

# Ett nationellt spelinstitut - i Skåne

En förstudie som undersöker  
förutsättningarna för etableringen av ett  
nationellt spelinstitut.

## Innehållsförteckning

1. Sammanfattning .....	3
2. Uppdrag och genomförande .....	4
Uppdrag .....	4
Genomförande .....	5
3. Bakgrund.....	6
4. Spelbranschen.....	6
Pågående initiativ .....	7
Andra aspekter av spelbranschen .....	9
5. Stödstrukturer i Norden och Europa.....	13
Exempel på stödstrukturer i Norden.....	14
Exempel på stödstrukturer i Europa .....	17
6. Varför ett institut? .....	18
7. Aktörer i Skåne och skånska initiativ .....	21
Näringsliv.....	21
Akademi och utbildning.....	22
Stödstrukturer och mötesplatser .....	23
Skånska initiativ för att stärka spelbranschen.....	25
8. Förstudiens slutsatser kring uppdrag för ett nationellt spelinstitut .....	27
9. Varför är Skåne en lämplig värd för ett nationellt spelinstitut? ....	28
10. Källförteckning .....	30

# 1. Sammanfattning

Region Skånes kulturnämnd fick i januari 2024 i uppdrag att ”verka för att ett nationellt spelinstitut etableras i Skåne”. Som ett första steg beslutade kulturförvaltningen att genomföra en förstudie.

Förstudien ger en lägesbeskrivning av den svenska dataspelsbranschen i förhållande till Norden och övriga Europa och beskriver hur dessa länders offentliga stödsystem för spelbranschen ser ut. Förstudien ger förslag på uppdrag för ett nationellt spelinstitut och avslutningsvis argumenteras kring varför ett eventuellt nationellt spelinstitut ska placeras i Skåne.

Spelbranschen har blivit den mest utövade kulturformen i landet och är också en snabbväxande sektor med hög exportintäkt. Sverige räknas som ett av världens tio främsta länder inom spelproduktion men är samtidigt ett av få länder i Europa helt utan nationella stödstrukturer för spelbranschen. Nästan all utveckling är hänvisad till regionala initiativ och spelkluster, vilket innebär olika förutsättningar för varje region. I Sverige är inte dataspel erkänt som kulturform.

Norge, Danmark och Finland har nationella stödstrukturer för spelbranschen, inklusive finansiering för att främja innovation, stödja spelutvecklare och öka branschens globala konkurrenskraft. Både Danmark och Norge har stödstrukturer riktade mot barn och unga och sin verksamhet kopplad till sina respektive filminstitut. I studien jämförs spelbranschens behov av stödstrukturer med Filminstitutets uppdrag att stärka filmen och positionera svensk film globalt.

En av spelbranschens största utmaningar är behovet av kompetens och utbildning. Samtidigt har Sverige en stark infrastruktur med flera starka regionala kluster och intresseorganisationer som i samverkan med ett nationellt spelinstitut kan bidra till att möta dessa behov. Det finns en enighet bland spelaktörer i hela landet att det

behövs ett nationellt spelinstitut med uppdrag att stärka och utveckla den svenska spelbranschen. Ett nationellt spelinstitut kan utgöra en resurs och ett kunskapscenter för spelområdet i hela Sverige. Det innebär att vara en samordnande och främjande institution för Sveriges spelaktörer och regioner.

Det finns också en samstämmighet hos medverkande till denna studie att Skåne uppfyller alla förutsättningar för att vara den region där ett nationellt spelinstitut kan placeras.

## 2. Uppdrag och genomförande

### *Uppdrag*

I Region Skånes verksamhetsplan och budget för 2024 gav regionfullmäktige kulturnämnden i uppdrag att "verka för att ett nationellt spelinstitut etableras i Skåne. Vidare fastställde kulturnämnden i sin verksamhetsplan och budget för 2024 att "Dataspelsbranschen är under stark utveckling i Skåne och antalet företag och arbetstillfällen växer, vilket skapar möjligheter för en mängd konst- och kulturområden. Potentialen för kultursektorn är stor och som ett led i att utveckla dataspelsbranschen ska kulturnämnden verka för att ett nationellt spelinstitut etableras i Skåne ". I uppdraget nämns Svenska Filminstitutet och det nybildade danska spelinstitutet som referenser. Kulturnämnden ger stöd till dataspelsbranschen, den spelpedagogiska utvecklingen och det konstnärliga innehållet i spel. I nämndens budget avsattes resurser<sup>1</sup> för att undersöka möjligheterna samt för att driva ett påverkansarbete för att placera ett dataspelsinstitut i Malmö.

Kulturförvaltningen beslutade att genomföra en förstudie med syfte att:

- sammanfatta dagsläget för den svenska spelbranschen,
- ge en överblick av offentligt stöd till spelbranschen i våra nordiska grannländer och relevanta europeiska länder,

---

<sup>1</sup> 100 tkr.

- lyssna av hur den skånska och svenska spelbranschen ställer sig till ett nationellt spelinstitut och vilka frågor de bedömer viktigast att ett institut tar sig an, samt
- redogöra för den skånska spelbranschen position och möjligheter när det gäller placering av ett eventuellt nationellt spelinstitut.

## Genomförande

Förstudien är dels baserad på olika studier och rapporter, vilka redovisas i källförteckningen, dels på intervjuer<sup>2</sup> som genomförts under våren 2024 med spelaktörer och branschnära verksamheter. Förstudien har tagits fram i samverkan med en referensgrupp bestående av Peter Lübeck, Måns Billing och Jesper Krogh Kristiansen från Game Habitat<sup>3</sup>, Bobbi Augustine Sand och Oscar Wemmert från Dataspelscentrum<sup>4</sup>, Johanna Nylander (Dataspelsbranschen)<sup>5</sup> samt Caroline Le Bongoat från Malmö stad och Olof Tedin från Invest in Skåne. Intervjuer har genomförts med 11 personer.<sup>6</sup>

---

<sup>2</sup> Intervjuer genomfördes med Simon Flesser och Magnus Gardebäck (Simogo), Alf Condelius (Massive Entertainment), Fredrik Rundqvist och Martin Hultberg (Sharkmob), Johanna Nylander (Dataspelsbranschen), Björn Flintberg (RISE), Per Backlund (styrelseordförande spelforskarrådet), Janus Emil Mariager och Mathias Würtzenfeld (Kulturministeriet, Danmark) samt Jacob Strandell (Ungdomsbarometern).

<sup>3</sup> Game Habitat Southern Sweden är Skånes och Blekinges ideella organisation för spelbranschen med säte i Malmö. Game Habitat utgör en sammanhållande nod för alla studios och företagare inom den digitala spelbranschen och har även ett regionalt uppdrag riktat mot barn och unga.

<sup>4</sup> Dataspelscentrum är en nybildad centrumbildning för oberoende spelskapare placerad i Malmö. Ökad samverkan med andra kulturuttryck, en större mångfald och större möjligheter till lärande kring spelskapande är frågor Dataspelscentrum driver.

<sup>5</sup> Dataspelsbranschen är en branschorganisation för dataspel i Sverige placerad i Malmö och Stockholm. De representerar spelbranschen från små studios till stora förläggare och distributörer. Deras övergripande roll är att skapa förutsättningar för spelutveckling, öka kunskapen om spel och vara en samlad röst för den svenska spelbranschen.

