

Spelutvecklarindex 2022



DATASPELSBRANSCHEN
Swedish Games Industry

Första upplagan

Oktober 2022

Utgiven av Dataspelsbranschen

Research: Viktor Wollstad, Magdalena Annell

Layout: Emilie Ihre

Illustration, framsida: Henrik Rosenberg

Text & analys: Kajsa Grafström

Redaktör: Johanna Nylander

Dataspelsbranschen är en samarbetsorganisation för ANGI och Spelplan-ASGD. ANGI representerar förlag samt distributörer och Spelplan-ASGD representerar utvecklare och producenter.

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

www.dataspelsbranschen.se

Kontakt: johanna.nylander@dataspelsbranschen.se

Nyckeltal

Nyckeltal	2021	2020	2019	2018	2017
Antal bolag	785 (+15%)	667 (+12%)	586 (+13%)	513 (+14%)	442 (+12%)
Omsättning MSEK svenska bolag	27 522 (+19%)	22 182 (+20%)	17 815 (+20%)	14 491 (+9%)	13 015 (+5%)
Omsättning MSEK i svenska bolag globalt	58 887 (+41%)	34 696 (+30%)	24 551 (+21%)	19 199 (+30%)	13 318 (+8%)
Omsättning per anställd i Sverige TSEK	3 465 (+3%)	2 544 (-6%)	2 675 (+10%)	2 423 (-4%)	2 532 (-15%)
Resultat Sverige	2 917 (-56%)	6 611 (+41%)	3 903 (+28%)	2 805 (-33%)	4 177 (-49%)
Resultat i svenska bolag globalt	-1 246 (-117%)	7 543 (+44%)	5 225 (+52%)	3 438 (-20%)	4 297 (-48%)
Antal anställda i Sverige	7 944 (+17%)	6 596 (+10%)	5 925 (+11%)	5 317 (+14%)	4 670 (+25%)
Varav män	6 169 (77,7%)	5 186 (78,6%)	4 699 (79%)	4 286 (80%)	3 821 (82%)
Varav kvinnor	1 755 (22,1%)	1 410 (21,4%)	1 226 (21%)	1 036 (20%)	849 (18%)
Antal anställda i svenska bolag utomlands	11 158 (+36%)	7 177 (+55%)	3 253 (+20%)	2 604 (+74%)	668 (+19%)

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

Värdekedja med mungiporna uppåt

Den här rapporten handlar om jobb och pengar, vilket dataspel bidrar med i hög grad. Men bakom jobben och pengarna finns något annat, nämligen glädje. Dels är det skaparglädje hos de som gör spelen. Visst, det är inte kul varje minut i ett spelprojekt, många gånger är det envisa problem som ska lösas och mycket hårt arbete. Men i grund och botten drivs spelutvecklare av viljan att skapa spel. Dels är det glädje hos spelarna, det är förstås själva anledningen till att spela: att ha kul på egen hand eller tillsammans med andra.

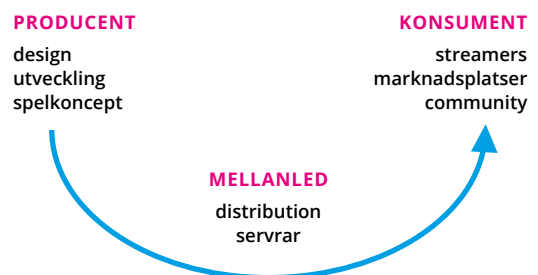
Men det är inte bara människorna som blir glada av spel, det är faktiskt också själva värdekedjan. Jo, det finns en ekonomisk teori som kallas för "smiley face" och den går att tillämpa på spel.

En värdekedja brukar ritas som en pil eller ett streck med producenten i ena änden och konsumenten i den andra. I mitten är det olika mellanled som distributör, grossist, återförsäljare och så vidare. Smiley face-modellen lägger till en y-axel som visar hur stort värde de olika mellanleden tillför. Ju större tillfört värde, desto högre upp på y-axeln. Det visar sig att de största tillförda värdena finns i början på och slutet av värdekedjan. Det vill säga i de båda ändarna, närmast producenten och närmast kunden. Därför böjer strecket sig till en u-formad båge, eller ett smil om man vill.

I början av värdekedjan finns invecklade processer som koncept, innovation, verktygsutveckling, design, innehållsutveckling och annat som kräver kreativitet, specialiserad kompetens och stora resurser. Här är risken hög och därmed också det tillförda värdet. De här processerna är svåra att automatisera eller outsourca. Översatt till dataspel är det här själva spelet skapas, en kreativ process som ofta provar sig fram och där många

idéer ofta skrotas på vägen. Spelet växer fram i en iterativ process där innehåll stegvis läggs till spelet och testas så att det håller måttet och bidrar till spelupplevelsen.

I mitten av värdekedjan finns sådant som tillverkning och logistik – verksamheter som när de väl är etablerade är standardiserade, i hög grad kan automatiseras, utlokaliseras och konkurrensutsätts. Inom dataspel kan det handla om servrar och telenät, branscher som präglas av stora volymer och små marginaler, alltså litet (men nödvändigt!) värdetillskott.



Mot slutet av värdekedjan vänder kurvan uppåt. Här finns sådant som marknadsföring, försäljning, varumärke och kundrelationer, dvs kommunikation i olika former. Kommunikation kräver människor, det kostar mer än maskiner och värdet är större. Inom spel är det här sådant som lanseringskampanjer, streamers, trailers, digitala återförsäljare och kundsupport.

Förord

Människorna syns alltså mest i början och slutet av värdekedjan. Ju närmare mungiporna, desto fler jobb, desto mer värde och desto mer pengar. I mitten och botten av "underläppen" är det mesta automatiskt och värdet är lågt. Enligt den här teorin bör företag sträva efter att ha så stor del av sin verksamhet i början och slutet av värdekedjan, där lönsamheten är som störst och mungiporna som högst. Precis som dataspelsföretagen, alltså.

Det var inte för att vi lärde oss om smiley face-teorin som dataspelens värdekedjor utvecklades på det här sättet. Men som av en händelse passar modellen perfekt för att beskriva dataspelsföretagens verksamhet. Att företagen följer en ekonomisk modell som ger största möjliga värde kan vara en del av svaret på att den här rapporten än en gång visar nya rekordsiffror för branschens omsättning, sysselsättning och bidrag till statskassan. Men det viktigaste skälet är förstås glädjen hos spelarna och talang, hårt arbete och arbetsglädje hos spelkaparna. Då blir även värdekedjan på gott humör.

Stockholm, oktober 2022

Per Strömbäck

VD, Dataspelsbranschen

Fotnot 1: Smiley face (eller "smiling curve") beskrevs först cirka 1992 av Stan Shih på det taiwanesiska datorföretaget Acer.

Fotnot 2: Kommerskollegium har gjort detaljerad analys av värdekedjor i Minecraft enligt smiley face-modellen i rapporten Minecraft Brick by Brick (Kommerskollegium, 2013).

Innehåll

Nyckeltal	3
Förord	4
Sammanfattning	6
Omsättning och resultat	8
Viktiga händelser	10
Anställda	12
Antal bolag	14
Inkludering och könsfördelning	16
Största bolag	20
Koncerner och börsen	22
Gästkapitel: Branschens börsutveckling	24
Spelutvecklarkartan - Sverige	28
Svenska spelföretag i världen	34
Spelutvecklarkartan - Världen	36
Förvärv och investeringar	40
Världsmarknaden	44
Spelutbildningarna	46
Nyföretagande och samarbeten runt om i landet	48
Spelbranschen i Europa	52
Gästkapitel: Giganternas kamp möjliggör trendskifte	54
Hållbarhet	57
Omvärld och utmaningar	58
Metod	60
Ordlista	63

Sammanfattning

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

Svensk spelutveckling är en exportnäring som verkar på en i hög grad global marknad. Spelbranschen har på några årtionden vuxit från en hobby för entusiaster till en världsomspännande industri med kulturell och ekonomisk betydelse. *Spelutvecklarindex 2022* sammanställer de svenska bolagens senast redovisade verksamhetsår (2021). Rapporten i korthet:

- Svenska dataspelsindustrins omsättning växte till 27,5 miljarder kronor under 2021 vilket är en ökning med 19% i de svenskregistrerade bolagen. Totalt inklusive dotterbolag i utlandet omsatte den svenska branschen 58,9 miljarder kronor, en ökning på 41%.
- Totalt 1 755 tjänster på spelföretag i landet innehas av kvinnor, det motsvarar en andel på drygt 22%.
- Svenska spelföretag växer, och sysselsätter 7 944 personer på plats i Sverige samt 11 158 personer utomlands. Svårigheten att rekrytera personal i Sverige består och en allt större del av svenska bolags expansion består i att etablera eller förvärva utvecklingsstudior utomlands. I Sverige ökade antalet anställda med 1 348 personer, en ökning med 17%.
- 93 bolag startade under 2021, dessa tillsammans med 25 nytillkomna äldre bolag som ändrat verksamhet till spelutveckling, resulterar i att det i december 2021 fanns 785 aktiva företag, en ökning med 15% jämfört med 2020.
- 2021 rapporterades 81 investeringar och förvärv varav fem hade ett affärsvärde över miljardstrecket. Svenska bolag var i 77 av fallen köpare och i 31 av affärerna var svenska bolag säljare.
- De tio mest lönsamma bolagen betalade tillsammans in över 1,2 miljarder SEK i bolagsskatt på sina vinster.
- De tio största arbetsgivarna har sammanlagt betalat nästan 2 miljarder i löneskatter.
- 21 svenska bolag är noterade på börsen i Sverige. Tillsammans omsatte de 37 miljarder SEK under 2021.

Spelutveckling är en tillväxtbransch. 14 av de bolag som finns i dag har funnits sedan nittioalet, men drygt hälften av alla bolag har registrerats de senaste fem åren. Under 2021 registrerades 93 nya bolag. Spelen lanseras direkt på en internationell marknad med stark tillväxt och även kompetensförsörjningen sker i hög grad på en global arbetsmarknad. Faktorer som pekar på fortsatt tillväxt är fler satsningar på regionala hubbar med inkubatorer, acceleratorer och utbildningar, fler veteraner som startar nya företag och det faktum att vi ännu inte sett effekterna av de senaste årens flera och stora investeringar och förvärv.

