samt att regionen stöder initiativ för en mer jämställd och öppen spelkultur.⁹³¹

4.4.2 Spelinfrastruktur i kommunen och regionen

Sundsvalls kommun undersöker bl.a. möjligheten med s.k. cross innovation, dvs. hur dataspelsbranschens företag kan hjälpa till eller driva kompetensutveckling som kan användas i andra typer av företag som är helt fränkopplade dataspel. Kommunen vill bygga en struktur med affärsutveckling, inkubation och förutsättningar för cross innovation som kan stödja både dataspelsbranschen och andra branscher.⁹³²

Dataspelsbranschen, som primärt består av företag, kan i Västernorrland söka regionala företagsstöd, i likhet med andra företag.⁹³³ Sundsvalls kommun menar att dataspelsbranschen är en bransch som har varit lite osedd, och rent strukturellt är den en ung bransch.⁹³⁴ Strukturellt är det också många mindre företag i dataspelsbranschen, där företagen växer på bredden i stället för på höjden, dvs. det blir fler företag i stället för att ett företag växer i storlek. Stödsystemen är inte anpassade efter den strukturen, vilket innebär att det finns ett

⁹²⁶ Intervju med Sundsvalls kommun, den 26 februari 2025.

⁹²⁷ "Spelindustrin blomstrar i Västernorrland: Mid Sweden Games flyttar till BizMaker" (2023). *Mynewsdesk*, den 4 december.

⁹²⁸ Presentation av Fredrik Jonsson på seminarium, den 27 november 2024.

⁹²⁹ Kulturrutskottets besök i Sundsvall, den 11–12 september 2025.

⁹³⁰ Region Västernorrland (2022). *Kulturplan Västernorrland 2023–2026*, s. 25.

⁹³¹ *Ibid.*, s. 32.

⁹³² Intervju med Sundsvalls kommun, den 26 februari 2025.

⁹³³ *Ibid.*

⁹³⁴ *Ibid.*

behov av att se över systemen. Därtill bygger dataspelsföretagen upp digitala tillgångar genom sin programmering, som det heller inte finns stödssystem för.⁹³⁵

Mid Sweden Games och High Coast Game Village – två starka spelkluster i regionen

I Västernorrland finns som nämnts ovan två starka regionala spelkluster i Mid Sweden Games och High Coast Game Village.

Mid Sweden Game startade som projektet Game On Mid Sweden. Detta var en stor regional satsning på att etablera ett spelkluster i Västernorrland som avslutades i oktober 2024. Västernorrlands it-kluster och digitala innovationshub *Bron Innovation* anser att projektet varit en stor framgång, där antalet spel-företag vuxit från 5 till 24, och från att enbart ha funnits i en kommun finns de nu i fem av regionens kommuner. Game On Mid Sweden genomfördes med stöd från Sundsvalls och Kramfors kommuner, Region Västernorrland och Europeiska regionala utvecklingsfonden. Inom projektet fick dataspelsbranschen ett flertal olika stöd, vilket bidrog till att etablera spelbranschen i Västernorrland.⁹³⁶

När projektet Game On Mid Sweden avslutades flyttade klustret Mid Sweden Games från Bron Innovation till Bizmaker.⁹³⁷ Verksamheten Bizmaker, som ägs och finansieras av Region Västernorrland och länets sju kommuner, har fått i uppdrag att stödja branschens utveckling i regionen.⁹³⁸ Bizmakers uppdrag är att arbeta för att forma framtidens Västernorrland och att stötta idébärare, företag och organisationer.⁹³⁹ High Coast Invest som är en del av Bizmaker har i uppdrag att attrahera framför allt hållbara investeringar och etableringar till Västernorrland, dvs. att byrån är en investeringsfrämjande aktör. De arbetar sedan en tid tillbaka även med att attrahera och underlätta etableringar för aktörer inom dataspelsbranschen.⁹⁴⁰

Det andra spelklustret i regionen, High Coast Game Village i Nordingrå spelby, är centrum för spelutveckling på Höga kusten. Nordingrå spelby startades som ett initiativ av spelentreprenören Michael Stenmark i nära samarbete med Kramfors kommun. Från starten benämndes projektet High Coast Game Lab och drevs som ett EU-projekt mellan mars 2022 och oktober 2023.⁹⁴¹ Spelbyns uppdrag är att odla en blomstrande spelindustri i regionen, med stöd från bl.a. utbildningsprogram, spelstudior och riskkapital från privata investerare. High Coast Game Lab stöddes bl.a. av Region Västernorrland, Kramfors kommun och Europeiska regionala utvecklingsfonden. Sedan 2023 har Stiftelsen Nordingrå Spelby, som är en icke vinstdrivande organisation, tagit över

⁹³⁵ Kulturutskottets besök i Sundsvall, den 11–12 september 2025.

⁹³⁶ <https://www.broninnovation.se/nyheter/fran-5-till-24-spelforetag-en-framgangssaga-i-vasternorrland>.

⁹³⁷ ”Spelindustrin blomstrar i Västernorrland: Mid Sweden Games flyttar till BizMaker” (2023). *Mynewsdesk*, den 4 december.

⁹³⁸ Dataspelsbranschen (2024). *Spelutvecklarindex*, s. 61.

⁹³⁹ <https://bizmaker.se/om-oss/>.

⁹⁴⁰ Kulturutskottets besök i Sundsvall, den 11–12 september 2025.

⁹⁴¹ Ibid.

driften av spelbyn från projektet, nu under namnet High Coast Game Village. Stiftelsen står också för kommunikation, kreativa aktiviteter och samarbete ut mot samhället.⁹⁴² Under hösten 2025 tar stiftelsen fram en förstudie med stöd av den ideella föreningen Leader Höga Kusten för att utveckla Nordingrå Makerspace, en öppen kreativ verkstad som boende i Nordingrå med omnejd kan använda för att skapa i egna projekt, bl.a. med hjälp av 3D-skrivare och AI-teknik.⁹⁴³ Spelbyn anordnar bl.a. aktiviteter som spelträffar, workshoppar, spelkvällar och gästföreläsningar.⁹⁴⁴ Målsättningen för High Coast Game Village är bl.a. att locka entreprenörer och spelutvecklare som kan bilda nya spelutvecklingsbolag i Nordingrå, samarbeta med utbildningar inom spelutveckling för att skapa praktikplatser och på så sätt bidra till framtida kompetensförsörjning inom spelutveckling och att bygga upp kreativa utvecklingsmiljöer i Kramfors och närliggande kommuner.⁹⁴⁵

Sverok Nedre Norrland är ett ideellt distrikt inom Sverok. Detta distrikt inkluderar föreningar i Västernorrlands och Jämtlands län och arbetar för att främja spelkulturen regionalt och kommunalt genom stöd till föreningarna, påverkansarbete och genom att sprida evenemang.⁹⁴⁶

Hola folkhögskola erbjuder spelutbildningar

I Västernorrland strax utanför Kramfors ligger Hola folkhögskola – en kreativ mötesplats för spelintresserade. Sedan 2020 har skolan erbjudit den tvååriga utbildningen Indiespelutveckling, som ger deltagarna verktyg att skapa egna dataspel från idé till färdig produkt. Utbildningen omfattar hela den kreativa processen: spelidé, design, grafik, programmering och publicering. Skolan har ett nära samarbete med professionella aktörer som regelbundet gästföreläser och erbjuder studiebesök. Den avslutande terminen består av praktik, där eleverna får möjlighet att arbeta i en professionell miljö inom spelbranschen. Som en naturlig utveckling av spelutbildningen har Hola nyligen startat en ettårig fördjupningskurs med fokus på deltagarnas egna projekt. Här får eleverna möjlighet att arbeta självständigt med sina spelidéer, med stöd av handledare och resurser från skolan. Kursen är utformad för att främja entreprenörskap och fördjupad kompetens inom spelutveckling.⁹⁴⁷ Hola folkhögskola har också en lång tradition inom spelmusik. Den ettåriga kursen Spelmusik – Game Audio Design har funnits på skolan i nio år och har under denna tid utvecklat ett gott renommé. Kursen riktar sig till blivande ljuddesigner och kompositörer som vill arbeta med ljud i spel. Genom en kombination av teknisk undervisning och konstnärlig utveckling får deltagarna en djup förståelse för hur ljud påverkar spelupplevelsen. Utbildningen har haft ett nära samarbete med Ädelfors folk-

⁹⁴² Kulturutskottets besök i Sundsvall, den 11–12 september 2025.