<sup>6</sup> Simon Flesser och Magnus "Gordon" (Simogo), Alf Condelius (Massive Entertainment), Fredrik Rundqvist och Martin Hultberg (Sharkmob), , Björn Flintberg (RISE), Per Backlund (spelforskarrådet), Janus Emil Mariager och Mathias Würtzenfeld (Kulturministeriet Danmark) samt Jacob Strandell (Ungdomsbarometern).

### 3. Bakgrund

Sedan ett antal år tillbaka har flera svenska regioner lyft fram och tagit egna initiativ när det gäller de konstnärliga och kulturella aspekterna av dataspel. Flera har argumenterat för att spel ska bli ett område inom den nationella kulturpolitiken, med särskilt avsatta medel. Spel finns i dagsläget inte med som ett av områdena i förordningen av stöd inom kultursamverkansmodellen som fördelas av Kulturrådet. Spelområdet ingår således inte fullt ut i den nationella kulturpolitiken.

Spelindustrin i sin tur har länge hävdats att dess utveckling inte passar särskilt väl med de modeller för näringslivs-, innovations- eller exportstöd som finns idag, men än så länge har ingen särskild nationell modell tagits fram som bättre skulle möta de behov som finns inom spelbranschen – trots branschens kraftiga tillväxt. Spelområdet har därmed inte fullt ut blivit synligt i den nationella näringslivspolitik.

Förstudien förordar en helhetssyn på spelbranschen, vilket både rapporter, intervjuer och samtal tydligt visat. Det vill säga att spelbranschen behöver ses ur kulturpolitiskt och näringslivspolitik perspektiv – samtidigt.

### 4. Spelbranschen

Kulturnämndens uppdrag att verka för ett nationellt spelinstitut har föregåtts av en mycket stark utveckling av dataspelbranschen i Sverige de senaste åren. Digitala spel är idag Sveriges mest utövade kulturform men också en snabbväxande bransch vilket skapar möjligheter för en mängd konst- och kulturområden.

Spelbranschen har på kort tid blivit en av våra största exportintäkter och Sverige räknas globalt som ett av världens tio främsta länder inom spelproduktion.

Sverige är också hem för några av världens mest framstående spelbolag, som till exempel Mojang, skaparna av det ikoniska spelet Minecraft, och DICE, kända för Battlefield-serien. Dessa framgångsrika företag har banat vägen för många kreativa och tekniskt avancerade spelstudios över hela landet.

Svenska spelutvecklare har också varit pionjärer inom mobilt spelande och free-to-play-modellen<sup>7</sup>, med företag som King, utvecklarna av det populära spelet Candy Crush Saga, som exempel.

En av de främsta faktorerna bakom Sveriges framgångar inom spelbranschen är den starka tekniska infrastrukturen och tillgången till högkvalitativ utbildning. Universitet och högskolor erbjuder specialiserade program inom spelutveckling och relaterade områden, vilket skapar en välutbildad arbetskraft som driver innovationen framåt. Samtidigt är branschens behov av arbetskraft större än arbetskraften som utbildas i Sverige idag och behovet ökar i takt med branschens utveckling.

Spelbranschens största utmaning idag är därför tillgången på kompetens, både i form av fler framtida anställda, möjligheter till fortbildning och tillgång till fler lärare. I Sverige finns idag närmare 8 000 anställda inom spelbranschen – ett antal som, enligt rapporten Kraftsamling dataspelsbranschen<sup>8</sup> behöver växa till hela 41 000 fram till 2031 om branschen fortsätter utvecklas i samma takt som hittills.

### ***Pågående initiativ***

För tillfället pågår flera initiativ inom spelbranschen i Sverige som syftar till att stärka och utveckla branschen ytterligare och göra den mer inkluderande och hållbar.

---

<sup>7</sup> Spel som är gratis i begränsad utsträckning

<sup>8</sup> Kraftsamling Dataspelesbranschen: En rapport om svensk spelindustri. Rapport utgiven av RI.SE i januari 2023.

## **RISE och Vinnova**

RISE (Research Institutes of Sweden) samarbetar med Vinnova, Sveriges innovationsmyndighet, för att stödja och främja innovation inom spel. Genom olika projekt och program arbetar de för att förbättra förutsättningarna för spelutveckling, inklusive forskning och utveckling, nya affärsmodeller och teknologier. Detta samarbete syftar till att skapa en starkare koppling mellan akademi, näringsliv och samhälle för att driva fram innovation inom spelbranschen. Parallellt med denna förstudie arbetar RISE med stöd från Vinnova med att ta fram förslag på en nationell dataspelsstrategi. Med en nationell dataspelsstrategi med näringslivsfokus och ett svenskt spelinstitut i samverkan skulle Sverige ha goda förutsättningar att utveckla såväl dataspelsbranschen globalt som spelkulturen i Sverige.

## **Kraftsamling Dataspelsbranschen**

Kraftsamling Dataspelsbranschen var ett projekt med stöd av Vinnova, som samlade aktörer från Malmö i söder till Luleå i norr och från alla typer av aktörer i ekosystemet runt spelbranschen i gemensam dialog kring viktiga frågor för branschens utveckling. Projektet har skapat en bredare förståelse mellan lokala, regionala och nationella aktörer och bidragit till utökad samverkan nationellt och öppnat upp för ökad internationell samverkan. Projektet har genom ett nätverk av över 40 aktörer som arbetar i och med spelbranschen tagit fram gemensamma behov och utmaningar, belyst potential och identifierat metoder för utökad samverkan. Projektet avslutades 2023 med rapporten Kraftsamling Dataspelsbranschen – en rapport om svensk spelindustri.

## **Power Up**

Power Up är ett projekt som genomförs med stöd av Vinnova och som tar avstamp i projektet Kraftsamling Dataspelsbranschen. Det övergripande målet med projektet är att stärka förutsättningarna för ett långsiktigt hållbart innovationssystem som möjliggör för fler företag att växa och utvecklas. Syftet är att stärka den innovativa



infrastrukturen genom att utveckla samverkan mellan lokala, regionala, nationella och internationella aktörer. Inom projektet skrivs för närvarande ett förslag till en nationell strategi för spel, vilket ska presenteras i november 2024 enligt nuvarande tidsplan. Arbetet sker genom nätverksarbete på nationell nivå men också i arbetsgrupper för specifika frågor inom det stora nätverket.

## **Andra aspekter av spelbranschen**

### **Jämställdhet och mångfald i spelbranschen**

I rapporten Kraftsamling dataspelsbranschen lyfter man fram ökad mångfald och representation som en av de viktigaste aspekterna för spelbranschens fortsatta utveckling. Kreativitet, influenser och nya berättelser behövs för att behålla dagens världsledande position.

Samtidigt behöver branschen bli mer jämställd. Av de antagna till en högre spelutbildning hösten 2022 var knappt 27 procent kvinnor. För yrkesverksamma i branschen var andelen kvinnor 2021 drygt 22 procent. Långsiktiga satsningar behöver göras för att öka antalet kvinnor på landets spelutbildningar.