Svenska spelutvecklare kännetecknas av bredd och kvalitet. Sverige har världsledande utvecklare inom AAA, konsol, PC, mobilspel, VR/AR, digital distribution och specialiserade underleverantörer. Branschens



Flamebait Games - Passpartout 2

27,5

Svenska dataspelsindustrins omsättning växte till 27,5 miljarder kronor under 2021, vilket är en ökning med 19%.

58,9

Svenska företags sammanlagda omsättning inklusive koncernbolag i utlandet var 2021 58,9 miljarder kronor, en ökning med 41%.

största utmaningar är tillgången på kompetens och tillgång till kapital, det senare inte minst i tidiga skeden, samt lagar och regler kring digitala marknader som kommer i otakt med utvecklingen. Den viktigaste framtidsfrågan handlar om mångfald, både bland spelarna och spelarna. Även om utvecklingen skett snabbt de senaste åren återstår mycket arbete. På längre sikt har dataspel alla förutsättningar för mångfald och inkludering, spel erbjuder en möjlighet att lämna sin vardag och stiga in i världar där bara fantasin sätter gränserna.

Antalet "andra generationens bolag" där erfarna spelutvecklare gått vidare med nya egna projekt, eller där företagsledare skapat sitt andra bolag fortsätter att öka.

Antalet investeringar och förvärv där svenska bolag är köpare ökar. Totalt var det ett svenskt bolag som var huvudfinansiär i 77 av 81 spelrelaterade affärer under 2021. En tredjedel av dessa var förvärv och investeringar helt på den svenska marknaden.

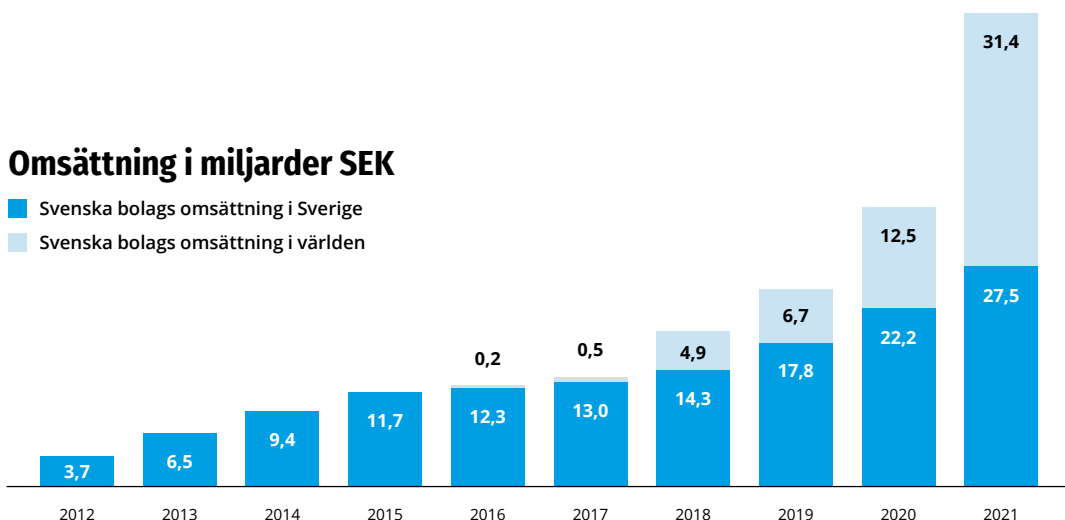
Framgångsrika företag investerar alltmer tillbaka i branschen, och ofta på den svenska marknaden. Enligt en rapport om investeringar i Europa inom spelbranschen från Sifted (sifted.eu) kom Sverige på tredje plats av de länder där flest investeringar hade gjorts.

Omsättning och resultat

Svenska spelföretag har fortsatt att växa under 2021 och ökat omsättningen med 19,4% till 27,5 miljarder kronor. Det är en ökning med mer än fem miljarder kronor.

Omsättning i miljarder SEK

- Svenska bolags omsättning i Sverige
- Svenska bolags omsättning i världen



Under de senaste åren har ett par stora koncerner växt sig större bland annat genom investeringar och förvärv och en betydande del av förvärven har skett utanför Sverige. Totalt omsätter svenska bolag och koncerner nästan 60 miljarder kronor globalt.

I tidigare rapporter har omsättning från koncernredovisningen legat som grund för den totala omsättningen. Efter utvärdering av liknande rapporter inom Europa har vi från och med detta år valt att redovisa nationell koncernomsättning baserat på moderbolag och svenska dotterbolag. Koncernomsättningen inklusive utländska dotterbolag särredovisas i den globala omsättningen. Detta ger en mer rättvisande bild av hur det går för svenska bolag och för att jämföra med både andra branscher och samma bransch i andra länder.

Jämförelsesiffror från tidigare år har reviderats till och med 2016 för att ge en rättvisande bild av tillväxten.

I den globala konkurrensen har bolagen framgångsrikt tagit marknadsandelar, lockat till sig kompetens

och inte minst skapat spelupplevelser för flera hundra miljoner spelare världen över.

Branschen växer

Med 93 nya bolag växer den svenska branschen stabilt och har det senaste decenniet ökat omsättningen från drygt 3 miljarder till nästan 28 miljarder kronor i de svenska bolagen och 59 miljarder SEK när de utländska dotterbolagen räknas med. Under 2021 var omsättningen för första gången högre för de svenskägda utländska bolagen än omsättningen i de svenskegistrerade bolagen, detta en effekt av de många stora förvärv som skett under året utanför Sverige.

Pandemin har fortsatt att påverka branschen under 2021. Flera utvecklingsprojekt har blivit försenade och det återstår att se vilka långsiktiga effekter den har haft på branschen. En längre analys kring pandemins påverkan finns i rapportens omvärldskapitel.

Omsättning och resultat svenska bolag

Sju av de svenska bolagen har under året haft en omsättning på över en miljard kronor. De tio största bolagen står för drygt 70% av den totala omsättningen och utöver miljardbolagen omsätter 31 bolag över 100 miljoner. De svenska bolagen är totalt sett lönsamma även om resultatet minskar jämfört med tidigare år. Investeringar samt av- och nedskrivningar av utvecklingsprojekt har haft stor påverkan på det redovisade resultatet. De tio mest lönsamma bolagen har betalat in nästan en halv miljard kronor i skatt och de största arbetsgivarna har betalat in runt en miljard kronor i sociala avgifter.

King och Mojang har båda haft en omsättning på över fem miljarder kronor och är därmed de största bolagen i Sverige.

Spelbranschen är en exportbransch, och liksom all svensk export har den gynnats av den låga kronkursen gentemot omvärlden. Det märks framför allt i goda omsättningstal, och i Euro har omsättningen ökat med

22 procent. Trots fortsatt låg krona har flera företag genomfört stora investeringar, vilket givetvis påverkar resultatet. En mer detaljerad genomgång av investeringar i den svenska branschen finns i kapitlet Förvärv och investeringar.

Omsättning och resultat globalt

Under 2021 var omsättningen i de svenskägda utländska bolagen högre än omsättningen i de svenska bolagen, en effekt av de stora förvärv som skett under året.

Embracer Group har i år haft en omsättning på över 17 miljarder kronor, en tillväxt på 90% från föregående år vilket betyder att Karlstadsbolaget fortsätter vara landets största koncern inom spelutveckling, och en av de största spelkoncernerna i Europa.

Det redovisade resultatet globalt sett var under året för första gången på elva år negativt. En förklaring till detta är stora investeringar och nedskrivningar på tidigare utvecklingsprojekt bland flera av de större bolagen.



Sharkmob - Bloodhunt

Viktiga händelser

Antalet svenskutvecklade spel som kommer ut varierar från år till år, men numera har branschen så stor bredd att enskilda titlar inte avgör det samlade utfallet. Här är några exempel på större händelser under 2021 samt början av 2022.

- **Embracer Group** fortsatte att växa genom att förvärva flertalet bolag runt om i världen och består nu av 130 studior och äger runt 850 IP:n och varumärken. I början av 2021 förvärvade Embracer amerikanska **Gearbox Software**, skaparen av kända spel såsom *Borderlands* och *Brothers in Arms*. Den svenska operativa gruppen **Coffee Stain** är förläggare för den fristående Skövde-studion **Iron Gate** som i januari 2021 släppte spelet *Valheim*. Ett spel som under första året gjorde storsuccé och såldes i över tio miljoner exemplar. I augusti 2022 kom nyheten att Embracer Group hade köpt amerikanska **Middle earth-Enterprises** och får därmed globala rättigheter till Tolkiens fantasyverk *Sagan om ringen*.
- **King** fortsätter stabilt framåt. *Candy Crush Saga* har tillsammans med bolagets andra spel 250 miljoner spelare varje månad. Det svenska bolaget redovisade 5,5 miljarder kronor i omsättning.
- **Mojang** har en fortsatt stabil omsättning och *Minecraft* fortsätter vara världens mest sålda spel med över 240 miljoner sålda exemplar och 93 miljoner spelare varje månad under 2021.
- **Stillfront** har haft en fortsatt bra tillväxt och förvärvade under 2021 flera spelstudior såsom **Game Labs** och **Jawaker** och koncernen består nu av 22 spelstudior runt om i världen.
- **G5 Entertainment** som under 2021 firade 20 år som koncern har en fortsatt stabil position i



Expansive Worlds – Call of the Wild: The Angler



Hazelight Studios – It Takes Two

mobilspelessegmentet, företaget har för femte året i rad en omsättning över miljardstrecket. Med en bred spelkatalog inklusive spel som *Hidden City*, *Mahjong Solitaire* och *Jewels of Rome* hade företaget 6,5 miljoner aktiva spelare (MAU) vid slutet av 2021.

- **Paradox Interactive** startade 2021 med sitt bästa år någonsin i ryggen både sett till omsättning och resultat, men under 2021 minskade omsättning och vinstmarginal jämfört med tidigare år. Paradox har under året släppt flera expansioner till befintliga spel samt utökat till flera plattformar.
- Skövde-baserade **Stunlock Studios** släppte under 2022 sitt vampyrspel *V Rising*. Redan under första veckan sålde spelet i över en miljon exemplar och efter en månad hade försäljningen fördubblats.
- **Raw Fury** har haft fortsatt god tillväxt under året, satsade stort på fler indiespelsprojekt, och öppnade under sommaren 2021 två konstgallerier, ett i Stockholm och ett i kroatiska Zagreb. I augusti 2021 förvärvade investmentbolaget **Altor** en majoritetsandel i Raw Fury och köpte ut den tidigare delägaren **Nordisk Games**.
- **Avalanche Studios Group** hade under året som gick flera stora framgångar. Förutom utannonseringen av det nya roguelite-spelet *Ravenbound* nådde både *Generation Zero* och *Second Extinction* (samtliga från **Systemic Reaction**) över en miljon spelare. Dessutom släpptes fiskespelet *Call of the Wild: The Angler*

medan jaktspelet *theHunter: Call of the Wild* (båda från **Expansive Worlds**) passerade intäkter på över en miljard SEK sedan lanseringen 2017. Sommaren 2021 utannonserade Avalanche Studios sitt ambitiösa open world-spel *Contraband* som förläggs av **Xbox Game Studios**, och sedan 2015 har Avalanche Studios Group haft en genomsnittlig årlig tillväxt av de totala intäkterna på ca 25 procent.