⁹⁴³ E-post från Sundsvalls kommun, den 23 september 2025.

⁹⁴⁴ <https://www.highcoastgamelab.se/>.

⁹⁴⁵ "Kramfors kommun satsar stort på spelutveckling: 'Hoppas ha 500 jobb 2030'" (2023). *SVT Nyheter*, den 8 november.

⁹⁴⁶ <https://sverok.se/om-oss/distrikt/nedre-norrland/>.

⁹⁴⁷ <https://spelutbildningar.se/hola-folkhogskola> och e-post från Sundsvalls kommun, den 23 september 2025.

högskolas spelutbildningar, vilket har skapat ett värdefullt nätverk och utbyte mellan skolorna⁹⁴⁸

Sedan fyra år tillbaka arrangerar Hola även Summercamp Spelutveckling – en åtta veckor lång introduktionskurs i spelutveckling för unga mellan 16 och 29 år. Kursen genomförs i samverkan med Kramfors kommun, programvaruföretaget FCV Sverige och Samordningsförbundet Kramfors. Totalt har 65 deltagare genomfört utbildningen, där de fått lära sig grunderna i spelutveckling genom praktiska övningar, workshoppar och handledning. Flera av deltagarna har efter sommarkursen valt att fortsätta sin utbildning på Hola genom att söka till den tvååriga Indiespelutvecklingskursen – ett tydligt tecken på att Summercamp fungerar som en inspirerande inkörsport till spelbranschen.⁹⁴⁹

Utbildning inom spelbaserat lärande erbjuds på Mittuniversitetet

På Mittuniversitetet som har sina campus i Sundsvall och Östersund finns en kurs i spelbaserat lärande.⁹⁵⁰ Spelbaserat lärande kan vara ett pedagogiskt inslag inom barns och vuxnas utbildning, och det kan stödja lärande i arbetslivet. I kursen ingår även kunskap om hur spel kan designas utifrån lärandeteorier.⁹⁵¹ Det pågår även ett projekt för att bygga upp ett virtuellt labb för spelbaserat lärande på universitetet.⁹⁵²

High Coast Game Lab efterfrågar permanenta långsiktiga spelutbildningar liknande dem som finns inom yrkeshögskolan. Problemet med de nuvarande spelutbildningarna inom yrkeshögskolan är att de är kortsiktiga.⁹⁵³

Små dataspelsföretag utgör grunden i regionen

Spelbranschen i Västernorrland utgörs i dag av drygt 20 företag med ca 25 anställda.⁹⁵⁴ Regionen har således inget större dataspelsföretag. Framgångsrika exempel på dataspel från regionen är dock bl.a. Blitz Football Manager utvecklat av studio Sideline Labs, Sir Whoopass: Immortal Death av Atomic Elbow och Grim Nights av Edym Pixels.⁹⁵⁵

Gamingfestivalen i Sundsvall är ett av flera event i regionen

Nordingrå Games Day arrangeras för andra gången 2025. Detta evenemang är en dag med olika aktiviteter inom spel och nördkultur, dvs. kultur kring

⁹⁴⁸ <https://www.rvn.se/sv/Folkhogskolor/Hola-folkhogskola/kursutbud/kulturella-kurser/spelmusik/> och e-post från Sundsvalls kommun, den 23 september 2025.

⁹⁴⁹ <https://www.rvn.se/sv/Folkhogskolor/Hola-folkhogskola/kursutbud/summercamp-spelutveckling/> och e-post från Sundsvalls kommun, den 23 september 2025.

⁹⁵⁰ Kulturutskottets besök i Sundsvall, den 11–12 september 2025.

⁹⁵¹ <https://www.miun.se/utbildning/kurser/pedagogik/pedagogik-gr-a-spelbaserat-larandeteorier-och-tillampningar-for-utbildning-och-arbetsliv-75-hp/>.

⁹⁵² <https://www.miun.se/medarbetare/universitetet/utvecklingsarbeten/ovriga-projekt2/pagaende-och-avslutade-projekt/pagaende-projekt/Higher-Education-and-Digitalisation/utvecklingsarbeten/pagaende-utvecklingsarbeten/vispel/>.

⁹⁵³ Kulturutskottets besök i Sundsvall, den 11–12 september 2025.

⁹⁵⁴ <https://www.broninnovation.se/game-on-mid-sweden>.

⁹⁵⁵ ”Spelindustrin blomstrar i Västernorrland: Mid Sweden Games flyttar till BizMaker” (2023). *Mynewsdesk*, den 4 december och <https://scienceparkskovde.se/sv/aktuellt/miljonafar-startup-foretag/>.

människor som är väldigt passionerade och insnöade på specifika intressen. På plats finns bl.a. spelmakare, spelföreningar, kreatörer och spelentusiaster, och besökarna får pröva på bl.a. dataspel och brädspel. Nordingrå Games Day är en festival för alla åldrar och en hyllning till fantasi och skaparglädje.⁹⁵⁶

I Sundsvall arrangeras en gamingfestival (tidigare International Games Week) där man bl.a. kan lyssna på föreläsningar om att vara en spelutvecklare, delta i tv-spelsturneringar, spela schack m.m.⁹⁵⁷

Mid Sweden Games och Film Västernorrland samarbetar 2023–2026 inom projektet Mid Nordic Visual Lab. Projektet har sedan sin start arrangerat två evenemang med fokus på film och spel, som lockat runt 100 personer. Mid Sweden Games har också haft evenemang med syfte att spelföretagare ska kunna visa upp sina spel för politiker, näringslivet och lokalsamhället.⁹⁵⁸

4.4.3 Övrigt

Västernorrland är en stark techregion. I regionen finns bl.a. Myndigheten för digital förvaltning (Digg) sedan 2018 och ett techkluster med internationella bolag. Detta utgör enligt Sundsvalls kommun en bra förutsättning för att även bli en stark region inom dataspelsbranschen.⁹⁵⁹

Fysiska mötesplatser och nätverk för att utveckla dataspelsbranschen i regionen lyfts fram som en annan viktig förutsättning av näringslivet och kommunerna i regionen.⁹⁶⁰ Nordingrå spelby är en sådan plats som har utvecklats med stark drivkraft av eldsjälar och kommunpolitiker som vågat satsa på spelbyn.⁹⁶¹

Sundsvalls och Kramfors kommuner lyfter även fram att legitimiteten för spelkultur i samhället är viktigt och att spel och spelkultur måste inkluderas i den kulturpolitiska kontexten.⁹⁶² Företrädare för Kramfors kommun och High Coast Game Lab anser att det behövs en statlig samordnande kraft, som legitimerar dataspelsbranschen på ett sätt som dataspelsbranschen inte själv kan göra.⁹⁶³

Women in Games är en ideell organisation som grundades 2009 för att få fler kvinnor att arbeta i dataspelsbranschen.⁹⁶⁴ I Sundsvall arbetar numera en av ambassadörerna för organisationen med att främja mångfald, inkludering och inspirera andra kvinnor att arbeta i branschen.⁹⁶⁵

⁹⁵⁶ <https://gamesday.highcoastgamevillage.com/>.