I nuläget finns flera regionala projekt i syfte att skapa en ökad jämställdhet i branschen men dessa är regionala och interregionala initiativ. Det saknas inte ambitioner men allt sker med små medel och är beroende av projektmedel och därmed tidsbegränsade. En långsiktig nationell satsning på jämställdhetsfrågan efterlyses av flera branschaktörer. Game Habitat presenterade 2024 en ny övergripande vision för sitt arbete i region Skåne med tydligt fokus på jämställdhet, mångfald och inkludering. GEM<sup>9</sup> är ett initiativ som Game Habitat driver sedan flera år tillbaka där de tillsammans med de stora spelföretagen i Skåne skapar möten och nätverk för kvinnor och ickebinära

---

<sup>9</sup> Game Empowerment Movement. <https://gamehabitat.se/gem>

## Spelelement som nytta i andra samhällsområden

Det finns en stor potential att använda tekniska och visuella lösningar som utvecklas inom spelbranschen inom andra samhällsområden, som exempelvis vård, rehabilitering, lärande och upplevelseindustri. Detta brukar kallas för ”spelifiering”<sup>10</sup> vilket betyder att spelmetodik appliceras i sammanhang som inte är spel. Exempelvis bidra till inkludering och möjliggörande för personer med fysiska och neuropsykiatriska funktionsvariationer att delta på mer jämlika villkor i social interaktion. Ett annat begrepp är ”tillämpade spel ” (applied games) innebär att spel tillämpas för olika syften där spel och interaktiva lösningar med spelelement har en potential att användas i hälsosammanhang som exempelvis isolerade och äldre. Ett annat exempel som uppmärksammas alltmer är möjligheterna med VR-spel (Virtual Reality) inom äldreomsorgen.

I den Vinnova-finansierade studien ”Agenda:Game” konstateras att:

*”Dataspelsbranschen och dess aktörer behöver samverka tydligt med andra industrier med intressen i spel och gamification, såsom hälso- och sjukvård, utbildning, logistik med mera. Vidare behöver samverkan ske med såväl privata som offentliga aktörer inom innovationssystemet för att skapa bättre förutsättningar för spelindustrin att verka. Samverkan behöver också ske med akademi, högskolor och institut för att möjliggöra en högre grad av innovation och utveckling och för att vidare etablera spelvetenskap som område.”<sup>11</sup>*

Det finns en möjlighet till utveckling inom spelbranschen vad gäller frågor som jämställdhet, delaktighet och gamification vilket samtidigt visar på behovet av en nationell samarbetspart som kan

---

<sup>10</sup> <https://sv.wikipedia.org/wiki/Spelifiering>

<sup>11</sup> <https://www.vinnova.se/m/strategiska-innovationsprogram/agendor/game/>

driva frågorna långsiktigt och i samverkan med andra relevanta organisationer inom exempelvis forskning, hälsa och utbildning.

## Spelbranschen som kulturbransch

*“... kulturaspekten av spel är helt central för branschens existens. Spel är, ur ett kulturellt perspektiv, kreativa och gedigna hantverk som också kan skapas utifrån helt andra huvudsakliga drivkrafter än bara de rent kommersiella.”<sup>12</sup>*

Digitala spel har stora möjligheter att bidra till utveckling av nya konstnärliga och kreativa former både inom konst- och musikområdet och i uppförandet av exempelvis scenkonst. Det finns ett stort intresse inom såväl kulturektorn som dataspelsbranschen att samarbeta och utforska spelkulturen, men det förutsätter mer likvärdiga stödstrukturer för dataspel som för andra kulturformer.

Ett illustrerande exempel på de konstnärliga och kreativa aspekterna av spel är skånska Studio Simogo som fick Sydsvenskan kulturpris 2023. Det var första gången som priset gick till en spelaktör.

Sydsvenskans motivering lyfter fram vad spel som kulturuttryck är: ett multimedialt berättande som tillsammans med interaktivitet och delaktighet möjliggör otaliga former av uttryck och upplevelser.

*”När Simogo talar lyssnar den spelande världen. Trots att studion bara består av två personer har Simon Flesser och Magnus ”Gordon” Gardebäck satt Malmö och Sverige på kartan som spelstad minst lika tydligt som jättebolagen gjort. Simogo är studion som vägrar göra samma sak två gånger, som gärna väver in musik och poesi i sina alster och som ständigt utmanar bilden av vad spel kan vara. När stora delar av nutidens största underhållningsform blir allt mer likriktad visar Simogo att spel visst är kultur och kan vara så mycket mer än pang-pang och försäljningssiffror.”<sup>13</sup>*

---

<sup>12</sup> Kraftsamling dataspelsbranschen (RISE 2024)

<sup>13</sup> Utdrag ur motiveringen som publicerades i Sydsvenskan 2024-01-06, De får Sydsvenskans kulturpris: ”Mainstreamkulturen har blivit feg”

Studio Simogo är väl kända i den globala spelvärlden med många nomineringar och priser bakom sig. På den brittiska motsvarigheten till filmens Oscarsgala, Bafta, har Simogo haft flera nomineringar de senaste tio åren och 2020 tog de emot sin första Bafta award för Sayonara Wild Hearts, ett spel som också fått andra priser och nomineringar, bland annat för bästa musik i spel och för bästa design. Även deras spel Year Walk från 2013 har hyllats för sina konstnärliga och musikaliska inslag och The Sailor's dream från 2014 har beskrivits som "en interaktiv dikt snarare än ett spel".

På bibliotek finns ett intresse att ta in dataspel som en del av det demokratiska uppdraget och vissa bibliotek har kommit långt i detta arbete. Biblioteken har en bred målgrupp och skapar mer likvärdiga möjligheter för fler att ta del av spel. I Norge har de inom ramen för sin nationella spelstrategi i uppdrag att hjälpa biblioteken med att rekommendera spel för utlåning och inköp.

## **Barn och unga**

Att digitala spel inte är en del av den nationella kulturpolitiken blir särskilt tydligt när det kommer till barn och unga. Den spelkulturella verksamheten för barn och unga sker i dag uteslutande genom regionala och kommunala initiativ i samverkan med spelföreningar som Sverok<sup>6</sup> och ibland branschen.

Barnspel på svenska, spel i undervisning och lärande, spel och spelskapande på fritiden, likvärdiga möjligheter i stad och på landsbygd och att förmedla kunskap och förhållningssätt kring spel och spelande till unga, föräldrar och övriga vuxenvärlden är några exempel på områden som saknar nationella stödstrukturer.