- **Ubisoft Entertainment** var, precis som förra året, landets största arbetsgivare med 837 anställda. I januari 2021 annonserade Ubisoft att **Massive** ska göra *Star Wars*-spel i samarbete med **LucasArts**. Studion arbetar sedan tidigare med kommande *Avatar: Frontiers of Pandora* tillsammans med **Lightstorm Entertainment** och **FoxNext Games** samt med *Tom Clancy's The Division*-serie.
- **Hazelight Studios** släppte i mars 2021 spelet *It Takes Two* som har sålt i över sju miljoner exemplar och vunnit flertalet priser, bland annat *Game of the Year*.

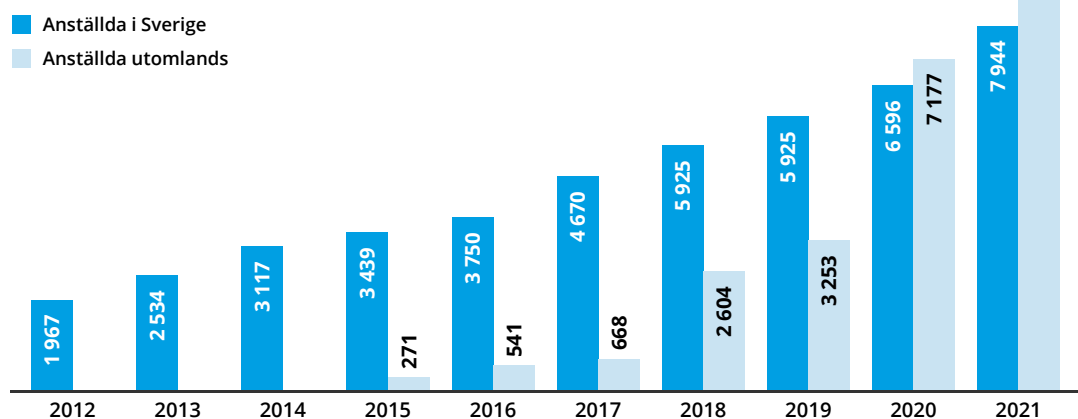
Under året har flertalet svenska spelföretag tilldelats priser på olika galor. **Hazelight Studios** *It Takes Two* vann bland annat *Game of the Year* på The Game Awards och **Fatshark** vann *Best Multiplayer Game* med *Warhammer 40,000: Darktide* på gamescom award 2022.

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

Anställda

Antalet anställda i spelbranschen i Sverige ökade med 17% under 2021 till 7 944 personer. Det motsvarar 1 348 nya heltidstjänster.

Anställda i Sverige samt i svenska bolag utomlands



Samtidigt tillkom nästan 4 000 heltidstjänster i utlandet i svenskägda bolag, framför allt på grund av förvärv. Största arbetsgivare i Sverige är Ubisoft och EA DICE som båda sysselsätter över 700 personer. 20 bolag har över 100 anställda i Sverige.

Utöver anställda i Sverige har svenskägda bolag över 11 000 personer anställda runt om i världen utanför Sverige, och totalt är 19 055 personer anställda av ett svenskt spelutvecklingsföretag. Mer om detta i kapitlet Svenska spelföretag i världen.

Antalet anställda baseras på årsbokslutens genomsnittliga heltidsanställningar under hela verksamhetsåret. Det innebär att den faktiska siffran arbetandes i branschen i många fall är högre mycket på grund av att många bolag som expanderat under 2021 har haft fler anställda i slutet av året än i början av året. I den mån uppgiften funnits att tillgå har antalet anställda

i december 2021 använts som referens för att bättre spegla utvecklingen under året. När det gäller anställda utomlands krävs det att det svenska företaget redovisat att det finns ett dotterbolag i respektive land.

Mindre kontor, som enskilda marknadsföringskontor eller andra former av affärskontor, ofta drivna på konsultbasis, har inte särredovisats. Dessa har en ytterst liten påverkan på det totala antalet anställda, och vi räknar heller inte med anställda på utländska marknadskontor som är baserade i Sverige.

Utöver det redovisade antalet finns personer i andra bolagsformer, personer i bolag som ej än lämnat årsredovisning, samt frilansare och konsulter som inte syns som anställda i bolagens årsredovisningar. Med hänsyn till dessa mörkertal är den verkliga siffran högre. Det finns till exempel 306 enskilda firmor som är registrerade under dataspel. I undersökningen

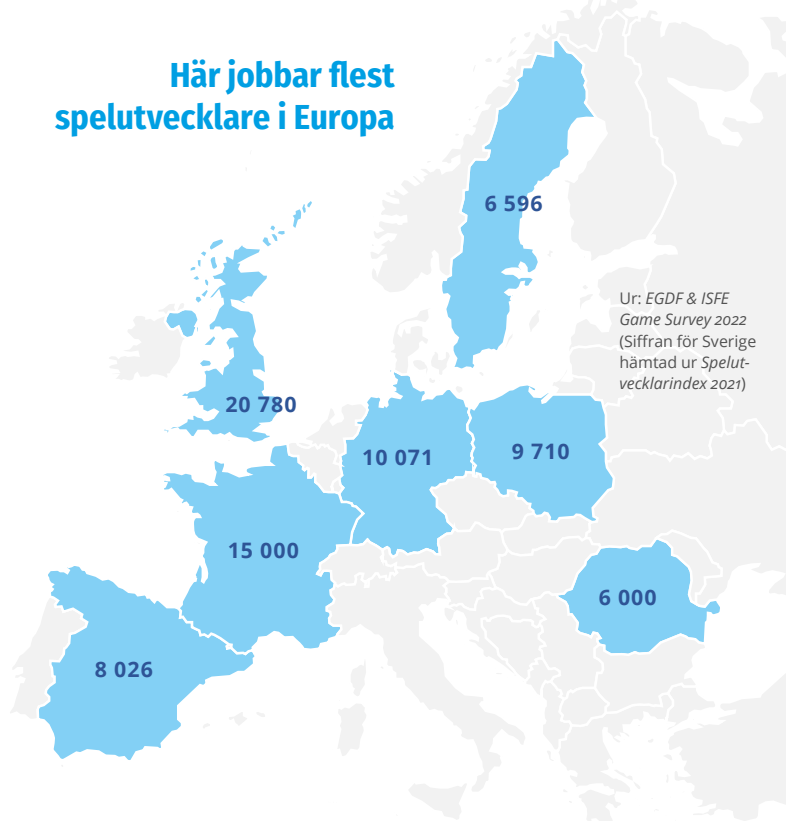
Här jobbar flest spelutvecklare i Europa

98 219

arbetade med spel i Europa 2020

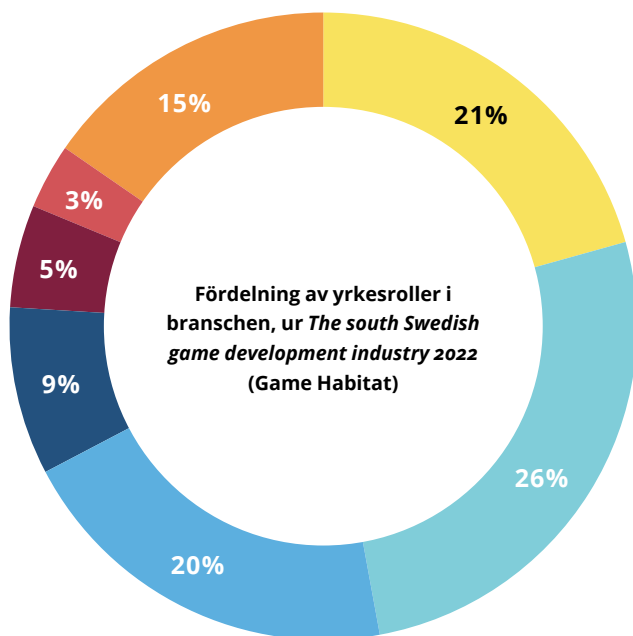
The south Swedish game development industry 2022 (Game Habitat) uppgav 87% att de hade en fast tillsvidareanställning på heltid. Nästan ingen jobbar deltid.

Det råder fortsatt stor efterfrågan på arbetskraft i alla yrkeskategorier, vilket håller tillbaka företagens utveckling, inte minst när det gäller att anställa på plats i Sverige. Det märks tydligt när bolagen expanderar, och Embracer, Stillfront, EG7 och G5 är exempel på företag som anställer fler utomlands än i Sverige. En överblick av alla svenskägda spelstudior finns på spelutvecklarvärldskartan längre fram i rapporten.

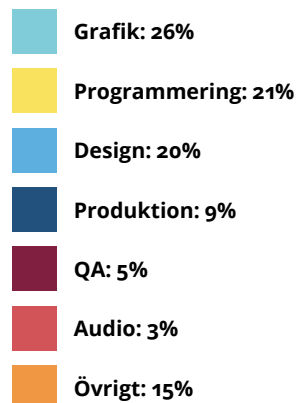


22%

av de anställda i den europeiska branschen är kvinnor



Yrkesroller i branschen



Antal bolag

2021 registrerades 93 nya spelföretag och 25 bolag ändrade verksamhet till att bedriva spelutveckling, en ökning på 15%.

Totalt uppgår nu antalet bolag till 785 stycken. 194 bolag som i dag sysslar med spelutveckling är över tio år gamla.

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

Andra företagsformer

2021 fanns det 306 enskilda firmor, 33 handelsbolag och åtta ekonomiska föreningar som var registrerade under SNI 58.210 – utgivning av dataspel.