⁹⁵⁷ <https://www.ungisundsvall.se/evenemangskalender/gamingfestival/>.

⁹⁵⁸ Dataspelsbranschen (2024). *Spelutvecklarindex*, s. 61.

⁹⁵⁹ Kulturutskottets besök i Sundsvall, den 11–12 september 2025.

⁹⁶⁰ Ibid.

⁹⁶¹ Ibid.

⁹⁶² Ibid.

⁹⁶³ Ibid.

⁹⁶⁴ <https://www.womeningames.org/about-us/>.

⁹⁶⁵ Kulturutskottets besök i Sundsvall, den 11–12 september 2025.

Referenser

Riksdagstryck

Betänkande 2000/01:KU23 *Riksdagen inför 2000-talet.*

Betänkande 2005/06:KU21 *Riksdagen i en ny tid.*

Betänkande 2009/10:KrU5 *Tid för kultur.*

Betänkande 2013/14:KrU8 *Folkbildningsfrågor.*

Betänkande 2013/14:KrU9 *Fokus på unga.*

Betänkande 2015/16:KrU11 *Förutsättningar för svensk film.*

Betänkande 2017/18:KrU9 *En kommunal kulturskola för framtiden.*

Betänkande 2020/21:NU24 *Nationell strategi för hållbar regional utveckling i hela landet 2021–2030.*

Betänkande 2023/24:NU19 *Strategi för företag i kulturella och kreativa branscher.*

Framställning 2005/06:RS3 *Riksdagen i en ny tid.*

Föreskrifter i Riksdagsförvaltningens författningssamling 2025:1 *Riksdagsdirektörens föreskrift om Riksdagsförvaltningens organisation.*

Förslag 2000/01:RS1 *Riksdagen inför 2000-talet.*

Kulturutskottets protokoll 2024/25:4.

Proposition 2009/10:3 *Tid för kultur.*

Proposition 2013/14:172 *Allas kunskap – allas bildning.*

Proposition 2013/14:191 *Med fokus på unga – en politik för goda levnadsvillkor, makt och inflytande.*

Proposition 2015/16:132 *Mer film till fler – en sammanhållen filmpolitik.*

Proposition 2017/18:164 *En kommunal kulturskola för framtiden – en strategi för de statliga insatserna.*

Proposition 2024/25:1 *Budgetpropositionen för 2025, utgiftsområde 17 Kultur, medier, trossamfund och fritid.*

Riksdagsskrivelse 2009/10:145.

Riksdagsskrivelse 2013/14:379.

Riksdagsskrivelse 2013/14:354.

Riksdagsskrivelse 2015/16:289.

Riksdagsskrivelse 2017/18:312.

Riksdagsskrivelse 2020/21:337.

Riksdagsskrivelse 2023/24:255.

Skrivelse 2023/24:111 *Strategi för företag i kulturella och kreativa branscher*.

Skrivelse 2020/21:133 *Nationell strategi för hållbar regional utveckling i hela landet 2021–2030*.

Svenska författningar

Förordningen (2007:1199) med instruktion för Konstnärsnämnden.

Förordningen (2010:2012) om fördelning av vissa statsbidrag till regional kulturverksamhet.

Förordningen (2016:989) om statsbidrag till film.

Förordningen (2022:1386) om statligt stöd till produktion av audiovisuella verk.

Kommunallagen (2017:725).

Konkurrenslagen (2008:579).

Konsumentköplagen (2022:260).

Lagen (1960:729) om upphovsrätt till litterära och konstnärliga verk.

EU-dokument

Europaparlamentets och rådets direktiv 2009/48/EG av den 18 juni 2009 om leksakers säkerhet.

Europaparlamentets och rådets direktiv 2010/13/EU av den 10 mars 2010 om samordning av vissa bestämmelser som fastställs i medlemsstaternas lagar och andra författningar om tillhandahållande av audiovisuella medietjänster (direktiv om audiovisuella medietjänster).

Europaparlamentets och rådets direktiv 2011/83/EU av den 25 oktober 2011 om konsumenträttigheter och om ändring av rådets direktiv 93/13/EEG och Europaparlamentets och rådets direktiv 1999/44/EG och om upphävande av rådets direktiv 85/577/EEG och Europaparlamentets och rådets direktiv 97/7/EG.

Europaparlamentets och rådets direktiv (EU) 2018/172 av den 11 december 2018 om inrättande av en europeisk kodex för elektronisk kommunikation.

Europaparlamentets och rådets direktiv (EU) 2019/770 av den 20 maj 2019 om vissa aspekter på avtal om tillhandahållande av digitalt innehåll och digitala tjänster.

Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2016/679 av den 27 april 2016 om skydd för fysiska personer med avseende på behandling av personuppgifter och om det fria flödet av sådana uppgifter och om upphävande av direktiv 95/46/EG (allmän dataskyddsförordning).

Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2017/1128 av den 14 juni 2017 om gränsöverskridande portabilitet för innehållstjänster online på den inre marknaden.

Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2018/302 av den 28 februari 2018 om åtgärder mot omotiverad geoblockering och andra former av diskriminering på grund av kunders nationalitet, bosättningsort eller etableringsort på den inre marknaden och om ändring av förordningarna (EG) nr 2006/2004 och (EU) 2017/2394 samt direktiv 2009/22/EG.

Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2021/818 av den 20 maj 2021 om inrättande av programmet Kreativa Europa (2021–2027) och om upphävande av förordning (EU) nr 1295/2013.

Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2022/1925 av den 14 september 2022 om öppna och rättvisa marknader inom den digitala sektorn och om ändring av direktiv (EU) 2019/1937 och (EU) 2020/1828 (Förordningen om digitala marknader).

Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2022/2065 av den 19 oktober 2022 om en inre marknad för digitala tjänster och om ändring av direktiv 2000/31/EG (förordningen om digitala tjänster).

Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2024/1083 av den 11 april 2024 om fastställande av en gemensam ram för medietjänster på den inre marknaden och om ändring av direktiv 2010/13/EU.

Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2024/1689 av den 13 juni 2024 om harmoniserade regler för artificiell intelligens och om ändring av förordningarna (EG) nr 300/2008, (EU) nr 167/2013, (EU) nr 168/2013, (EU) 2018/858, (EU) 2018/1139 och (EU) 2019/2144 samt direktiven 2014/90/EU, (EU) 2016/797 och (EU) 2020/1828 (förordning om artificiell intelligens).

Europeiska kommissionen (2008). Information Society and Media Directorate-General's faktablad. *Worried about kids playing video games? Look at the label! Better information and protection for users of interactive games*, oktober.

Europeiska kommissionen (2023). *Understanding the Value of a European Video Games Society*.

Europeiska kommissionens förordning (EU) nr 651/2014 av den 17 juni 2014 genom vilken vissa kategorier av stöd förklaras förenliga med den inre marknaden enligt artiklarna 107 och 108 i fördraget.

Europeiska unionens råd (2023), C/2023/1345. Rådets slutsatser om att stärka den kulturella och kreativa dimensionen i den europeiska dataspelssektorn, den 30 november.

Fördraget om Europeiska unionens funktionssätt, EUT C 202/47, den 7 juni 2016.

Kommissionens förordning (EU) nr 651/2014 av den 17 juni 2014 genom vilken vissa kategorier av stöd förklaras förenliga med den inre marknaden enligt artiklarna 107 och 108 i fördraget.

Övrigt skriftligt material

Arbetsförmedlingen (2023). *Långsiktig yrkesområdesanalys – kultur, media och design*, (2023:12).

Aftale mellem regeringen (Socialdemokratiet, Venstre og Moderaterne) og Socialistisk Folkeparti, Liberal Alliance, Danmarksdemokraterne, Det Konservative Folkeparti, Enhedslisten, Radikale Venstre, Dansk Folkeparti og Alternativet *om en ambitiøs og ansvarlig strategi for Danmarks digitale udvikling*, 8. februar 2024.