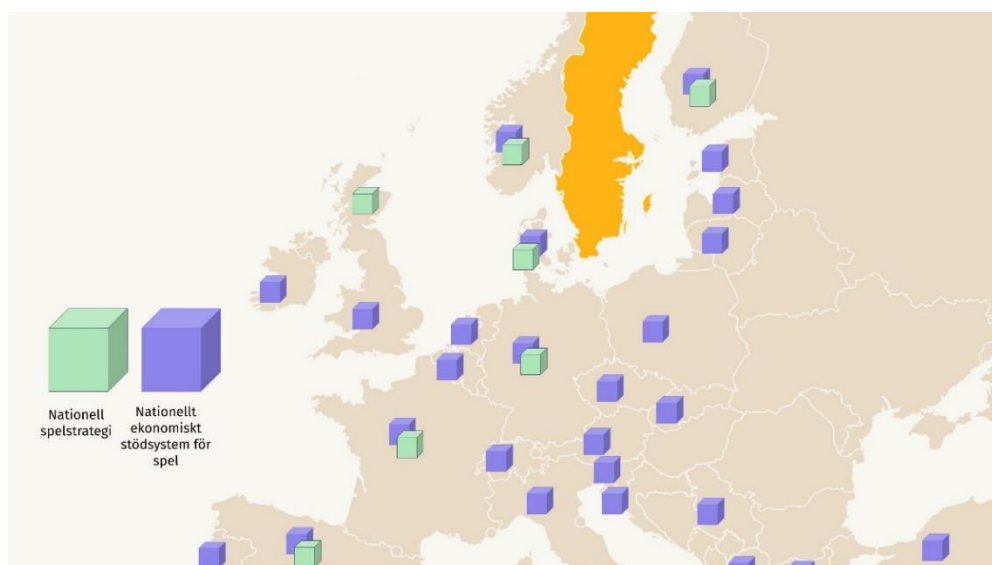
I skolan och på lärarutbildning saknas till stor del undervisning om och med spel och spelskapande och likaså de element som ingår i interaktivt berättande som animation, grafisk formgivning, bild och form med mera. Kunskaper som är relevanta på dagens

---

arbetsmarknad och även i en bredare bemärkelse för att kunna orientera oss och vara delaktiga i en digital värld.

Möjlighet till eget skapande av spel behöver stärkas. Det behövs fler spelpedagoger, mötesplatser och sammanhang där berättelser och spelskapande kan prövas och ta form.

## 5. Stödstrukturer i Norden och Europa



Bildtext: Kartan visar hur det ser ut med stödstrukturer i Europa. Lila visar att det finns ett nationellt stödssystem för spel. Grönt att det finns en nationell dataspelstrategi. Sverige är det enda land som saknar någon form av nationellt stöd eller strategi.<sup>14</sup>

<sup>14</sup> Källor:

1. EGDF: European video games industry insight report (<https://www.egdf.eu/wp-content/uploads/2024/06/2022-European-video-games-industry-insight-report.pdf>)
2. SpielFabrique driver <https://indie-plaza.eu/> där det går att söka på olika stödssystem i Europa. En sökning på Sverige ger 0 träffar
3. RISE: Kraftsamling Dataspelsbranschen (<https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1730641/FULLTEXT01.pdf>)
4. Dataspelsbranschen: Spelutvecklarindex 2021 (<https://static1.squarespace.com/static/5a61edb7a803bb7a65252b2d/t/6229e5dd50b8666aad71a0f4/1646913002440/Spelutvecklarindex2021-ENG-WEBB.pdf>)
5. <https://www.gamesindustry.biz/scottish-government-greenlights-national-games-strategy>
6. <https://www.bmwk.de/Redaktion/EN/Artikel/Economy/Games/strategy-games-hub-germany.html>

Noter:

1. Frankrike förefaller inte ha en sammanhållen strategi för dataspel, däremot flera olika initiativ och strategier för olika delar av branschen sedan början av 00-talet (<https://www.culture.gouv.fr/themes/Jeux-video>, <https://www.vie-publique.fr/eclairage/284130-le-jeu-video-en-france-une-industrie-et-une->

I avsaknad av nationella strukturer i Sverige är utvecklingen idag hänvisad till regionala initiativ och spelkluster vilket innebär att förutsättningarna för att utveckla spelbranschen ser mycket olika ut beroende på var man befinner sig i landet. Nästan all utveckling via offentliga medel sker idag på regional och lokal nivå genom inkubatorer, kluster, spelhubbar och satsningar på spelkulturell infrastruktur. Orter som Skövde, Skellefteå och Malmö har gått före och skapat levande och dynamiska ekosystem trots avsaknaden av en nationell satsning. Dock är många av de här lokala insatserna ofta beroende av projektmedel och ibland även enskilda individers initiativ, vilket gör dem mindre hållbara och riskerar att sakna långsiktig stabilitet.

Spelkulturförbundet Sverok analyserade våren 2023 samtliga 22 regioners kulturplaner.<sup>15</sup> En tredjedel saknar spelkultur i sina planer och lika många saknar en konkret plan. Många regioner har svårigheter att särskilja på den fritidsutövande spelkulturen och den kommersiella spelindustrin vilket kommenteras som anmärkningsvärt. Regionala kulturpolitiska initiativ saknas i stor utsträckning och de initiativ och kluster som finns saknar till stor del kulturuppdrag riktat mot barn och unga.

### ***Exempel på stödstrukturer i Norden***

Våra nordiska grannar har nationella stödstrukturer. Gemensamt för strategierna i Norge och Danmark är uppdraget att öka kunskap och kompetens och att skapa stödstrukturer för spel och spelande riktat till barn och unga.

---

[pratique-en-progression](https://www.culture.gouv.fr/en/press/press-releases/Make-France-a-great-esport-nation-and-give-a-new-impetus-to-the-esport-strategy-2020-2025)). Senast i raden är en strategi för att bli ledande inom esport (<https://www.culture.gouv.fr/en/press/press-releases/Make-France-a-great-esport-nation-and-give-a-new-impetus-to-the-esport-strategy-2020-2025>) Spanien tog fram en strategi specifikt för dataspel i samband med en större plan för att stärka landets ekonomi (<https://gameworldobserver.com/2020/10/14/spanish-government-historically-commits-supporting-national-video-games-sector-strategic-industry>)

<sup>15</sup> meltwater.pressify.io

Norges regering kom med sin första dataspelstrategi inför perioden 2019–2022 och har nu tagit fram en ny strategi (2024–2026) i syfte att “samla, stärka och dela kunskap och kompetens”<sup>16</sup>. Strategins genomförande är kopplat till Norsk Filminstitutt (NFI). Den norska regeringens strategi syftar till att “stimulera dataspelskulturens starka sidor och att lösa dataspelskulturens problem. Dataspelskulturen ska stärkas genom ökad kunskap och kompetens, genom att möjliggöra en säker och inkluderande infrastruktur samt genom att stimulera ett bättre dataspelskulturellt utbud av aktiviteter och innehåll.”

År 2020 skapades en fond på 30 miljoner norska kronor för att främja kreativa branscher, inklusive spelindustrin. Ett av initiativen är att NFI allokera medel specifikt till spelutveckling. År 2022 lanserade de en finansieringsordning där spelutvecklare kunde ansöka om stöd för att utveckla och lansera sina spel. Totalt beviljade NFI cirka 15 miljoner norska kronor till olika spelprojekt under 2022. Utöver detta finns det lokala initiativ och inkubatorer som ger stöd till nystartade spelstudios och hjälper dem att växa och utvecklas. NFI har också ett nationellt uppdrag i att ansvara för utbud och tillgänglighet av dataspel på Norges bibliotek.

Danmark har sedan maj 2024 ett nationellt spelinstitut i Köpenhamn. Från att tidigare legat hos Danska Filminstitutet har företrädare för såväl film som spel varit överens om att spelkultur bör ha ett eget självständigt institut. Det nyetablerade nationella spelinstitutet i Danmark har tilldelats betydande finansiering för att främja spelindustrin. För 2024 - 2027 har den danska regeringen avsatt 33,8 miljoner danska kronor för att stödja denna satsning. Denna finansiering är en del av en bredare strategi för att stärka den danska spelindustrin, som har upplevt betydande tillväxt och internationella framgångar under de senaste åren. Institutet kommer att fokusera på att främja innovation, stödja spelutvecklare och öka branschens

---

<sup>16</sup> <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/spillerom---dataspillstrategi-2020-2022/id2667467/>

globala konkurrenskraft. Genom att tillhandahålla ekonomiskt stöd, resurser och nätverksmöjligheter syftar institutet till att skapa ett robust ekosystem som uppmuntrar kreativitet och teknologisk utveckling inom spelbranschen.