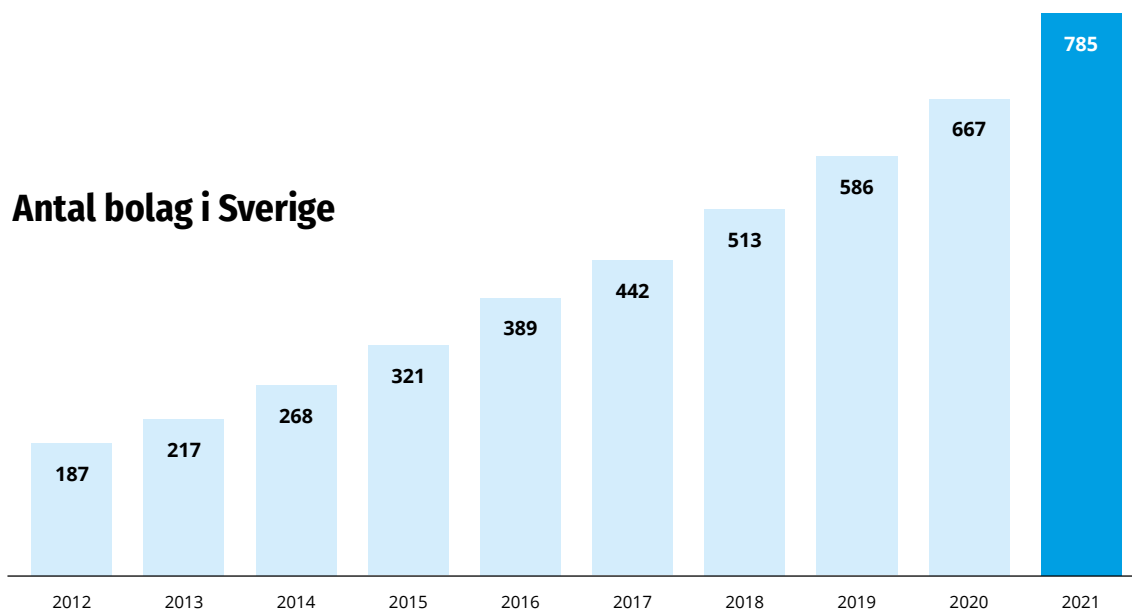
Av de enskilda firmorna redovisade 95 stycken omsättning under 2021. Nio bolag redovisade en omsättning över en halv miljon och enbart tre enskilda firmor omsatte mer än en miljon. 17 firmor drevs av en kvinna, fyra av dessa redovisade omsättning, ingen över en halv miljon.

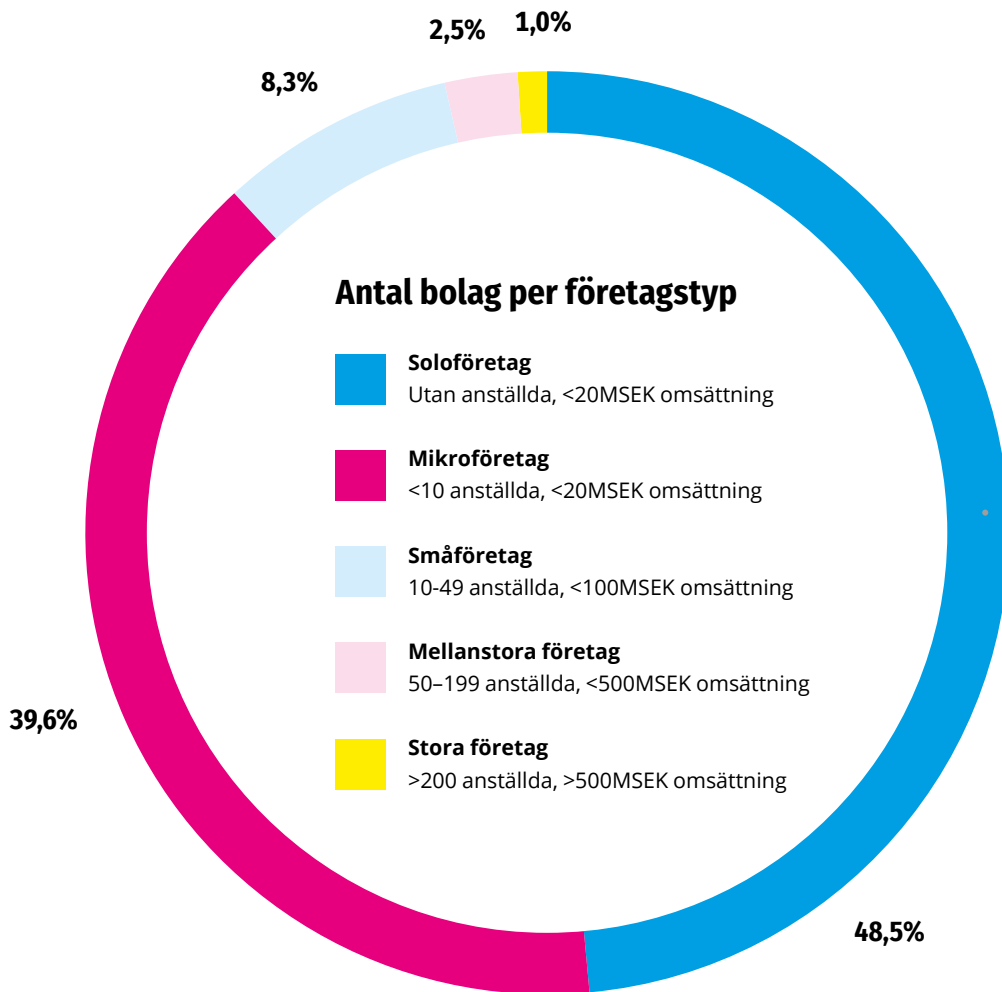
Av handelsbolagen redovisade tio omsättning.

Flera av de bolag som var registrerade under 58.210 och hade verksamhet under 2020 gjorde andra saker än spel. Utöver dessa har vi kännedom om ett 40-tal bolag som gör spel eller innehåll till spel som är registrerade under andra SNI-koder.

Några av dessa återfinns på Spelutvecklarkartan på sidan 28.

Antal bolag i Sverige





Anställda och omsättning per företagstyp

En stor andel av företagen i branschen är små. Knappt hälften har inga anställda och en fjärdedel av bolagen saknade omsättning under 2021.

Kategoriseringen utgår från EU:s definition av företagsstorlek, men vi har ändrat definitionen av soloföretag till bolag helt utan anställda (EU inkluderar även bolag där ägaren är anställd), och medelstora företag är mellan 50-199 anställda istället för 50-249 personer. Detta beror på hur data rapporterats från SCB. Vi har i denna sammanställning för tydlighets skull använt oss av en fast växlingskurs på 10 SEK per EUR.

Sammanställningen visar att den största andelen av bolagen i branschen är små. Solo- och mikroföretagen är tillsammans 88% av alla företag i branschen. 28 bolag sysselsätter fler än 50 personer. 117 bolag omsätter tio miljoner SEK eller mer, av dessa är några bolag dotterbolag till andra bolag i branschen. 38 bolag i branschen omsatte över 100 miljoner SEK under 2020.

Antalet soloföretag har ökat men andelen ligger kvar på 48% precis som under 2020. Även mikroföretag har ökat i antal men också i andel till 40%, ett stort antal av de nya företag som har tillkommit under året är solo- eller mikroföretag. I år räknas inte koncernbolagen med utan moder- och dotterbolag räknas separat, vilket bidrar till att andelen stora företag har minskat till 1%.

Inkludering och könsfördelning

Under 2021 ökade både antalet och andelen kvinnor som arbetade i spelbranschen. Totalt var det 1 755 kvinnor i Sverige som arbetade med spelutveckling vilket motsvarar 22,1% av de anställda i branschen i landet, en ökning med 345 personer jämfört med tidigare år. Bland de personer som tillkom till branschen, var 26% kvinnor.

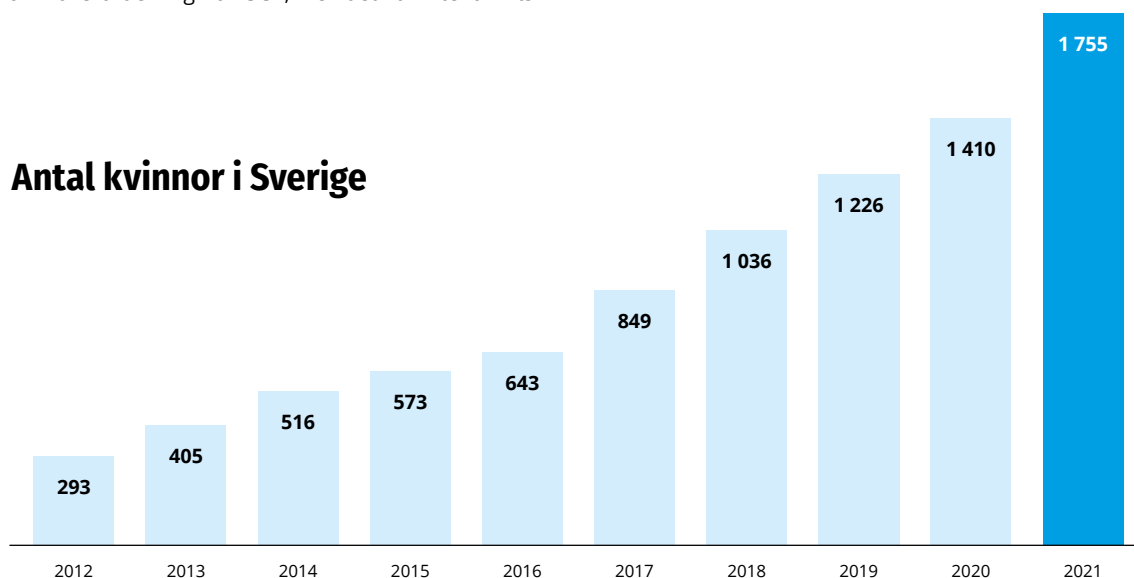
3 519 kvinnor var under året anställda på ett svenskägt spelföretag utomlands, en ökning med 51%. Det motsvarar 31% av all personal på svenskägda spelstudior i världen. Majoriteten av dessa är anställda hos Embracer Group, Stillfront Group, G5 Entertainment och Paradox Interactive.