Ball, Matthew (2025). *The State of Video Gaming in 2025*. (Powerpoint).

British Film Institute (2025). *British Certification AVEC & VGEC*.

CDU, CSU und SPD (2025). *Verantwortung für Deutschland – Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD*.

Creative BC (2024). *Interactive Fund Guidelines FY2024/25*.

Creative BC (2025). *Interactive Fund Guidelines 2025/26*.

Creative BC (2024). *Video Games Business Development Program. Guidelines FY 2024/25*.

Creative BC (2024). *Video Games Business Development Program. Frequently Asked Questions*.

Danska regeringen (2024). *Nyhed Politisk aftale på plads om Danmarks nye digitaliseringsstrategi*, den 8 februari.

Dataspelsbranschen (2023). *Dataspelsbranschen 2023 – Spelutvecklarindex*.

Dataspelsbranschen (2023). *Vägar in i spelbranschen 2023*.

Dataspelsbranschen (2024). *Dataspelsbranschen 2024 – Spelutvecklarindex*.

Dataspelsbranschen (2024). *Fler vägar in i spelbranschen*.

Department for Digital, Culture, Media & Sport (2019). *British Video Game Certificate*.

Deutscher Bundestag (2024). *Stand und Entwicklung der im Koalitionsvertrag vom 7. Dezember 2021 zwischen SPD, Bündnis 90/Die Grünen und FDP vereinbarten Beiträge zur Entschuldung der Kommunen*.

Effect Management AB (2025) på uppdrag av The Great Journey. *Nationell samordnare för utveckling av dataspelsbranschen*.

Embracer Group (2025). Pressmeddelande *Embracer planerar att knoppa av Coffee Stain Group – återstående verksamhet byter namn till Fellowship Entertainment*, den 22 maj.

Entertainment Software Association of Canada (2025). *Canada's Video Game Industry. Powering the Future of Play*.

Espersson, M., Bergmash, M. och Andersson Cederholm, E. (2024). Creative Work in the Digital Games Industry. *Creative work: Conditions, Contexts and Practices*.

European Games Developer Federation (2025). *2023 European Video Games Industry Insight Report*.

Federal Ministry of Transport and Digital Infrastructure (2021). *Strategy for Germany as a Games Hub*.

Finansministeriet (2023). *Finanslov for finansåret 2024, Tekst og anmærkninger § 21. Kulturministeriet*.

Folkbildningsrådet (2024). *Fakta om folkbildningen 2024*.

Folkbildningsrådet (2024). *Folkhögskolans ekonomi 2023*.

Folkbildningsrådet (2025). *Folkhögskolans ekonomi 2024*.

Folkbildningsrådet (2024). *Studieförbundens ekonomi 2023*.

Folkbildningsrådet (2024). *Underlagspromemoria Folkbildningsrådets medverkan till kulturutskottets kunskapsöversikt om dataspel/brädspel*, den 25 november.

Folkbildningsrådet (2025). *Nedskärningarnas konsekvenser – En initial analys av hur minskade anslag och ansträngd ekonomi påverkar folkbildningen*, februari.

Folketinget (2024). *Lov om Nimbi Gamelab – Danmarks Institut for Spiludvikling*, lagförslag, den 10 december.

Game (2024). *Annual Report of the German Games Industry 2024*.

Game Habitat (2024). *The South Swedish Game Development Industry report 2024*.

- Game Developers Conference (2025). *State of the Game Industry 2025*.
- Gouvernement du Québec (2024). *Budget 2024–2025*.
- Habo (2023). *Study Exploring Key Differentiators in Quebec's Video Game Industry*.
- Karlstads universitet (2024). Felicia Haster Olsson, *Spelkulturens nya plats i politiken*, kandidatuppsats.
- Kiruna kommun (2024). *Kulturstrategi för Kiruna kommun 2025–2029*.
- Kommittédirektiv 2023:81 *Skatteregler som gynnar forskning och utveckling – en översyn av FoU-avdraget och expertskattereglerna*.
- Kommittédirektiv 2024:104 *Tilläggsdirektiv till Utredningen om skatteregler som gynnar forskning och utveckling – en översyn av FoU-avdraget och expertskattereglerna (Fi 2023:06)*.
- Kreativa Hus Skövde AB (2024). *Årsredovisning för Kreativa Hus Skövde AB 556252–0287. Räkenskapsåret 2023*.
- Kreativ Sektor (2025). *Uppdaterad statistik för de kulturella och kreativa branscherna*.
- Kulturdepartementet (2024). *Regleringsbrev för budgetåret 2025 avseende Konstnärsnämnden*.
- Kulturministeriet (2019). *National strategi för esport*.
- Kulturministeriet (2024). Kulturministeriet Nyheder *Europas første spilinstitut er i luften*, den 30 maj.
- Kulturministeriet (2024). Kulturministeriet Nyheder *Nyt samlingspunkt for danske digitale spil er vedtaget*, den 10 december.
- Lankoski, Petri och Dymek, Mikolaj (2023). *Towards a History of Finnish and Swedish Game Industry Platforms*, FDG 2023, April 12–14, Lisbon, Portugal.
- Malazita, J., Rouse, R. och Smith, G. (2024). "Disciplining Games", *The International Journal of Computer Game Research*, volume 24 issue 1, April.
- Ministry of Finance British Columbia (2010). *Tax Bulletin. British Columbia Scientific Research and Experimental Development Tax Credit. Income Tax Act*. Maj 2002. Uppdaterad i juli 2010.
- Murphy, Dominic (2023). *Ukie UK Tax Reliefs for the Video Game Industry*. (Powerpoint), den 30 november.
- Musiksverige (2023). *Musikbranschens kompetens och utveckling 2023–2027 Återstart*.
- Musiksverige (2024). *Den svenska musikbranschen i siffror 2009–2023*.

Myndigheten för kulturanalys och Konstnärsnämnden (2024). *Hur ser inkomsterna ut för konstnärligt yrkesverksamma? En pilotstudie om inkomster utifrån yrkes- och näringskoder.*

Myndigheten för kulturanalys (2024). *Kulturanalys 2024.*

Myndigheten för kulturanalys (2024). *Privat kulturfinansiering – Hinder, möjligheter och konsekvenser*, rapport 2024:2.

Myndigheten för kulturanalys (2024). *Samhällets utgifter för kultur 2023*. Kulturfakta 2024:7.

Myndigheten för yrkeshögskolan (2023). *Områdesanalys: Film, tv och event-teknik.*

Myndigheten för yrkeshögskolan (2023). *Områdesanalys: Spel.*

Myndigheten för yrkeshögskolan (2024). *Områdesanalys: Musik.*

Myndigheten för yrkeshögskolan (2025). *Områdesanalys: Film, tv och event-teknik.*

Myndigheten för yrkeshögskolan (2025). *Områdesanalys: Musik.*

Neogames, Business Finland m.fl. (2023). *The Game Industry of Finland – Report 2022.*

Neogames (2024). *Strategia 2024–2026 Visio 2030.*

Nimbi (2025). *Kriterier för värdering – Spilordningen.*

Ontario Creates (2023). *Level Up. Toronto Esports Strategy 2023–2027.*

Regeringskansliet (2024). Pressmeddelande *Regeringen satsar på svensk musikexport*, den 8 april.

Regeringskansliet (2025). Pressmeddelande *En samlad inriktning för immaterialrätt*, den 14 februari.

Regeringskansliet (2025). Pressmeddelande *Klartecken till pilotprojekt för digital kulturskola*, den 13 februari.

Regeringskansliet (2025). Pressmeddelande *Kulturbryggan får ökade möjligheter att arbeta med breddad finansiering*, den 26 juni.