Finland har varit framgångsrika i att bygga upp infrastruktur genom olika former av stöd till bolag i olika faser, från små insatser till nystartade bolag, via utvecklingsstöd och därefter lån till dataspelsutveckling samt för att skala upp verksamheten. Från 2022 satsar Finland över 130 miljoner kronor årligen på att utveckla den finländska spelbranschen. Satsningen sker genom myndigheten Business Finland vars uppgift är att finansiera tillväxt i bolag och stärka finsk export. Det finns tre typer av stöd: ett för att testa nya affärskoncept, ett för att utveckla nya produkter, tjänster och affärsmodeller, och ett för att snabbt skala upp verksamheten på internationella marknader. Den finländska spelindustrin har med denna satsning förutsättningar att fortsätta växa och utvecklas på ett sätt som saknar motsvarighet i Sverige.

Mellan 2006 och 2015 delade Nordiska Ministerrådet ut 65 miljoner kronor till 112 projekt. Initiativet hette Nordiska datorspelsprogrammet och med finansiering av Nordiska ministerrådet var det ett första steg mot en nordisk kulturpolitik för spel. Det hade förutom själva stödprogrammet som mål att föra fram spelens kulturella värde, bidra med branschkunskap och arbeta för export. Bland de svenska bolag som fick stöd av programmet fanns flera kritikerhyllade spel, som till exempel Tarsiers Little Nightmares och Starbreezes spel Brothers. Genom åren fick 31 svenska spelprojekt dela på knappt 17 miljoner. Det innebär en relativt liten summa pengar för varje enskilt projekt, men för flera bolag var den desto mer betydelsefull. I genomsnitt var det tolv ansökningar per beviljat projekt, och ur dessa bedömde sedan sakkunniga experter vilka som skulle få stöd.

Kombinationen av relativt lite byråkrati och stor branschkunskap gjorde stödet till ett gott exempel på hur en jämförelsevis liten summa



pengar ändå kunde göra skillnad för den svenska spelbranschen. Programmet var uppskattat och hade stort genomslag. Stödet fyllde ett tomrum i ekosystemet för investeringar och finansieringar, vad gäller att ge stöd till utvecklingen av tidiga prototyper av spel, något som inte funnits för svenska spelföretag efter att projekttiden löpte ut. Stödprogrammet har lyfts fram av både referensgruppen och vid intervjuer som en lyckad satsning som gärna får återkomma.

### **Exempel på stödstrukturer i Europa**

I Europa finns många länder som aktivt stödjer spelindustrin genom olika former av statliga och regionala program.

Tyskland har en robust stödstruktur för spelindustrin.

Förbundsregeringen erbjuder direkt finansiering genom program som "BMVI Games Funding", där projekt kan få betydande bidrag. Det tyska spelinstitutet GAME spelar en central roll i att koordinera dessa insatser och representera branschen politiskt. Totalt har Tyskland avsatt över 50 miljoner EUR årligen för spelutveckling och relaterade aktiviteter.

Frankrike har också en stark stödstruktur, bland annat genom National Centre for Cinema and the Moving Image (CNC), som erbjuder flera finansieringsprogram för spelutveckling. Dessa program inkluderar direkta bidrag och skatteavdrag som kan täcka upp till 30% av utvecklingskostnaderna. Frankrike är känt för sitt stöd till både stora och små utvecklare, vilket hjälper till att upprätthålla en diversifierad spelindustri.

Storbritannien stödjer spelindustrin genom Video Games Tax Relief (VGTR), som ger upp till 25% skatteavdrag på produktionskostnader för kvalificerade projekt. Detta program har varit mycket framgångsrikt och bidragit till att Storbritannien är en av de ledande spelmarknaderna i Europa. Utöver detta finns det också regionala stödprogram, särskilt i Skottland och Wales, som riktar sig till spelutvecklare.

Sveriges position på den globala spelmarknaden är stark. Landet är bland de fem största i Europa när det kommer till antalet anställda, antal bolag och omsättning, trots att landet i sig är förhållandevis litet. Globalt räknas Sverige till en topp-10 nation för spelutveckling. Svenska spelföretag har stor spridning i världen och finns i 45 länder i samtliga världsdelar. Men Sverige ligger efter länder som Tyskland, Frankrike och Storbritannien samt våra nordiska grannländer när det gäller statligt stöd till spelbranschen. Dessa länder erbjuder omfattande finansieringsprogram, skatteavdrag och andra former av stöd som har bidragit till en stark och diversifierad spelindustri. För att Sverige ska kunna konkurrera på samma nivå behövs en mer organiserad och strategisk ansats, som exempelvis ett nationellt spelinstitut kan erbjuda.

Genom att etablera ett nationellt spelinstitut kan Sverige skapa bättre förutsättningar för spel som kulturform och dra nytta av spelindustrins fulla potential, på liknande sätt som våra europeiska grannländer redan gör.

## 6. Varför ett institut?

Regionfullmäktige refererar i sitt uppdrag till Svenska Filminstitutets verksamhet och arbetssätt för kulturnämnden att hämta inspiration ifrån.

Svenska Filminstitutet (SFI) är en stiftelse som bildades 1963, i syfte "att stärka och utveckla svensk film." Det huvudsakliga målet är att stödja produktion, distribution och visning av värdefull film, att bevara och tillgängliggöra det svenska filmarvet samt att representera den svenska filmen internationellt. SFI har också ett uppdrag att synliggöra svensk film nationellt, exempelvis genom Guldbaggegalan och att från institutets sida marknadsföra svensk film gentemot större internationella filmfestivaler. SFI ger också stöd till svenska internationella filmfestivaler.

I mitten på 1990-talet genomfördes en regionalisering av filmen. Nitton regionala resurscentrum för film bildades med finansiering från SFI och regionerna. Uppdraget var, och är fortfarande, att främja och stödja filmverksamhet för barn och unga, stödja biografier och andra visnings-arrangörer, och att på olika sätt stötta lovande filmskapare genom talangutveckling. SFI har en viktig nationell roll att samverka med regionerna kring filmpedagogiska satsningar riktade mot barn och unga, fortbildningsinsatser riktade till lärare och pedagoger och inte minst talangsatsningar i form av olika stöd och inspirerande mötesplatser. SFI delar årligen ut stöd till kommunal verksamhet för "ung filmkulturell verksamhet". Utvalda filmer lanseras för skolbio där en lärarhandledning ger lärare och pedagoger stöd och ingångar till samtal och referenser till läroplan och ämnen.

Idag spelar Filminstitutet en avgörande roll för utvecklingen av svensk film. Filmpolitiska mål skapar förutsättningar för såväl bred som smal filmproduktion som speglar hela Sverige. Genom att främja svensk film internationellt bidrar institutet också till att stärka Sveriges kulturidentitet och positionera svensk film globalt.