Det som försvårar analysen kring detta ämne är svårigheten att få tag på data kring könsfördelningen på många bolag. De börsnoterade har skyldighet att redovisa detta i sina årsrapporter men flertalet av små, mellanstora och även stora bolag kommunicerar inte informationen vare sig i årsrapporter eller via hemsidor. Till denna rapport har vi kompletterat med data om könsfördelning från SCB, men det har inte funnits

för alla bolag. För att branschen ska kunna ta tag i de utmaningar som finns och kunna arbeta aktivt med jämställdhet så skulle det vara positivt om fler redogjorde för sin egen situation.

Det finns fortfarande en stor utmaning i att locka fler kvinnor till branschen och att behålla dem, men också i att få fler kvinnor att starta bolag. Kvinnor i spelbranschen återfinns främst i medelstora och stora företag. Jämnast könsfördelning återfinns inom bolag som arbetar med mobila plattformar och VR. Tio företag har endast kvinnliga anställda, nio av dessa är enmansföretag.

Antal kvinnor i Sverige



I Storbritannien publicerades i mars 2022 en andra census för den brittiska spelbranschen. Censussen är utgiven av branschorganisationen Ukie och utförd av University of Sheffield. 3 200 personer (ca 20% av den totala arbetsstyrkan) som arbetar inom dataspelsbranschen i Storbritannien var med och anonymt svarade på frågorna. Rapportens mål var att förstå hur branschen verkligen ser ut utifrån kategorier som exempelvis könstillhörighet, nationalitet, ålder, utbildning samt vilken utgångspunkt som finns för att kunna förbättra och förändra.

Några av resultaten från den brittiska undersökningen var att 70% av alla som arbetar inom spelindustrin i landet är män, 28% identifierar sig som kvinnor och 2% som ickebinära. Man fann också att 21% av alla som arbetar inom industrin hörde till HBTQ+community, en betydande högre andel än det nationella snittet på mellan 3-7%.

I Sverige har en del bolag börjat redovisa andel ickebinära i information kring anställda i sina årsrapporter. Bland de svenska bolag som uppgav denna siffra var andelen som ej angav kön som man eller kvinna 1,24%. I den mån uppgift har funnits baseras könsfördelningen på könsidentitet utefter hur respektive bolag har rapporterat in underlag.

Fler initiativ i branschen

Game Dev Force Grundades i början av 2019 med visionen om att förena olika initiativ inom Sverige som alla syftar till att skapa en mer inkluderande och mångsidig spelutvecklingsindustri. Game Dev Force var under 2022 tillbaka med både minikonferensen The Thing och en ny upplaga av Valkyrie Jam.

Leveling the Playing Field är ett finansieringsinitiativ från Coffee Stain som riktar in sig på mindre studior som anställer minst lika många kvinnor som män för att främja jämställdheten inom branschen. De har sedan starten investerat i tre studior.

Internetstiftelsen arrangerade under 2021 två tillfällen av Tidsvåg, spelfester som firade spel och kvinnors framgångar inom spelbranschen.

Wings grundades 2018 och investerar i indiespel utvecklade av teams där kvinnor och marginaliserade kön har nyckelpositioner på företagen.

GEM, Game Empowerment Movement, startade under 2021 upp verksamheten i södra Sverige som ett lokalt initiativ för att stödja en jämställd och inkluderande kultur i spelbranschen. GEM stöts av exempelvis,

Massive Entertainment, Avalanche Studios Group, The Game Assembly, King med flera.

DONNA är en intressegrupp med bas vid Högskolan Skövde som sedan 2011 arbetat med jämställdhetsfrågor inom spelutveckling, ett arbete som hyllats som lärande exempel på hur man arbetar med jämställdhetsintegrering på högskola och universitet. 2022 hölls minikonferensen DONNA DAY under två dagar för både studenter och alumni i anslutning till Sweden Game Conference.



Itatake -
Gumslinger

Några nyckeltal

- 29 bolag består av minst hälften kvinnor jämfört med 22 föregående år. Störst av dessa är Star Stable med 88 kvinnor anställda.
- 83 bolag har en högre andel kvinnor än genomsnittet med minst 22% kvinnor anställda. Tillsammans omsätter de 20 miljarder SEK.
- 94 bolag med fler än en anställd består av bara män, det största av dessa bolag har 22 anställda.
- 30 bolag med fler än en anställd har minst 50% kvinnor i ledning eller styrelse.

The south Swedish game development industry 2022

I södra Sverige har intresseföreningen Game Habitat gjort en undersökning bland personer som arbetar inom spelbranschen, inspirerat av den brittiska censusen. Drygt 200 personer (ca. 14% av antalet som arbetar i regionen) deltog i undersökningen som både fokuserade på att ta reda på information om de anställda, hur de ser på att arbeta inom spelindustrin och vad de tycker om regionen. Hela rapporten finns att läsa på gamehabitat.se.

Vilka är det då som arbetar i spelbranschen?

- Nästan hälften har arbetat i mer än sex år i branschen. 25% har arbetat med spel i över tio år.
- En majoritet har fyllt 30 år. 11% procent är över 40 år.
- 20% har barn och två tredjedelar lever i en fast relation.
- En stor andel har flyttat hit för att arbeta. 56% är svenska medborgare.
- Bland respondenterna var 76% män, 18% identifierade sig som kvinnor och 2,9% som ickebinära. Resterande valde att inte uppge kön. Resultatet ger både en lägre andel män och en lägre andel kvinnor än det inrapporterade snittet för regionen.

BRANSCHRÖSTEN EMILY DRAMEUS

Head of People & Culture, Amplifier Game Invest

”Vi kan alla bidra till att skapa en hållbar bransch där fler kan se tydliga karriärvägar och en sund arbetsmiljö.”



Hej Emily Drameus, vad är du mest nöjd med i ert arbete kring inkludering?

Jag är mest nöjd med att mångfald och inkludering sitter tydligt uttalat på agendan. Frågorna genomsyrar vår verksamhet från mål på ledningsgruppsnivå till exempel utbildning för personalen och hur vi genomför rekryteringsprocesser. Det är självklart alltid ett pågående arbete men jag ser hur stor skillnad det gör när inkludering blir ett uttalat fokusområde för hela organisationen.

Vad är dina bästa råd för hur man börjar att arbeta med inkludering och mångfald?

Det bästa rådet är till ledningen av bolag att sätta mångfald och inkludering som något man vill jobba aktivt med. När det kommer som en punkt på ledningsgruppsagendan och finns definierat i relevanta rollbeskrivningar blir det lättare för alla i organisationen att bidra till arbetet. Börja med att sätta mål som känns tydliga och möjliga att uppnå och ta hjälp av de som har kunskap och erfarenhet av att jobba med

inkludering. Det går inte att förlita sig på att några eldsjälar i organisationen ska driva det som en separat fråga, inkludering är en fråga som är avgörande för hur medarbetare trivs, vem man lyckas attrahera i rekryteringsprocesser och hur samarbete ser ut internt.

Vad skulle du vilja se att de svenska spelbolagen gör mer för att bidra till en positiv utveckling när det gäller inkludering och mångfald?

Jag tycker att branschen har tagit bra steg framåt de senaste åren men jag skulle gärna se mer samarbete mellan företag för att nå ut till yngre generationer för att locka en bredare mångfald på sikt. Med tanke på hur dataspelsbranschen växer kommer det bli kritiskt att fler människor ser det som ett attraktivt alternativ att jobba med spelutveckling. Vi kan alla bidra till att skapa en hållbar bransch där fler kan se tydliga karriärvägar och en sund arbetsmiljö. Jag tror också att representation är en av nycklarna till att attrahera en större mångfald.

Största bolag

Fler bolag växer sig större. Sju bolag redovisar miljardomsättning och 16 bolag hade över 100 anställda. 38 bolag hade en omsättning på över 100 miljoner. Ungefär 40% av bolagen visar positiva resultat, 48 bolag redovisade en vinst över 10 miljoner, och 107 bolag hade tio eller fler anställda. Nedan räknas enbart svenskregistrerade bolags omsättning. En lista över de största svenska bolagens globala omsättning återfinns i kapitlet om spelföretag i världen.

Svensk omsättning i miljoner SEK

	Bolag	Omsättning MSEK 2021
1	King	5 545
2	Mojang	5 435
3	EA DICE	1 538
4	Paradox Interactive	1 447
5	Toca Boca	1 342
6	G5 Entertainment	1 316
7	Coffee Stain Publishing	1 182
8	Avalanche Studios Group	851
9	Ubisoft Entertainment Sweden	798
10	Embracer Group (moderbolag)	527

Antal anställda i Sverige

	Bolag	Anställda i Sverige 2021
1	Ubisoft Entertainment Sweden	837*
2	EA DICE	730
3	King	648
4	Paradox Interactive	511
5	Embracer Group	463*
6	Avalanche Studios Group	415*
7	Sharkmob	251
8	Embark Studios	209*
9	Thunderful Group	189
10	Star Stable Entertainment	172

*Embracer Groups nyckeltal är från 30 juni 2022 och omfattar hela koncernen i Sverige. Nyckeltalen från Ubisoft Sverige, Avalanche Studios Group, Sharkmob och Embark är från 31 december 2021. Resterande bolag redovisar heltidsanställningar i snitt under året.

BRANSCHRÖSTEN EMMA IHRE

Head of Sustainability, Embracer Group



”Lyckas vi bredda rekrytering och få in fler perspektiv och erfarenheter kan branschen hålla sig konkurrenskraftig och innovativ.”

Hej Emma Ihre, Head of Sustainability, Embracer Group! Vad är du mest nöjd med i ert hållbarhetsarbete?

Embracers hållbarhetsarbete utgår ifrån vår affär och hjälper oss att fortsätta leva enligt våra värderingar – det är jag stolt över. Arbetet hjälper oss navigera en värld full av utmaningar och möjligheter. Dessutom bidrar spelen våra studior producerar till samhällsutvecklingen. I vår globala grupp finns exempel på spel som hjälper forskare knäcka den genetiska koden, som i *Borderlands Science*, och *Asmodees Access+* som är designat för personer med neuropsykiatriska variationer.

Vad är dina bästa råd för hur man börjar att arbeta med hållbarhetsfrågor?

Börja med att utgå från hur ni arbetar idag och er befintliga affär. Vilka frågor är viktigast att arbeta med? Var har ni möjligheter och vilka risker måste ni hantera? Utiifrån det kan ni prioritera arbetet. Där är enkelhet och

tydlighet avgörande. När man vet vad man gör och varför man gör det får arbetet fäste i hela organisationen. Alla från programmerare, styrelseledamöter, kontorsassistenter, marknadsförare, chefer till jurister och fler har en roll att spela för att hållbarhetsarbetet ska bidra till värdeskapande för bolagets intressenter. En annan viktig lärdom är att skapa ägandeskap i organisationen för ert hållbarhetsarbete, samtidigt som man inte ska vara rädd att ta hjälp utifrån när det behövs.