Regeringskansliet (2025). Pressmeddelande *Rundabordssamtal för en samlad inriktning för immaterialrätt*, den 10 juni.

Region Dalarna och Region Gävleborg (2020). *Regional spelkultur – Verktyg för att stärka spel som kulturform i Gävleborg och Dalarna.*

Region Dalarna (2022). *Dalarnas regionala kultur- och bildningsplan 2023–2026.*

Region Gävleborg (2023). *Regional kulturplan Gävleborg 2023–2026 – Ett engagerat konst- och kulturliv för hållbar utveckling.*

Region Jönköpings län (2022). *Regional kulturplan 2023–2025 Jönköpings län.*

Region Skåne (2024). *Ett nationellt spelinstitut i Skåne – En förstudie som undersöker förutsättningarna för etableringen av ett nationellt spelinstitut.*

Region Skåne (2024). *Kulturnämndens verksamhetsplan och budget 2024.*

Region Skåne (2025). *Kulturnämndens verksamhetsplan och budget 2025.*

Region Skåne (2024). *Regional kulturplan för Skåne 2025–2028.*

Region Värmland (2021). *Värmlands kulturplan 2022–2025. Förlängd till och med år 2026.*

Region Värmland (u.å.). *Uppföljning av Värmlands kulturplan 2022.*

Region Västmanland (2024). *Från ord till handling – Regional Kulturplan för Västmanland 2023–2026.*

Region Västernorrland (2022). *Kulturplan Västernorrland 2023–2026.*

Region Örebro län (2024 och reviderad 2025). *Örebro läns kulturplan 2024–2027.*

Rise (2023). *Kraftsamling Dataspelsbranschen – En rapport om svensk spel-industri.*

Rise (2025). *PowerUP: Spelbranschen – en svensk basnäring.*

Svenska E-sportförbundet (2016). *Ansökan om medlemskap i Riksidrottsförbundet.*

Skövde Stadshus AB (2022). *Årsredovisning och Koncernredovisning för Skövde Stadshus AB. 556800–1498. Räkenskapsåret 2021.*

Social Market Foundation (2018). Nicole Gicheva och Kathryn Petrie. *Vocation, Vocation, Vocation – The role of vocational routes into higher education.*

SOM-institutet (2024). *Kulturvanor i Sverige 1987–2023, rapport 2024:18.*

Sotamaa, Olli (2021). ”Studying Game Development Cultures”, *Sage Journals*, Volume 16, Issue 7, s. 839–840, november.

SOU 2021:77 *Från kris till kraft – Återstart för kulturen.*

SOU 2023:58 *Kultursamhället – utvecklad samverkan mellan stat, region och kommun.*

SOU (2024). Filmutredningen (Ku 2024:01), *Preliminär nulägesanalys, juni 2024.*

- SOU 2025:24 *Publiken i fokus – reformer för ett starkare filmland*.
- SOU 2025:3 *Skatteincitament för forskning och utveckling – En översyn av FoU-avdraget och expertskattereglerna*.
- Statens kulturråd (2023). *Kulturskolan i siffror. Sammanfattning av statistik 2022*.
- Statens kulturråd (2024). *Kulturrådets yttrande över betänkande Kultursamhälle – utvecklad samverkan mellan stat, region och kommun SOU 2023:58*, den 26 mars.
- Statens kulturråd (2024). *Kulturskolan i siffror. Sammanfattning av statistik 2023*.
- Statens kulturråd (2025). *Årsredovisning 2024*.
- Svenska Filminstitutet (2024). *Filmmarknadens aktörer 2023*.
- Svenska Filminstitutet (2025). *Filmåret i siffror*.
- Sveriges Kommuner och Regioner (2024). *SKR:s yttrande – Kultursamhället – utvecklad samverkan mellan stat, region och kommun (SOU 2023:58)*, den 15 mars.
- Teknologisk institut (2024). *Kreative teknologier – Teknologiske trends og forretningspotentialer i den digitale visuelle industri*.
- The Animation Workshop/VIA University College och Filmby Aarhus (2024). *Uddannelse i spil: Kortlægning af uddannelsesudbud til den danske spilbranche 2024*.
- The Great Journey (2025). *Nationell samordnare för utveckling av dataspelsbranschen i Sverige*.
- Throsby, David (2008). "The Concentric Circles Model of the Cultural Industries", *Cultural Trends*, 17(3), s. 147–164.
- Ukie (2025). *Final Report. Business Case for an Enhanced Video Games Expenditure Credit*.
- Utbildningsstyrelsen (2016). Ulla Taipale-Lehto och Jukka Vepsäläinen. *Report on Competences and Skills Needs in the Games Industry*, rapport 2016:4, Finland.
- Video Games Europe och EGDF (2025). *Letter of Concern Regarding CPC Network Key Principles on In-Game Currencies*, den 28 mars 2025.
- Vlahović, N., Pivar J. och Celić I. (2024). *Public Funding Approaches to Video Game Industry Development in EU Member States*. Proceedings of the Central European Conference on Information and Intelligent Systems, den 18–20 september.

Västra Götalandsregionen (2023). *Västra Götalands kulturstrategi och kulturplan 2024–2027*.

Intervjuer, besök och presentationer

Coffee Stain Studios, kulturutskottets besök den 17 februari 2025.

Danmark, Kulturministeriet, Emil Schleicher la Cour, den 13 mars 2025.

Danmark, Nimbi, Jan Neiiendam, den 7 mars 2025.

Dataspelsbranschen, Per Strömbäck, den 13 maj 2025.

Embracer, Arman Teimouri, den 2 juni 2025.

Finland, Business Finland, Kari Korhonen, den 5 maj 2025.

Finland, Neogames, KooPee Hiltunen, den 5 mars 2025.

Finland, Undervisnings- och kulturministeriet, Silja Hakulinen och Laura Mäkelä, den 15 april 2025.

Folkbildningsrådet, Lina Brustad, Anna-Carin Bylund och Madlene Roth, den 21 februari 2025.

Henrik Engström, professor i informationsteknologi vid Högskolan i Skövde, presentation för kulturutskottet, den 27 mars 2025.

Ion Game Design, Jon Manker, den 13 maj 2025.

Institutionen för mediastudier vid Stockholms universitet, Marina L. Dahlquist, telefonsamtal den 2 juli 2025.

Kanada, Nordicity, Kristian Roberts, den 25 mars 2025.

Konstnärsnämnden, Kulturbryggan, Erik Hall och Mikael Theorin, den 22 januari 2025.

Musiksverige, Karin Inde, Daniel Johansson, Martin Jonsson Tibblin, Mia Strandell och Ludvig Werner, den 25 april 2025.

Myndigheten för yrkeshögskolan, enheten för analys och ansökan och enheten för planering och uppföljning, Maria Björklund och Joel Junros, den 4 februari 2025.

Region Gävleborg, Kultur- och kompetensnämnden, Josephine Rydberg, verksamhetsutvecklare crossmedia, den 3 februari 2025.

Region Skåne, Kulturförvaltningen, Magnus Engvall och Jenny Tingvall Kornmacher, den 13 januari 2025.

Region Stockholm, Kulturförvaltningen, Ann Larsson och Camilla Luterkort, den 4 december 2024.

Region Västmanland, Lena Karlström, den 24 mars 2025.

Science Park i Skövde, kulturutskottets besök den 17 februari 2025.

Seminarium om gaming, riksdagen, den 27 november 2024.

Seminarium *Innovation, kultur eller teknik – vem vill stötta svensk spelindustri?*, Spel i Almedalen, den 24 juni 2025.

Skövde kommun, kulturutskottets besök den 17 februari 2025.

Statens kulturråd, Raphaële Choppin, telefonsamtal den 18 februari 2025.