För den svenska spelbranschen finns för närvarande ingen organisation eller stödstrukturer liknande det Filminstitutet har. Att spelbranschen i avsaknad av detta ändå har vuxit och utvecklats till en av världens främsta spelnationer är ett styrkebesked. Branschens egna organisationer och regionala initiativ har skapat en stark infrastruktur och sammanhållning inom branschen. Det finns med andra ord en grundad och engagerad mottagare och samarbetspart till ett nationellt uppdrag kring spelkultur på plats, såväl nationellt som regionalt. Detta utgör goda förutsättningar för samverkan mellan branschen och ett nationellt spelinstitut, mellan näring och kultur.

När filmen regionaliserades och fick filmkulturella uppdrag i mitten på 1990-talet fanns inga etablerade strukturer på plats. När det gäller spelkulturen är det på många håll i Sverige tvärtom. Till exempel är

ett interregionalt nätverk av spelutvecklare på plats och är under utveckling med Skåne som en aktiv part i arbetet.

Två länder som kopplat det spelkulturella uppdraget till nationellt spelinstitut är Norge och Danmark. I Norge ligger det nationella spelkulturella uppdraget under Filminstitutet där de under 2024 har bildat ett kompetenscenter och en uppdaterad spelstrategi: ”Dags för spel”.<sup>17</sup>

Det är alltså i sin organisation en del av filminstitutet men med ett eget uppdrag.

Även i Danmark har spel tills helt nyligen legat hos Filminstitutet. I maj 2024 öppnade Danmarks nationella spelinstitut - Nimbi Game Lab<sup>18</sup>. Beslutet om att skilja film och spel från varandra var samstämmt från företrädare från de två branscherna. Med ett självständigt spelinstitut slår man fast att spel är en egen kulturform men man behåller institutsorganisationsformen.

Såväl Danmark som Norge har fokus på stödstrukturer riktade mot barn och unga och även i övrigt är uppdraget liknande det svenska Filminstitutets.

---

<sup>17</sup> <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/spillerom---dataspillstrategi-2020-2022/id2667467/>

<https://www.nfi.no/aktuelt/2019/kulturministeren-la-fram-ny-spillstrategi>

<sup>18</sup> Europas første spilinstitut er i luften (kum.dk)

## 7. Aktörer i Skåne och skånska initiativ



Spel-ekosystemet i Skåne är dynamiskt och växer snabbt, med ett starkt samspel mellan olika aktörer inom näringsliv, akademi och stödstrukturer. Det centrala läget i förhållande till andra större spelregioner och kluster i Nordeuropa bidrar till samverkan och utbyten.

### Näringsliv

Många olika spelstudios har etablerat sig i regionen de senaste åren. Massive Entertainment, en del av Ubisoft, och Sharkmob, nyetablerat och snabbväxande bolag, är de två största och mest kända spelbolagen i Malmö och har bidragit till stadens status som en ledande aktör inom spelutveckling. Men det finns också bolag som Tarsier och det oberoende spelföretaget Simogo, mottagare av Sydsvenskans kulturpris.

Nordic Game Conference är en av de viktigaste spelutvecklingskonferenserna i Europa och har sedan starten 2004 blivit en central mötesplats för spelutvecklare, utgivare och investerare. Konferensen hålls årligen i Malmö och erbjuder en plattform för nätverkande, kunskapsutbyte och affärsmöjligheter inom spelindustrin. För

regionen har Nordic Game Conference haft en betydande påverkan. Den har inte bara stärkt Malmö och Skåne som ett nav för spelutveckling, utan också attraherat internationell uppmärksamhet och investeringar. Konferensen främjar samarbeten mellan lokala, nordiska och globala aktörer, vilket bidrar till att skapa jobb och utveckla nya teknologier och innovationer inom spelbranschen.



*Bildtext: Nordic Game i Malmö är Sverige och Nordens viktigaste konferens och skyltfönster och lockar utgivare och affärspartners från hela världen. Konferensen kan jämföras med London Games festival, Develop i Brighton, Gamescom i Köln och Digital dragons i Krakow.*

## **Akademi och utbildning**

Dataspelsbranschen är en attraktiv arbetsmarknad för unga men möjligheten att utbilda sig ser olika ut beroende var man bor och växer upp. I intervjuerna i denna förstudie uttrycker aktörer en önskan om en tydlig strategi för karriärbyggande redan från tidiga år, från högstadieålder och vidare.

I Skåne och Blekinge finns flera utbildningar inom spelutveckling som erbjuder både högskole- och yrkesutbildningar och på tre av Skånes folkhögskolor finns det profilerade spelutbildningar. Malmö universitet, Lunds universitet och Blekinge Tekniska Högskola har alla utbildningar relaterade till digitala spel. Vid Malmö universitet finns det treåriga programmet "Spelutveckling" med fokus på

programmering och vid Lunds universitet finns flera konstnärliga utbildningar inom konst, musik och gestaltande som är viktiga delar i spelskapande.

Yrkeshögskolan The Game Assembly startade i Malmö 2008 och räknas som en av de främsta utbildningarna inom spelutveckling i världen. Idag finns deras utbildningar även i Stockholm och London. Utbildningarna erbjuder en blandning av teori och praktiska projekt, ofta med nära koppling till industrin genom samarbeten och praktikplatser. Detta ger studenterna en stark grund och möjligheter att nätverka med branschexperter.

I Skåne har flera folkhögskolor profilerade utbildningar inom spelutveckling. På Malmö folkhögskola ges man programmet Kreativt spelskapande och har ett högt söktryck. Över 50 % av de antagna är kvinnor. En ökad jämställdhet och mångfald inom spelbranschen har Game Habitat haft som mål och arbetat medvetet med inom ramen för sitt regionala uppdrag sedan 2019. På Östra Grevie folkhögskola ges programmet Virtuellt kompositör och ljuddesigner och på Österlens folkhögskola programmet Game Creator. Dessa utbildningar utgör ett viktigt steg mot fortsatta yrkesvägar inom spelbranschen och samtliga har ett stort antal sökande.

Sedan 2021 finns ett formaliserat samarbete mellan 30 skånska musik- och kulturskolorna med namnet Regional Kulturskola Skåne. Detta för att skapa likvärdiga möjligheter för barn och unga att delta i kulturell och konstnärlig verksamhet. Sedan 2023 finns kursen "Kreativ spelutveckling" som erbjuds alla barn och unga i de kommuner som deltar i samarbetet. Kursen har ett stort söktryck. Även på kulturskolan i Malmö ges samma utbildning. Utbildningen är ett exempel som kommit till på initiativ av Game Habitat och Dataspelscentrum som en följd av deras regionala kulturuppdrag.

### **Stödstrukturer och mötesplatser**

Game Habitat är en ideell organisation och spelkluster baserad i Malmö, Skåne, med målet att stödja och utveckla spelindustrin i

regionen. Organisationen grundades för att skapa en stark gemenskap och en gynnsam miljö för spelutvecklare, oavsett om de är etablerade företag eller nystartade indie-studios. Organisationen erbjuder även arbetsplatser och teknisk infrastruktur genom Game Habitat DevHub, ett helt hus som fungerar som en samarbetsyta där spelutvecklare kan arbeta och dra nytta av gemensamma resurser. Med Game Habitat finns det en central nod och mötesplats för alla spelaktörer i Skåne

Game Habitat har ett verksamhetsstöd från region Skånes kulturnämnd sedan 2020. Stödet är ett främjande konsulentuppdrag riktat mot barn och unga i hela Skåne. En roll likt Film i Skånes barn- och unga konsulenter. Game Habitats verksamhet täcker därmed hela ekosystemet och har en central roll i att utveckla spelkulturen i Skåne.