Vilka är de största utmaningarna när de gäller hållbarhet i dataspelsbranschen?

I utmaningarna ser jag både risker och möjligheter för branschen. Mångfald, inkludering och jämställdhet är sådana frågor. Lyckas vi bredda rekrytering och få in fler perspektiv och erfarenheter kan branschen hålla sig konkurrenskraftig och innovativ. Hanterar vi inte utmaningen så skapar vi risker för kompetensförsörjning.

Koncerner och börsen

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

Detta speglas i börsvärde, där Karlstadsbaserade Embracer Group under våren 2021 blev det högst värderade spelföretaget i Europa. Denna rapport's världskarta över svenskägda spelutvecklingsbolag illustrerar även var svenska börsbolag köper upp studior runt om i världen.

En del koncerner, såsom Embracer Group och Stillfront Group har en stor del av sin verksamhet utanför Sverige. Tillsammans äger de båda bolagen en betydande del av den tyska spelbranschen. THQ Nordic, PLAION och Goodgame är några exempel på svenskägda bolag i Tyskland. I årets rapport särredovisas omsättning och antal anställda i svenska och utländska bolag för dessa koncerner.

Börsnoterade företag

21 svenska spelföretag är börsnoterade, tio av dessa börsnoterades under de senaste fem åren. Sju av företagen omsatte över en miljard SEK under 2021.

I börstabellen ingår hela Thunderful Group trots att en stor del av omsättningen kommer från bolagets uppdrag som nordisk Nintendodistributör.

Tillsammans omsatte de börsnoterade bolagen 36,8 miljarder SEK under 2021, en stor ökning mot 2020 då de sammanlagt omsatte 20,5 miljarder SEK.

Det sammanlagda börsvärdet för de listade svenska spelbolagen var 144 miljarder i december 2021.

Flamebait Games -
Passpartout 2



Flamebait Games -
Passpartout 2



Företagsnamn	År för (första) notering	Listad på	Omsättning 2021 MSEK
Modern Times Group MTG AB	1999	Nasdaq Stockholm Mid Cap	5 306
Starbreeze AB	2000	Nasdaq Stockholm	125
G5 Entertainment AB	2006	Nasdaq Stockholm	1 315
Star Vault AB	2007	Nordic SME	6
Safe Lane Gaming AB	2010	Nordic SME	55
Stillfront Group AB	2015	First North Stockholm	5 455
Embracer Group AB	2016	First North Stockholm	17 036
Paradox Interactive AB	2016	First North Stockholm	1 447
Jumpgate AB	2016	Nordic SME	20
Gold Town Games AB	2016	Nordic SME	11
Enad Global 7 AB	2017	First North Stockholm	1 670
MAG Interactive AB	2017	First North Stockholm	286
Goodbye Kansas Group AB	2017	First North Stockholm	263
Qiiwi Games AB	2017	Nasdaq First North Growth Market	63
Beyond frames Entertainment AB	2018	Spotlight Stock Market	23
Zordix AB	2018	Nordic SME	462
Adventure Box Technology AB	2019	First North Stockholm	0
Thunderful Group AB	2020	First North Stockholm	3 140
Sozap AB	2021	Nasdaq First North Growth Market	17
Fragbite Group AB	2021	Nasdaq First North Growth Market	124
Wicket Gaming AB	2021	Spotlight Stock Market	0,8

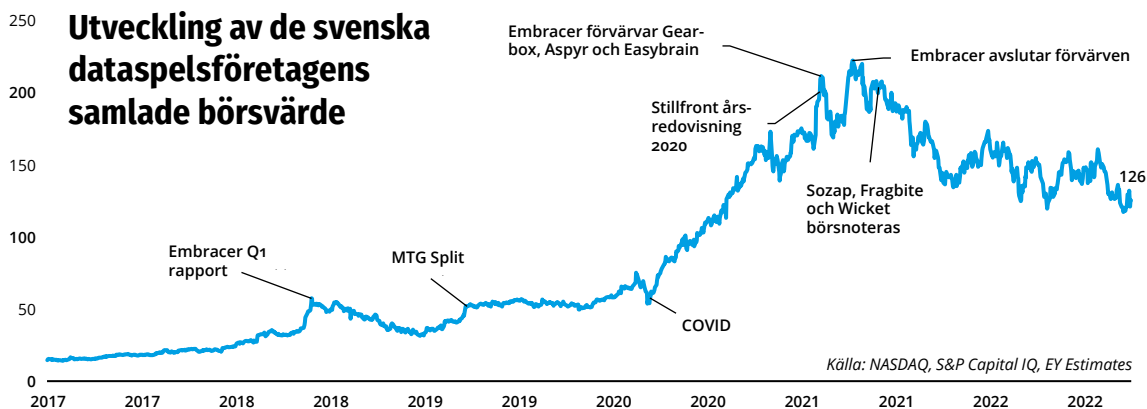
Branchens börsutveckling

Gästkapitel av Staffan Ekström, Mikael Jakobson, Johan Jintoft, Anna Widemar och Carl-Fredrik Bley från EY Corporate Finance, som har lång erfarenhet av att biträda vid M&A-transaktioner inom spelbranschen. I detta kapitel analyseras de noterade bolagens utveckling, bland annat med hjälp av data från NASDAQ.

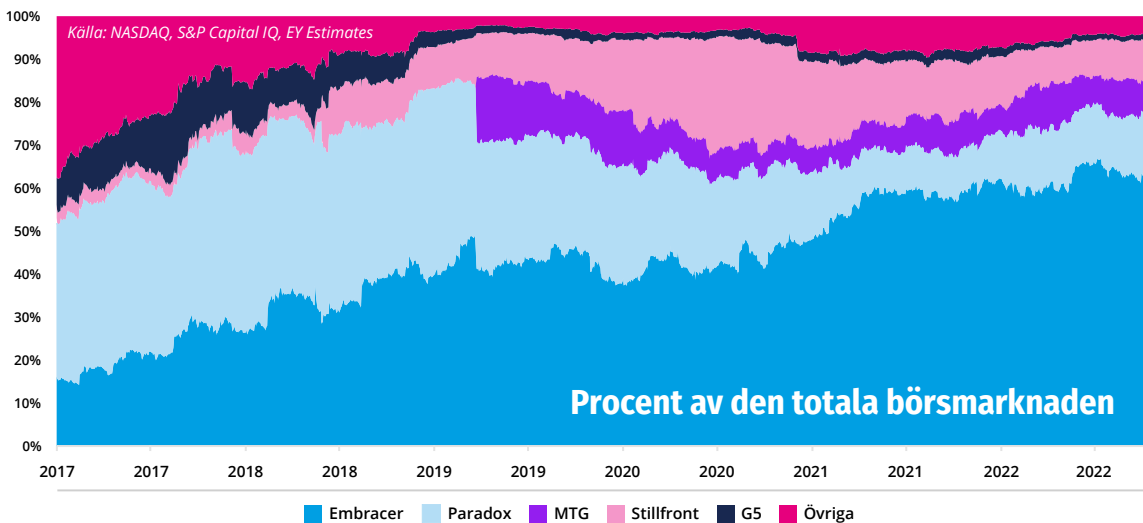
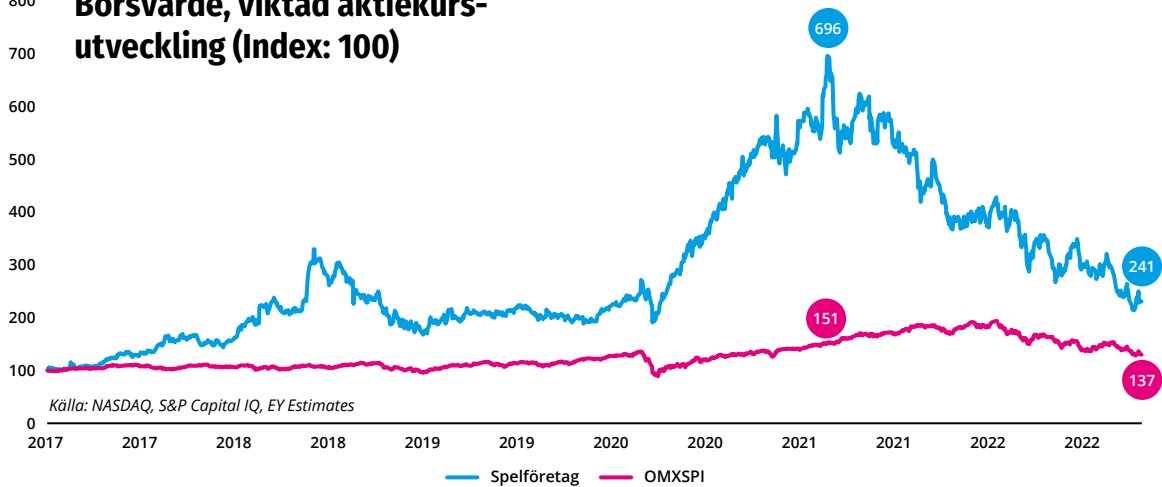
Den globala spelmarknaden har genomgått en tydlig förvandling under de senaste fem åren, till stor del driven av en ökad internetanvändning samt en förbättrad tillgänglighet till spel på grund av smartphones, som för närvarande står för ungefär 50% av den totala marknaden. En ökad social acceptans av spel som fritidsaktivitet har ytterligare gynnat branschen och har påskyndats av pandemin där lockdowns resulterade i att fler människor vände sig till onlineaktiviteter för att socialisera. I april 2020 rapporterade online-streaming-plattformen Twitch en ökning med 50% av antalet speltimmar som tittades på och online-PC-plattformen Steam såg sin återkommande användarbas överstiga 20 miljoner. Trots att vi nu befinner oss post-COVID, kommer en del av de nyligen indoktrinerade coronaspelarna sannolikt att vara trogna sin nyfunna hobby. Som ett resultat förväntas den globala spelmarknaden

fortsätta sin tillväxt och Newzoo uppskattar att marknaden kommer att nå en storlek på 197 miljarder USD 2022, där Asien-Stillahavsområdet kommer att ha den största marknadsandelen på cirka 50%.