Statens kulturråd, Regional kultursamverkan, Ove Bengtsson och Margareta Brilioth, den 11 februari 2025.

Storbritannien, Ukie, Sam Collins, den 25 april 2025.

Sundsvalls kommun, Tina Stjernberg och Björn Wigge, den 26 februari 2025.

Sundsvalls kommun, kulturutskottets besök, den 11–12 september 2025.

Svenska Filminstitutet, Charlotta Denward och Josefin Schröder, den 21 maj 2025.

Sveriges Kommuner och Regioner (SKR), Louise Andersson, telefonsamtal den 10 februari 2025.

Sverok, Evelina Ferbrache, den 9 maj 2025.

Tyskland, Game, Maren Raabe, den 20 maj 2025.

Västra Götalandsregionen, Kulturförvaltningen, Katti Hoflin, den 9 januari 2025.

Västra Götalandsregionen, Kulturförvaltningen, Ylva Gustafsson, den 15 januari 2025.

E-post

E-post från Coffee Stain Studios, den 12 september 2025.

E-post från Dataspelsbranschen, den 17 september 2025.

E-post från European Games Developer Federation (EGDF), den 19 maj 2025.

E-post från Embracer, den 19 september 2025.

E-post från Folkbildningsrådet, den 16 september 2025.

E-post från Ion Game Design, den 17 september 2025.

E-post från Kreativ Sektor, den 7 april 2025, den 22 april 2025 och den 6 maj 2025.

E-post från Kulturbryggan, den 22 januari 2025 och den 22 september 2025.

E-post från Kulturministeriet i Danmark, den 9 april 2025 och den 4 juni 2025.

E-post från Neogames, den 12 maj 2025.

E-post från Nordicity, den 1 april 2025 och den 15 april 2025.

E-post från Region Skåne den 15 januari 2025.

E-post från Region Stockholm, den 18 september 2025.

E-post från Rise, den 12 september 2025.

E-post från Science Park Skövde, den 16 september 2025.

E-post från Svenska spelforskarrådet genom Rise, den 16 juni 2025.

E-post från Statens kulturråd, den 23 september 2025.

E-post från Sundsvalls kommun, den 23 september 2025.

E-post från Svenska Filminstitutet, den 21 maj 2025 och den 11 september 2025.

E-post från Sverok, den 15 september 2025.

Webbsidor

AI Sweden: <https://www.ai.se>.

Alla bolag: <https://www.allabolag.se>.

Allmänna arvsfonden: <https://www.arvsfonden.se>.

Arbetsförmedlingen: <https://arbetsformedlingen.se>.

Aranya: <https://aranya.se>.

Arctic Game: <https://arcticgame.se>.

Asmodee: <https://corporate.asmodee.com>.

Avek Kopioisto: <https://kopiosto.fi>.

Axevalla folkhögskola: <https://axevalla.fhsk.se>.

BioWare: <https://www.bioware.com>.

Bizmaker: <https://bizmaker.se>.

Blekinge museum: <https://blekingemuseum.se>.

British Council: <https://www.britishcouncil.hk>.

British Film Institute: <https://www.bfi.org.uk>.

Bron Innovation: <https://www.broninnovation.se>.

Bundesministerium für Wirtschaft und Energie: <https://www.bmwk.de>.

Business Finland: <https://www.businessfinland.com>, www.businessfinland.fi.

Børne- og Undervisningsministeriet: <https://www.uvm.dk>.

Canada Media Fund: <https://cmf-fmc.ca>.

Centre of Excellence in Game Culture Studies: <https://coe-gamecult.org>.

Centrumbildningarna: <https://www.centrumbildningarna.se>.

Chalmers tekniska högskola: <https://www.chalmers.se>.

Coding Pirates: <https://codingpirates.dk>.

Community Fund: <https://www.tnlcommunityfund.org.uk>.

Computerspielemuseum: <https://www.computerspielemuseum.de>.

Computer Swedens ordlista: <https://it-ord.computersweden.se>.

Creative Assembly: <https://www.creative-assembly.com>.

Creative BC: <https://creativebc.com>.

Creative UK: <https://www.wearecreative.uk>.

Crytek: <https://www.crytek.com/>.

Dataspelsbranschen: <https://dataspelsbranschen.se>.

Dataspelscentrum: <https://www.dataspelscentrum.se>.

Deutscher Bildungsserver: <https://www.bildungsserver.de>.

Deutscher Computerspielpreis: <https://deutscher-computerspielpreis.de>.

Digital Schoolhouse: <https://www.digitalschoolhouse.org.uk>.

Embracer Games Archive: <https://embracergamesarchive.com>.

Embracer Group: <https://embracer.com>.

Entertainment Software Association of Canada: <https://theesa.ca>.

Esport Danmark: <https://esd.dk>.

Europaparlamentet: <https://www.europarl.europa.eu>.

European Games Developer Federation: <https://www.egdf.eu>.

European Institute of Innovation and Technology: <https://www.eit.europa.eu>.

Europeiska kommissionen: <https://commission.europa.eu>.

Europeiska kommissionen: <https://digital-strategy.ec.europa.eu>.

Europeiska kommissionen: <https://ec.europa.eu>.

Europeiska kommissionen: <https://trade.ec.europa.eu>.

Europeiska rådet och Europeiska unionens råd:
<https://www.consilium.europa.eu/>.

Europeiska unionen Eur-lex: <https://eur-lex.europa.eu>.

Faktalink: <https://faktalink.dk>.

Filmcentrum Riks: <https://www.filmcentrum.com>.

Filmcentrum Syd: <https://filmcentrumsyd.se>.

Filmcentrum Väst: <https://www.filmcentrumvast.se>.

Film i Skåne: <https://filmiskane.se>.

Film Stockholm: <https://filmstockholm.se>.

Film i Väst: <https://filmivast.se>.

Filmpool Nord: <https://filmpoolnord.se>.

Filmregionerna: <https://filmregionerna.se>.

Finansministeriet (Finland): <https://vm.fi>.

Finnvera: <https://www.finnvera.fi>.

Finska kulturfonden: <https://skr.fi/>.

FOF København og Nordsjælland: www.fof.dk.

Folkbildningsrådet: <https://folkbildningsradet.se>.

Futuregames Sweden: <https://futuregames.se/se/>.

Game – Verband der deutschen Games-Branche: <https://www.game.de>.

Gamebadges: <https://gamebadges.eu>.

Gameducation: <https://www.gameschools.com>.

Game Habitat: <https://gamehabitat.se>.

Game Hub Denmark: <https://gamehubdenmark.com>.

Gamelab Berlin: <https://www.gamelab.berlin>.

Game Makers of Finland: <https://peliala.fi>.

Gamescom: <https://www.gamescom.global>.

Games Academy: <https://games-academy.de>.

Games Denmark: <https://gamesdenmark.dk>.

Games Studieren: <https://games-studieren.hs-mittweida.de>.

GDPR Summary: <https://www.gdprsummary.com>.

Ginger Science, Innovation and Technology:
<https://www.ginger-recruitment.co.uk>.

Goodgame: <https://goodgamestudios.com>.

Gouvernement du Québec: <https://www.quebec.ca>.

Government of British Columbia: <https://news.gov.bc.ca>.

Government of British Columbia: <https://www2.gov.bc.ca>.

Government of Canada: <https://ised-isde.canada.ca>.

Government of Canada: <https://nrc.canada.ca>.

Government of Canada: <https://occupations.esdc.gc.ca>.

Government of Canada: <https://www.canada.ca>.

Government of Canada: <https://www.educanada.ca>.

Government of Canada: <https://www.jobbank.gc.ca>.

Government of Canada: <https://www.tradecommissioner.gc.ca>.

Government of Ontario: <https://www.ontario.ca>.