Dataspelscentrum är en centrumbildning som bildades 2023 i Malmö. Dataspelscentrum värnar digitala spel och interaktivt berättande som konst- och kulturuttryck. Dataspelscentrum och är en nationell medlemsstyrd förening för alla som professionellt skapar spel eller på andra sätt arbetar eller utbildar inom områden som ingår i att skapa spel. Likt andra centrumbildningar är deras roll att vara ett nationellt frilansnätverk, förmedla uppdrag, kompetensutveckla och främja olika typer av samarbeten med exempelvis andra centrumbildningar och kulturuttryck. Andra fokusområden för Dataspelscentrum är bättre förutsättningar för oberoende spelskapare och frilansare inom spelutvecklingsområdet, ökad mångfald och bättre förutsättningar för att pröva och lära sig spelskapande för barn, unga och vuxna.

Minc etablerades i Malmö 2002 som ett av Skandinaviens första startup-inkubatorprogram. Idag arbetar MINC brett med interna affärsutvecklare och ett globalt nätverk av coacher och branschexperter. Minc är helägt av Malmö stad.



## **Skånska initiativ för att stärka spelbranschen**

Region Skånes kulturnämnd har sedan 2016 gett stöd och varit engagerad i den utveckling som sker kring dataspel i Skåne och de senaste två åren har flera initiativ tagits för ett nationellt erkännande av spel som kultur- och konstform. Regionala Utvecklingsnämnden ger stöd till branschen genom bland annat etableringsstöd och marknadsföring av Skåne som spelregion inom sin satsning på Tech.

2019 tog kulturnämnden initiativ till ett projekt som resulterade i rapporten ”Spelkonsulent barn och unga – ökad spelkunnighet och spelpedagogik för barn och unga”<sup>19</sup>. I slutrapporten ges förslag på hur en långsiktig satsning på främjande av spelkulturell verksamhet för barn och unga kan utformas. Slutrapporten tar också upp behovet av stödstrukturer för skapandet av barnspel av hög kvalitet och föreslår en främjanderesurs med uppdrag riktat mot skola, fritidsaktiviteter, kommunala initiativ, kulturskola, bibliotek samt riktade talangsatsningar för unga. Möjligheten att utforska spel och spelskapande från unga år lyfts som en viktig del av ekosystemet och för utvecklingen av branschen.

2020 tog kulturnämnden beslut om verksamhetsstöd till en regional spelkonsulent på deltid för spelområdet. Game Habitat fick uppdraget att:

- vara en resurs och en stödstruktur för verksamhet riktat till barn och unga i hela Skåne
- verka generellt för en ökad kunskap och förståelse kring digitala spel som en konst- och kulturform
- främja utvecklingen av spelpedagogisk verksamhet och ökad spelkunnighet i hela Skåne
- arbeta för ökad jämställdhet och mångfald inom branschen
- verka för att utveckla stödsystem för nystartade spelföretag genom exempelvis inkubatorverksamhet

---

<sup>19</sup> <https://utveckling.skane.se/publikationer/publikationer/rapport-spelkonsulent/>

2023 ökar region Skånes kulturnämnd stödet till den regionala spelkulkonsulentverksamheten till motsvarande en heltidstjänst.

Den 14 juni 2023 arrangerade Region Skånes kulturnämnd i samarbete med de skånska riksdagsledamöterna Peter Ollén (m) och Eva Pihl Krabbe (s) ett välbesökt seminarium i riksdagen med rubriken ”En nationell satsning på spel som konst- och kulturuttryck.” På seminariet lyftes tre nationella mål för att behålla och utveckla Sveriges unika position som en av de tio främsta spelnationerna i världen:

- erkänna spel som ett eget konst- och kulturområde
- satsa på ökad spelkunnighet
- ta fram en nationell datorspelsstrategi

Region Skåne som spelregion och satsningen på spelkultur presenterades för kulturrådets styrelse vid ett besök på regionhuset samma år där den nybildade centrumbildningen Dataspelscentrum medverkade. Skånes regionala aktörer Game Habitat och Dataspelscentrum tog tillsammans med andra aktörer initiativ till och medverkade för första gången på såväl Almedalsveckan som Folk och Kultur i Eskilstuna.

2024 ger regionfullmäktige Region Skånes kulturnämnd i uppdrag att verka för ett nationellt spelinstitut med placering i Skåne. Den 8 mars besöker kulturminister Parisa Liljestränd spelstudion Sharkmob och får en presentation av Skånes utveckling som spelregion. Riksdagens kulturutskott besöker Game Habitat den 8 april och får en presentation av Skåne som spelregion, dess utveckling och regionens satsning på spelkultur som en del av ett branschekosystem.

På kulturkonferensen Folk och Kultur i Eskilstuna arrangerade Game Habitat, Dataspelscentrum, Dataspelsbranschen med flera samtal och seminarier om spelkultur med en välbesökt monter.

Den investeringsfrämjande enheten på Region Skåne är delaktiga i Skånes spelutveckling. Arbetet sker i samverkan med Game Habitat och Malmö stad. De erbjuder kontor för spelutvecklare på Dev Hub, ett hus och community som samlar spelutvecklare i Malmö, och marknadsför Skåne som spelregion.

Malmö stad ger årligen stöd till Game Habitat i syfte att skapa förutsättningar för en växande spelbransch i Skåne.

## 8. Förstudiens slutsatser kring uppdrag för ett nationellt spelinstitut

Förstudien har genom samtal och intervjuer dragit slutsatser kring vad som kan vara lämpliga uppdrag för ett nationellt spelinstitut. De uppdrag förstudien föreslår för det nationella spelinstitutet adresserar många av de grundläggande förutsättningarna för konstnärlig, kulturell och industriell utveckling, som grundar sig i en tillräcklig och stabil jordmån för talangutveckling, innovation och återväxt.

- **Öka kännedomen och kunskapen om dataspel.**

Många spelar men ser inte spel som en bransch, vet inte hur den är strukturerad eller att den skapar arbetstillfällen och kompetenser. Grundläggande kompetens såväl som konstnärliga experiment behövs för att utveckla branschen och skapa kommersiella framgångar men ett bredare medvetande om denna mångfald saknas. Båda dessa perspektiv behöver synliggöras och kommuniceras.

- **Stärk kompetensförsörjningen och utbildningssektorn.**

Det finns en rad professionella utbildningar i Sverige men hög tillväxttakt gör att svenska spelutbildningar står för knappt hälften av branschens behov. Detta underskott utgör en stor utmaning. På universitet, yrkeshögskolor och folkhögskolor och även inom lärarutbildning, skola, bibliotek och kulturskola efterfrågas lärare och kunskap kopplat till metoder, pedagogik och didaktik. Ett nationellt spelinstitut bör verka för en ökad

kompetensförsörjning och driva frågorna i samverkan med akademi, bransch-organisationer, forskarnätverk, lärarutbildningar och regioner.