De svenska börsnoterade spelbolagen har haft en imponerande kursutveckling, understödd av en hög M&A-aktivitetsnivå och flera börsintroduktioner. Det ackumulerade börsvärdet för de svenska börsnoterade spelbolagen växte från cirka 15 Miljarder kronor i januari 2017 till 223 miljarder kronor på sin höjd i april 2021, drivet av samma grundläggande marknadstrender som stödjer den globala marknaden. Man bör dock även ta hänsyn till antalet nyemissioner som har genomförts under perioden, vilket direkt ökar börsvärdet – främst av Embracer Group och Stillfront Group. Sedan sin topp i slutet av april 2021 har det ackumulerade värdet minskat till 126 miljarder SEK i början av oktober 2022.



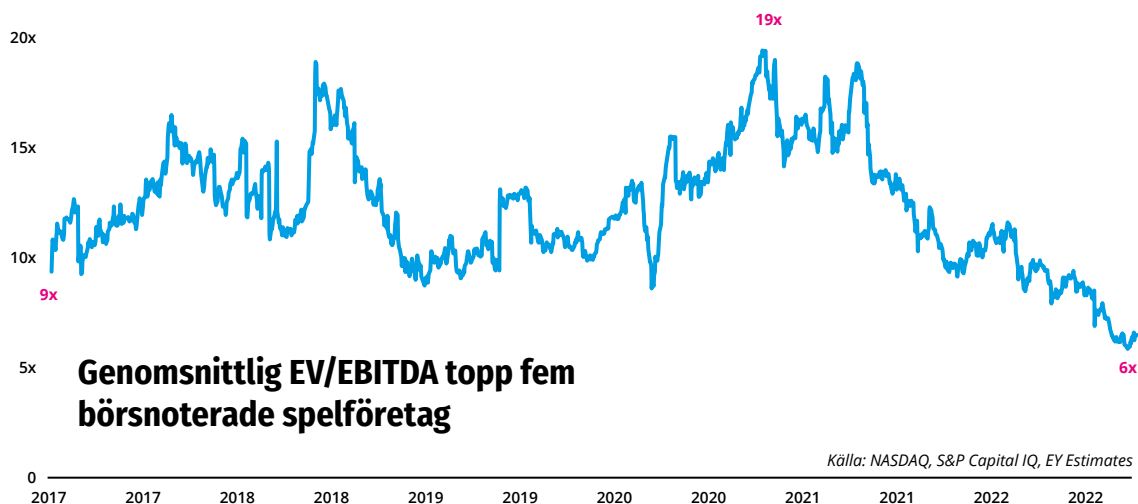
Börsvärde, viktad aktiekurs- utveckling (Index: 100)



Det totala börsvärdet för spelbolag noterade i Sverige har visat en årlig tillväxttakt på 46% de senaste tre åren. Spel är en global marknad och merparten av intäkterna för de svenska spelbolagen genereras internationellt. MTG, som slutförde sin transformativa resa till ett renodlat spelholdingbolag efter uppdelningen med Nordic Entertainment Group (nuvarande Viaplay Group), har endast inkluderats efter uppdelningen i samtliga uträkningar och grafer.

Trots den ständigt växande portföljen av börsnoterade svenska spelbolag, som för närvarande ligger på 21, är en stor majoritet av börsvärdet centrerat till en handfull aktörer – även om det har skett en omfördelning bland dessa.





De två mest anmärkningsvärda omvandlingarna är Embracer Group och Paradox Interactive. I januari stod Paradox Interactive för 37% av det totala börsvärdet på den svenska spelmarknaden men har sedan dess minskat sin andel med mer än hälften till 15% medan Embracer Group har vuxit från 16% upp till 61% - till stor del drivet av en mycket aktiv M&A agenda, efter att ha genomfört cirka 50 förvärv och effektivt ökat sitt börsvärde från 2 miljarder SEK till 77 miljarder SEK under den observerade perioden. MTG anslöt visserligen sent till festen men har sedan uppdelningen lyckats ta en ansenlig marknadsandel och ligger för närvarande på 7%. Stillfront Group har följt ett liknande mönster som Embracer Group och har ökat sin marknadsandel från 3% till 10% medan G5 Entertainment har minskat från 6% till 1%. Bortsett de enskilda bolagens utveckling har marknaden dominerats och domineras fortfarande av ett fåtal aktörer där de fem största enskilda bolagen mätt i börsvärde stod för nästan 96% per den 7 oktober 2022.

De betydande spelspecifika fördelarna som utlöstes av pandemin kan ytterligare observeras när man jämför med den bredare marknaden. Den visar dock också en betydande nedgång på grund av bredare makroekonomiska händelser och ett konservativt marknadssenti-

ment där investerare har övergått från högtillväxt-bolag till mer traditionella tillgångar efter den tillväxtorienterade tjurrusningen efter COVID, där speltillgångar har straffats hårdare än den bredare marknaden.

En liknande utveckling kan observeras i EV/EBITDA-värderingen av de fem största börsnoterade företagen som alla såg en uppgång till följd av pandemiutbrottet. Efter den senaste tidens globala händelser kan man hävda att en marknadskorrigerings kan observeras liknande aktiekursutvecklingen, ett mönster som har varit utbrett på hela aktiemarknaden. Faktum är att företagen handlas till värderingar som är cirka 33% lägre jämfört med början av observationsperioden och 68% lägre jämfört med toppen i oktober 2020.

En viktig punkt att lyfta fram är dock att bolagen också har vuxit kraftigt, och därmed är den framtida förväntade tillväxttakten potentiellt lägre. Dessutom har kapitalkostnaden efter räntehöjningar och ett mindre riskbenäget investerarkollektiv ökat avkastningskravet, vilket effektivt sänker de uppskattade EV/EBITDA-multiplarna. En alternativ tolkning är att investerare inte anser att spelbolagen kommer att kunna upprätthålla sina tillväxt- och lönsamhetsnivåer trots de starka underliggande spelspecifika marknadsfundamenten.



Spelutvecklarkartan - Sverige

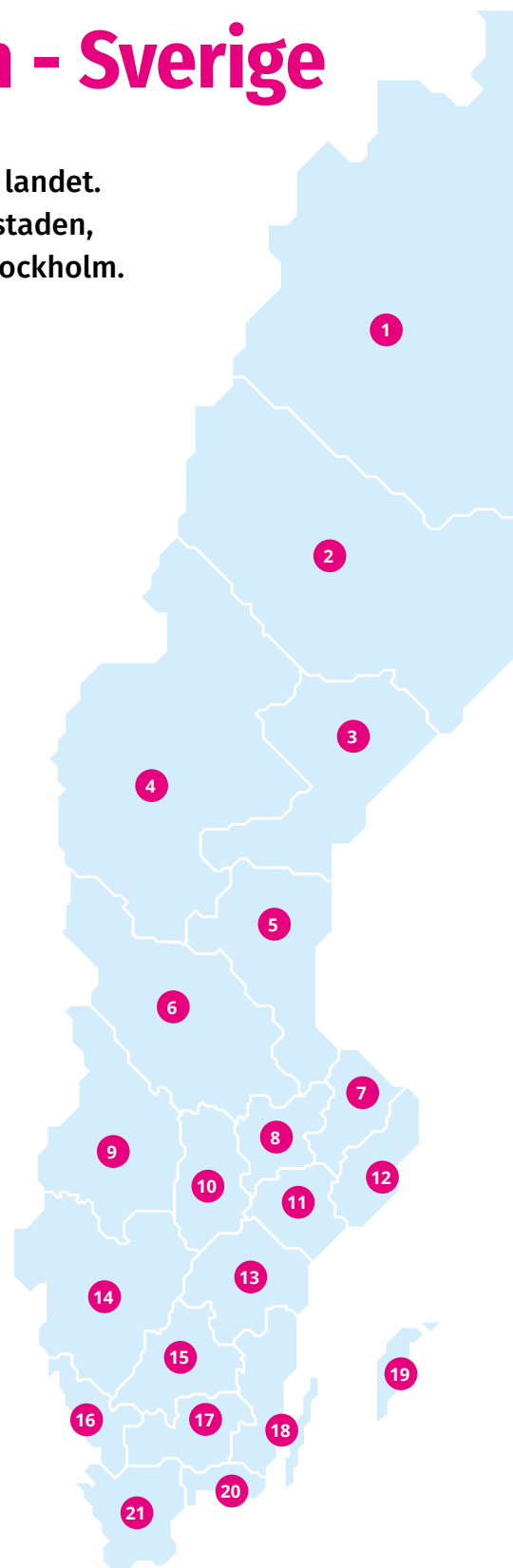
Spelutvecklingsföretag finns utspridda över hela landet. En majoritet av de anställda befinner sig i huvudstaden, men betydligt fler företag är baserade utanför Stockholm.

Det är tydligt att fler bolag och anställda koncentrerats till platser med en aktiv regional hubb eller klusterorganisation som arbetat aktivt för att främja branschen. I år särredovisas därför regionerna uppdelade på landets största hubbar. Några andra initiativ finns än de listade nedan, men är fortfarande mindre i storlek.

Värt att notera är att det enbart är anställda på aktieföretag som räknas in i statistiken och att denna uppgift baseras på heltidstjänster från bolagens årsredovisningar. Det totala antalet personer som arbetar med spelutveckling på respektive ort är därför betydligt högre. Anställda på lokala kontor är redovisade på respektive arbetsort i största möjliga mån. Siffrorna nedan inkluderar spelstudior som startade 2022 och kan därmed skilja sig från nyckeltalen.