Government of New Brunswick: <https://www2.gnb.ca>.

Government of Prince Edward Island: <https://www.princeedwardisland.ca>.

Great Event: <https://www.greateventofkarlstad.se>.

Gymnasieguiden: <https://www.gymnasieguiden.se>.

Gymnasium Skövde: <https://gymnasiumskovde.se>.

Göteborgs Stad: <https://goteborg.se>.

Göteborgs universitet: <https://www.gu.se>.

Hammarö kommun: <https://anstalld.hammaro.se>.

High Coast Game Lab: <https://www.highcoastgamelab.se>.

Hola folkhögskola: <https://www.rvn.se/sv/Folkhogskolor/Hola-folkhogskola>.

Hub: <https://thehub.io>.

Högskolan i Skövde: <https://www.his.se>.

Innovationsfonden: <https://innovationsfonden.dk>.

Innovation for Games and Media Enterprise: <https://innovationforgames.com>.

Internationale Computerspielesammlung: <https://games-archive.org>.

International Game Developers Association: <https://igda.org>.

Internet Archive: <https://web.archive.org>.
Interreg: <https://interreg.eu>.
Karlstads kommun: <https://karlstad.se>.
Karlstads universitet: <https://www.kau.se>.
Konstnärsnämnden: <https://www.konstnarsnamnden.se>.
Kultur i Skövde: <https://kulturiskovde.se>.
Kultur Ungdom: <https://kulturungdom.se>.
Kulturpass: <https://www.kulturpass.de>.
Kulturskolerådet: <https://www.kulturskoleradet.se>.
Kumu: <https://kumu.io>.
La Guilde du jeu vidéo du Québec: <https://www.laguilde.quebec>.
LBS Kreativa Gymnasiet: <https://lbs.se>.
Le Devoir: <https://www.ledevoir.com>.
Leipziger Städtische Bibliotheken: <https://stadtbibliothek.leipzig.de>.
Lindholmen: <https://www.lindholmen.se>.
Ludea: <https://ludea.se>.
Lunds universitet: <https://www.lu.se>.
Malmö folkhögskola: <https://malmofohkhogskola.se>.
Malmö Game Week: <https://www.malmogameweek.com>.
Malmö universitet: <https://games.mau.se>.
Malmö universitet: <https://mau.se>.
Massive Entertainment: <https://www.massive.se>.
Mediemyndigheten: <https://mediemyndigheten.se>.
Minc: <https://www.minc.se>.
Mittuniversitetet: <https://www.miun.se>.
Mobile Syrup: <https://mobilesyrup.com>.
Montréal International: <https://www.montrealinternational.com>.
Museum i Finland: <https://museo.fi/>.
Musik i Dalarna: <https://musikidalarna.se>.
Musikcentrum Riks: <https://www.musikcentrumriks.se>.

Myndigheten för digital förvaltning: <https://www.digg.se>.

Myndigheten för ungdoms- och civilsamhällesfrågor: <https://www.mucf.se>.

Myndigheten för yrkeshögskolan: <https://www.myh.se>.

Name Generators: <https://namegenerators.com>.

Neogames: <https://neogames.fi>.

Netflix: <https://about.netflix.com>.

Newzoo: <https://newzoo.com>.

Next Games: <https://www.nextgames.com>.

Nimbi: <https://nimbi.dk>.

Nordic Game: <https://nordicgame.com>.

Nordicity: <https://www.nordicity.com>.

Nordingrå Games Day: <https://gamesday.highcoastgamevillage.com>.

Nöjesfabriken Karlstad: <https://www.nojesfabriken.se>.

Ontario Creates: <https://www.ontariocreates.ca>.

Osaamisen pelimerkit (Chips for Game Skills): <https://pelimerkit.metropolia.fi>.

Playground Games: <https://playground-games.com>.

PocketGamer.biz: <https://www.pocketgamer.biz>.

Press Start: <https://games-stipendium.de>.

Prospects: <https://www.prospects.ac.uk>.

PwC: <https://blogg.pwc.se>.

QS Top Universities: <https://www.topuniversities.com>.

Regeringen: <https://www.regeringen.se>.

Regional Kulturskola Skåne: <https://regionalkulturskolaskane.se>.

Region Jämtland Härjedalen: <https://kulturjamtlandharjedalen.se>.

Region Stockholm: <https://www.regionstockholm.se>.

Region Värmland: <https://www.regionvarmland.se>.

Region Östergötland: <https://utveckling.regionostergotland.se>.

Retsinformation (Danmark): <https://www.retsinformation.dk>.

Revenu Québec: <https://www.revenuquebec.ca>.

Rovio: <https://www.rovio.com>.

Ryan (Canada Government Funding): <https://funding.ryan.com>.

Sae Institute: <https://www.sae.edu>.

Scen & Film: <https://scenochfilm.se>.

School for Games: <https://www.school4games.net>.

Science Park Skövde: <https://scienceparkskovde.se>.

Sharkmob: <https://www.sharkmob.com>.

Skapande skola Musik: <https://www.skapandeskolamusik.se>.

Skatteverket: <https://www.skatteverket.se>.

Sola Air: <https://www.solaair.se>.

Spel i Arvika: <https://sites.google.com>.

Spelens hus: <https://www.spelenshus.se>.

Spelutbildningar: <https://spelutbildningar.se>.

Sports Interactive: <https://www.sports-interactive.com>.

Statens kulturråd: <https://www.kulturradet.se>.

Stiftelsen Compare: <https://compare.se>.

Stiftung Digitale Spielekultur: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de>.

Studentum.se: <https://www.studentum.se>.

Stockholms musikpedagogiska institut: <https://www.smi.se>.

Stockholms universitet: <https://utbildning.su.se>.

Stunlock Studios: <https://www.stunlock.com>.

Surrey Research Park: <https://surrey-research-park.com>.

Svenska Filminstitutet: <https://www.filminstitutet.se>.

Sveriges roll- och konfliktspelsförbund: <https://sverok.se>.

Sverok ebas: <https://ebas.sverok.se>.

Sweden Game Arena: <https://swedengamearena.com>.

Sweden Game Conference: <https://swedengameconference.se>.

Tampere University of Applied Sciences: <https://www.tuni.fi>.

Team Finland: <https://www.team-finland.fi>.

Techcouver: <https://techcouver.com>.

The British Games Institute: <https://thebgi.uk>.

The Finnish Society for Game Research: <https://www.pelitutkimus.fi>.

The Game Assembly: <https://thegameassembly.com>.

The Great Journey: <https://www.thegreatjourney.se>.

The Great Summer Pitch 2025: <https://thegreatsummerpitch2025.confetti.events>.

The Independent Games Developers' Association: <https://tiga.org>.

The National Academy of Digital, Interactive Entertainment:
<https://www.dadiu.dk>.

The Rookies: <https://www.therookies.co>.

Tillväxtverket: <https://tillvaxtverket.se>.

Tranzfuser: <https://tranzfuser.com>.

Turku University of Applied Sciences: <https://www.turkuamk.fi>.

Ubisoft: <https://www.ubisoft.com>.

Ubisoft Montreal: <https://montreal.ubisoft.com>.

Ucas: <https://www.ucas.com>.

UK Games Fund: <https://ukgamesfund.com>.

UK Games Fund: <https://contentfund.ukgamesfund.com>.

UK Government: <https://www.gov.uk>.

UK Parliament: <https://commonslibrary.parliament.uk>.

UK Parliament: <https://lordslibrary.parliament.uk>.

Ukie: <https://ukie.org.uk>.

Undervisnings- och kulturministeriet: <https://okm.fi>.

Ung i Sundsvall: <https://www.ungisundsvall.se>.

University of Surrey: <https://www.surrey.ac.uk>.

University of Waterloo: <https://uwaterloo.ca>.