- **Ökad jämställdhet och inkludering.**

Representation och mångfald behöver växa och lyfts fram i Kraftsamling Dataspelsbranschen<sup>20</sup> som en av de viktigaste utmaningarna framöver. Kreativitet, influenser och nya berättelser beskrivs som en av de viktigaste aspekterna för utvecklingen av en inkluderande och relevant spelbransch i Sverige. En långsiktig nationell samordning i samverkan med regionala initiativ och stödstrukturer efterfrågas.

- **Öka kunskapen om spelkunnighet (game literacy) och medie- och informationskunnighet i relation till spel.**

Att kunna förstå och värdera medieinnehåll bidrar till att kunna göra sig hörd, vara trygg och inte bli lurad eller manipulerad. Det finns ett behov av ökad kunskap om vad spelkunnighet är och vad den har för roll för samhälle och individ. Att samarbeta med mediemyndigheten och andra relevanta aktörer inom området bör vara ett uppdrag för ett nationellt spelinstitut.

- **Utveckla och handha stödstrukturer för spel.**

Riktade stöd till spelproducenter, utveckling av spel och nyföretagande är återkommande i samtliga länders strategier för utveckling av spelbranschen. Syftet är att både öka konkurrenskraften samt att stödja utvecklingen av en stor bredd av spel, t.ex. för barn och unga.

## 9. Varför är Skåne en lämplig värd för ett nationellt spelinstitut?

*“Det finns bara några stora spelhubbar i världen. Skåne har alla förutsättningar att kunna bli en av dem.”<sup>21</sup>*

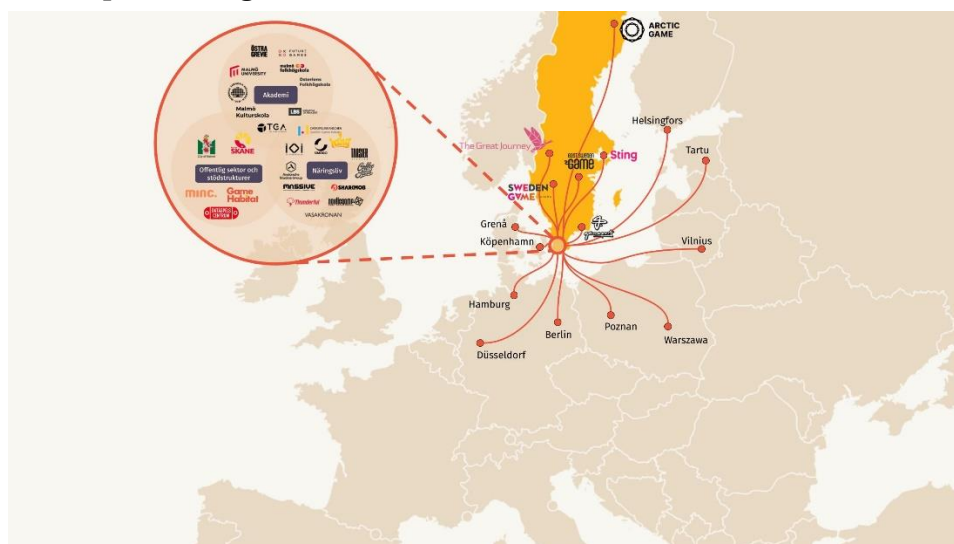
---

<sup>20</sup> Kraftsamling Dataspelsbranschen: rapport utgiven av RI.SE i januari 2023

<sup>21</sup> Fredrik Rundqvist, CEO Sharkmob

Spelbranschen har haft en särskilt stark utveckling i Skåne och som det beskrivs i kapitel sju så finns det i Skåne en rad olika aktörer med olika kompetens inom området. De här aktörerna har en robust samverkan vilket utgör ett väl fungerande ekosystem med stora och små företag, utbildning och akademi samt stödstrukturer och mötesplatser. Alla de här aktörerna tillsammans utgör en bredd som inte finns på andra platser i Sverige.

Spel är också ett tydligt prioriterat politiskt område - både i Malmö stad och inom Region Skåne med både kultur- och näringslivsfokus inom spel vilket gör området starkare.



Skånes strategiska läge med närheten till Europa och det nära samarbetet med Köpenhamn bidrar ytterligare till regionens attraktionskraft. Något som lyfts fram återkommande vid samtal med spelaktörerna.

Inom det skånska spel-ekosystemet finns det en uttryckt vilja att ha ett nationellt spelinstitut i Skåne. Under arbetet med förstudien gjordes intervjuer med aktörer från andra regioner och även de ser fördelar med ett svenskt spelinstitut med bas i Skåne. Skåne framstår som en självklar plats för många spelaktörer i Sverige. Det finns en enighet kring att Skåne kommit långt när det gäller spelkunnighet och verksamhet för barn och unga. Skåne uppfyller alla förutsättningar för att vara den region där ett nationellt spelinstitut kan placeras.

## 10. Källförteckning

- [Spelkonsulent ökad spelkunnighet och spelpedagogik för barn och unga \(skane.se\)](#)
- [Tidigare seminarium — SpelAlmedalen](#)
- Dataspelsbranschen: Fler vägar in i spelbranschen. Januari 2024.
- [Protokoll utskottssammanträde 2023/24:25 \(Kulturutskottets protokoll 2023/24:25\) | Sveriges riksdag \(riksdagen.se\)](#)
- [Filmaftale 2024-2027 - kum.dk](#)
- [Filmpedagogerna Göteborg](#)
- [Mediemyndigheten - Mediemyndigheten.se](#)
- [Spelproblem bland unga - spelprevention.se \(folkhalsomyndigheten.se\) \(2024-05-06\)](#)
- [Initiativ for udvikling af sociale mobilspil til børn | Det Danske Filminstitut \(dfi.dk\)](#)
- Dataspelsbranschen: Spelutvecklarindex 2023.
- [Spelkonsulent. Ökad spelkunnighet och spelpedagogik för barn och unga. Juni 2020.](#)
- Dataspelsbranschen: Vägar in i spelbranschen - Kompetens, utbildning och konsten att skapa spel (2023).
- [Kraftsamling Dataspelsbranschen: En rapport om svensk spelindustri, rapport utgiven av RISE i januari 2023.](#)
- [European Funding Instruments, utgiven av EGDF 2021](#)
- [Study on European video games sector, European Commission 2023](#)
- [De får Sydsvenskans kulturpris: ”Mainstreamkulturen har blivit feg” – Sydsvenskan](#)
- [Dags för spel - regeringens dataspelsstrategi 2024-2026 - regjeringen.no](#)
- <https://www.nfi.no/aktuelt/2019/kulturministeren-la-fram-ny-spillstrategi>
- <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/spillerom---dataspillstrategi-2020-2022/id2667467/>
- <https://www.nfi.no/dette-gjor-nfi/dette-gjor-nfi/spill-til-bibliotekene>
- VIRKE: Spill rapporten 2019/2020 (virke-spillrapporten-2019.pdf)
- [About Innovation Fund Denmark | Innovationsfonden](#)
- Kulturministeriet: [Europas første spilinstitut er i luften \(kum.dk\)](#)
- [READY PLAYER 2 - Initiativ for udvikling af sociale mobilspil til børn | Det Danske Filminstitut \(dfi.dk\)](#)
- [Spelkulturförbundet Sverok](#)