Uppsala universitet: <https://www.uu.se>.

Utbildningsstyrelsen (Finland): <https://www.oph.fi>.

Vallekilde Højskole: <https://vallekilde.dk>.

Vancouver Convention Centre: <https://www.vancouverconventioncentre.com>.

Verksam.se: <https://verksam.se>.

Videncenter for Folkeoplysning: <https://www.vifo.dk>.

Vinnova: <https://www.vinnova.se>.

Västsverige: <https://www.vastsverige.com>.

Welcome House Skövde: <https://skovde.com>.

Wikipedia (tyska): <https://de.wikipedia.org>.

Women in Games: <https://www.womeningames.org>.

Yrgo, högre yrkesutbildning Göteborg: <https://www.yrgo.se>.

Öresunddirekt: <https://www.oresunddirekt.se>.

Österlens folkhögskola: <https://www.osterlen.fhsk.se>.

Nyhetsartiklar

”De skapar världens största spelsamling – så bevaras ett kulturarv i Karlstad” (2022). *Dagens Nyheter*, den 11 juli.

”Designers say plans for UK copyright law risk ‘running roughshod’ over sector” (2025). *The Guardian*, den 31 mars.

”Editorial” (ledarartikel) (2024). Tillägg till *MMR (Multimedia und Recht) Zeitschrift für IT-Recht und Recht der Digitalisierung (Tidskrift för it-rätt och digitaliseringsrätt)*, nummer 8.

”GTA 6 försenas – släpps i maj nästa år” (2025). *SVT Nyheter*, den 2 maj.

”Klimatspelet Mariestad bidrar till den gröna omställningen” (2024). *Mariestads kommun*, den 3 juni.

”Kramfors kommun satsar stort på spelutveckling: ‘Hoppas ha 500 jobb 2030’” (2023). *SVT Nyheter*, den 8 november.

”Kulturnyheterna special: I väntan på GTA” (2025). *SVT Play*, den 22 april.

”Musikförläggarna välkomnar AI-förordningen” (2024). *Musikforlagarna.se*, den 25 mars.

”Nationell storsatsning på ny digital spelinkubator ska ge likvärdigt stöd till dataspelsföretag i hela landet” (2025). *Science Park Skövde*, den 25 juni.

”Satte allt på spel – tog hem storvinsten” (2023). *Dagens PS*, den 9 augusti.

”Spelindustrin blomstrar i Västernorrland: Mid Sweden Games flyttar till Biz-Maker” (2023). *Mynewsdesk*, den 4 december.

”Techjätten Tencent köper hemlighetsfullt svenskt spelbolag: ‘Betalar ett bra pris’” (2019). *Dagens industri*, den 22 maj.

”UK copyright law consultation ‘fixed’ in favour of AI firms, peer says” (2025). *The Guardian*, den 11 februari.

“Ukie Submission to the Government Spending Review 2025” (2025). *Public*, den 21 februari.

BILAGA 1

Variabler i jämförelsestudien (fråga 1 & 2)

Barn- och ungdomsperspektivet har belysts tvärgående i nedanstående variabler där det varit relevant, t.ex. när det gäller om det funnits några särskilda mål eller utbildningsinsatser för barn och unga.

Styrningsvariabler

1. Strategier
2. Nationella specifika kulturpolitiska mål inom de olika områdena
3. Nationellt institut eller liknande
4. Nationella regleringar och rekommendationer
 - a. Lagar
 - b. Riktlinjer
 - c. Rekommendationer
5. Strategi eller mål på EU-nivå
6. EU-regleringar inom kulturområdet

Ekonomiska variabler

1. Omsättning
2. Kulturella EU-stöd
3. Statliga kulturella stöd inkl. skattelättnader och stöd från centrumbildningar inom kultursektorn
4. Regionala kulturella stöd
5. Kommunala kulturella stöd
6. Användare och besökare

Kompetensförsörjningsvariabler

1. Anställda kvinnor och män
2. Kompetensbehov inkl. AI:s påverkan på behovet
3. Utbildningsmöjligheter inkl. Kulturskolan
4. Forskning inkl. stöd till forskning (även stipendier)

BILAGA 2

Program för kulturutskottets seminarium om gaming onsdagen den 27 november 2024

- 13:00–13:03 Inledning**
Mats Berglund (MP), kulturutskottets ordförande
- 13:03–13:10 Information om kulturutskottets kunskapshöjande arbete om dataspel och brädspel**
Lars Mejern Larsson (S), uppföljnings- och utvärderingsgruppens ordförande, och Madeleine Nyman, utvärderare riksdagens utvärderings- och forskningssekretariat (RUFs)
- 13:10–13:30 Slutsatser från forskningsprojektet PowerUP – spelinnovation i världsklass**
Björn Flintberg, forskare Rise (Research Institutes of Sweden)
- 13:30–13:37 Hållbar tillväxt och kreativitet på export – rapporter från Dataspelsbranschen**
Per Strömbäck, vd, och Johanna Nylander, vice vd Dataspelsbranschen
- 13:37–13:44 Grooming i onlinespel**
Ida Östensson, generalsekreterare ChildX
- 13:44–13:51 Skövde kommuns perspektiv på dataspel**
Theres Sahlström, kommunstyrelsens ordförande Skövde
- 13:51–13:58 Dataspelscentrums kulturella bidrag och samarbete med Region Skåne**
Oscar Wemmert, styrelseledamot Dataspelscentrum
- 13:58–14:05 Intressegruppen för jämställdhetsfrågor – Donnans kulturella bidrag och utmaningar**
Jenny Brusk, grundare Donna
- 14:05–14:12 Ett mindre norrländskt dataspelsföretags kulturella bidrag och utmaningar**
Mattias Wiking, vd Turborilla
- 14:12–14:19 Embracers kulturella bidrag och utmaningar**
Lars Wingefors, vd Embracer
- 14:19–14:26 Mid Sweden Games kulturella bidrag och utmaningar**
Fredrik Jonsson, entreprenör Core Loop
- 14:26–14:33 Ungdomars spelkultur**
Evelina Ferbrache, förbundsordförande Sverok
- 14:33–14:53 Frågestund**
- 14:53– 15:00 Avslutning**
Robert Hannah (L), kulturutskottets vice ordförande

BILAGA 3

Program för arbetsgruppens studieresor till Skövde och Sundsvall

Studieresa till Skövde den 17 februari 2025

9:00–09:30	Fika och uppsamling
9:30–10:35	Programpunkter från Science Park Skövde och Donna
10:35–10:45	Paus
10:45–11:40	Högskolans program
11:40–11:45	Avrundning
11:45–12:00	Promenad till Scandic Billingen
12:00–13:00	Gemensam lunch
13:00–14:00	Coffee Stain Studios
14:30–15:30	Möte med kommunpolitiker

Studieresa till Sundsvall den 11–12 september 2025

Torsdagen den 11 september

12.00–13.00	Lunch, foajén Sundsvalls stadshus
13.00–13.15	Hej och välkommen, presentationsrunda
13.15–13.25	Kulturutskottets förväntningar på dagarna och syfte med besöket
13.25–14.45	Kulturell och kreativ kraft sätter Västernorrland på kartan
14.45–15.00	Fika/bensträckare
15.00–15.30	Gaming som motor för etableringar
15.30–16.45	Kramfors kommun och High Coast Game Village
16.45–17.10	Summering av dagen

Fredagen den 12 september

8.00–8.20	Incheckning
8.20–9.30	Sammanfattning av och reflektioner kring gårdagen
9.30–9.40	Bensträckare/kaffe
9.40–10.40	Diskussion med inspel: – Hur kan vi arbeta för att legitimera spelkultur i samhället? – Hur ser vi på behovet av en nationell samordnande kraft för spel?
10.40–ca 11.15	Utcheckning/summering av besöket

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

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