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

Regionala hubbar	Antal bolag	Antal anställda
Stockholm	333	4 745
Västerbotten & Norrbotten <i>Arctic Game</i>	75	322
Skåne & Blekinge <i>Game Habitat/Gameport</i>	130	1 515
Västra Götaland <i>Sweden Game Arena/ The Game Incubator</i>	120	841
Östergötland <i>East Sweden Game</i>	45	52
Övriga landet	129	469
Totalt	832	7 944



NORRBOTTEN 1

Boden

5 Fortress AB
921 Studios AB
Aurora Punks
House of How Games Sweden AB
Nethash AB
Northify AB
October8 AB
Pixadome
Streiff Studio AB
Synical Studios AB
TNTX in Boden AB
Wanderword i Sverige AB
Volatile Frameworks AB

Luleå

Bazooka Game Studios AB
Blamorama Games
RDY Arena AB
UNIGIL-SUPPORT AB

Piteå

Baldheads Creative AB
Digital Awakening AB
Frozen North Studios AB

VÄSTERBOTTEN 2

Skellefteå

Aurora Punks
Boxplay Skellefteå AB
ChillChat Studios AB
Creative Crowd AB
Cubetopia AB
DANIEL LEHTO AB
Flat Tail Studios AB

Frigol IT & Media AB
Goat Mountain Development AB
Gold Town Games
Grand Pike AB
Gumlin Games AB
Lazer Wolf Studios AB
Mind Detonator AB
Mindforce Game Lab AB
Natural User Interface Technologies AB
Nirah Studios
Nordsken Handlingskraft AB
NORTH KINGDOM DESIGN & COMMUNICATION AB
Northplane AB
Spinoff Games AB
Tarvalley, Aktiebolag
TECHNIQUE PROGRAM I SKELLEFTEÅ AKTIEBOLAG
Throw away company AB
Triolith Games AB
Vavel Games AB
Vorto Gaming AB
White Warlock AB
Windswept Interactive
Yalts AB

Umeå

Aurora Punks
Blast Bit Enterprises AB
Bruno Janvier Software AB
Cassius Creative AB
COLDWOOD INTERACTIVE AB
Crypto Rouge Games
David Marquardt Studios AB
Frostspektrum Interactive AB
Game Boost Sweden AB
Level Eight AB
Mattias Wiking Development AB
Morningdew Media AB
Moxville AB
Musikmedel Future Vision AB
Nostop Horses AB
Oddgames Umeå
ORYX SIMULATIONS
Paradox Arctic
RankOne Global AB
Sam & Frida AB
Slice Start Software Solutions AB
The Fine Arc Nordic AB
Turborilla AB
TWO 58 PRODUCTIONS AB
Zordix

VÄSTERNORRLAND 3

Kramfors

Grey Tower AB

Örnsköldsvik

Northern Ice Handelsbolag
WHYMAC AB

Sundsvall

A bit ago AB
AtomicElbow AB
Caeiro AB
Corncrow Games AB

Datacraft Holding AB
Good Decision AB
Gr IT AB
KONUNGER GAMES AB
Mixxus Studio
Molntuss Spel AB
Neozoo Creative
R&P Games AB
Romeo Invest AB
Saber Interactive Sweden
Sideline Labs AB
SideQuest Sweden AB
SPACELOOM STUDIOS AB

Timrå

Edym Pixels

Viksjö

Simtarget

JÄMTLAND 4

Åre

Hindelid Development AB

Östersund

Skyturns AB

GÄVLEBORG 5

Gävle

Early Morning Studio AB

DALARNA 6

Borlänge

Quiz Anytime AB
Zoikum Games Aktiebolag

Falun

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

Hedemora

Clifftop Games AB
Killmonday Games AB

Malung-Sälen

North Modding Company AB

Säter

Twoorb Studios AB

REGION UPPSALA 7

Enköping

Yoger Games AB

Håbo

aMASE AB
Rennert Games AB

Knivsta

Studio Knick-Knack AB

Uppsala

Aegik AB
Bitfix AB
Chizu AB
Dinomite Games AB
Disir productions AB
Doctor Entertainment AB
Ember Trail AB
Epic Games
Everlight Studio AB
Frojo Apps AB
Javxa
Kinda Brave Publishing AB
MachineGames Sweden AB
Matematikspel i Uppsala AB
Nena Innovation AB
Neon Giant AB
Nexile AB
Night Node AB
Red Cabin Games AB
Semiwork Studios AB
Tretton Adam AB
VisualDreams AB
Wicket Gaming AB
YemSoft AB

VÄSTMANLAND 8

Köping

LS Entertainment AB

Västerås

Bumble Byte AB

VÄRMLAND 9

Arvika

Shaping Games AB

Forshaga

Insanto Studios AB

Hammarö

Jonatan Röjder Delnavaz
Mystik AB

Karlstad

Agera Games AB
Clear River Games AB
Embracer Group AB
Firma Noah Molteberg Lundén
Forgebyte Studio AB
Frostglade AB
Isak Liljengren Enskild firma
Concepting
Mirage Game Studios AB

Fortsättning på nästa sida

Fortsättning från föregående sida

Nimble Giant Sweden
Nine Lives Game Studio
Nuttery Entertainment AB
Plucky Bytes AB
Studio Malosi AB
Team Velocita AB

Kil

Philosophic Games

REGION ÖREBRO 10

Degerfors

ORBMIT Productions AB

Hallsberg

vibynary Aktiebolag

Lindesberg

AC GAMES AB

Nora

Toasty Leaf AB

Örebro

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

SÖDERMANLAND 11

Eskilstuna

anananas studio AB
AppsAlliance AB
DVapps AB
Todys Games AB

Nyköping

SOZAP
Sysiac games AB

Strängnäs

Agile Softworks AB

REGION STOCKHOLM 12

Botkyrka

Beadhead Games AB
Eelooz AB
Stringent Ljud AB

Danderyd

bNosy AB
Peppy Pals AB
Planeshift Interactive AB
Solvarg AB
Tinto Consulting AB

Ekerö

chillbro studios AB

Mr.Ws Development AB
Playstack AB

Haninge

FeWes AB
Gamatron AB
Pretty Fly Games AB
Rain of Reflections AB

Huddinge

Bearded Ladies
Bright Gambit AB
Holmgång AB
Moon Mode AB
Razzleberries AB
Strawberry Hill AB
Typosaurus AB

Järfälla

Cresthelm studios AB
Merrybrain AB
Smojo AB
Unleash the Giraffe AB

Lidingö

My Left Head Entertainment AB
PIXEL TALES AB
Right Nice Games AB
The Froghouse AB

Nacka

2Play Studios AB
Colin Lane Games AB
Domoore AB
Game Advisor Sweden AB
LeadTurn Gaming AB
Liquid Swords AB
Polygongruvan AB
Shellander Games AB

Norrköping

Argent Realms AB
Aurora Punks
Dovora Interactive AB
Space Plunge AB

Österåker

Ringtail Interactive AB
Sprint1 Productions AB

Sigtuna

Eight Lives AB
Epic Games
Svantech Studios AB
Usurpator AB

Södertälje

Diffident Games AB
JN Interactive AB

Sollentuna

Ullbors Illustrations AB

Solna

BBS Games AB
BitBear AB
Christian Nordgren AB
DIVR Sweden AB
Frozen Dev AB
FunGI AB

Jona Marklund AB
Kaj Forell Video Game Brand AB
Sharcoal Studios AB
Solutions Skövde AB
ToeDev AB
TRB Studio AB

Stockholm

10 Chambers AB
A Small Game AB
Acegikmo AB
Adventure Box Technology AB
Aktiebolaget Fula Fisker
Almost Fantastic AB
Amplifier Studios AB
Antler Interactive AB
Apprope AB
Arcmill AB
Arrowhead Game Studios AB
art by rens AB
Ashes & Diamonds Entertainment AB
Aurora Punks
Avalanche Studios Group
Axolot Games AB
Babel Studios AB
Barnacles Studio AB
Battlecamp AB
Bewildermill AB
Beyond Frames Entertainment AB
Blackfox Studios
Blastronaut AB
Bodbacka:Boom AB
Book of travel AB
Chief Rebel AB
Chuffy Puffy Games AB
Coffee Stain
Cold Pixel AB
Collecting Smiles AB
Cortopia AB
Cosmico AB
Coulianos Studio AB
Crackshell AB
Creation Zero Point Holding AB
Dark Riviera AB
Define Reality AB
Dejan Dimic AB
Denove Service AB
Devn Games AB
Diax Game AB
Digital Exception Sthlm AB
Doomlord Interactive AB
DorDor AB
EA Dice
Ekvall Games Sweden AB
Eldring Games AB
Elias Software AB
Embark Studios AB
Enad Global 7 AB
Enember Studios AB
Envar entertainment AB
Evergreen IT AB
ExoCorp AB
EXP Studios AB
Experiment 101 AB
Fablebit AB
Fall Damage Studio AB
Fast Travel Games AB
Fatshark

Filimundus AB
FJRD Interactive
Flarie AB
Flashe Gaming Group AB
Fragbite Group AB
Fredtob Games AB
Frever AB
Friendly Foe Games AB
FunRock Development AB
Fury Studios AB
Fuyu Games AB
G5 Entertainment AB
Gambit Technologies AB
GAME-HOSTING GH AB
Gameloom AB
Gamersgate AB
Gamescan Stockholm Studios AB
Ghetto Blaster AB
Gleechi AB
Glorious Games Group AB
Goals AB
Goodbye Kansas Group AB
GraphN AB
Grindstone Interactive AB
Gro Play Digital AB
GURATRON Industries AB
Hati Hati Games AB
Hatrabbit AB
Hazelight
HELG Group AB
HVNT Entertainment AB
Hyperspeed Entertainment AB
Ichigoichie AB
IdaP Studios AB
JO Johansson Film & L Lindbom AB
Jonas Levin AB
Jopter Interactive AB
Kavalri Games AB
Keepsake Games AB
Kickflip Digital AB
King
Landfall Games AB
Legendo Entertainment AB
Lejongrejer AB
Lekis AB
LERP AB
Level Stars AB
Light & Dark Arts AB
Linbasta AB
Lionbite AB
LIQUID MEDIA AB
Maadwalk Games AB
MAG Interactive AB
Mentalytics AB
Mibi Games AB
Midjwan AB
Might and Delight AB
Millionth Line AB
Minoan Studios AB
Miso Games AB
Mojang AB
Moreish Games AB
Motvind Studios AB
MTG
MuddyPixel AB
Mudpikie AB
Mutate AB
NAG Studios AB
Nampa Design AB
Neat Corporation



Embark Studios - The Finals

Neuston AB
 NFG Nordic Forest Games AB
 Nibiru Software AB
 NL Productions AB
 Northplay Holding AB
 Odd Raven Studios AB
 Osivvi AB
 Other Games AB
 Oxeye Game Studio AB
 P Studios AB
 Palabit AB
 Paradox Interactive
 Petter Bergmar AB
 Photon Forge AB
 PLAYCOM GAME DESIGN AB
 Playtrigger Games AB
 Plotagon Production AB
 Polarbit AB
 POTEKIN AB
 Psychogenic AB
 Pusselbit Games AB
 Quel Solaar AB
 Questadore AB
 Rainbow Road AB
 RAKETSPEL INTERAKTIVA
 PRODUKTIONER AB
 Raw Fury AB
 Really Interactive AB
 Red Cup Games AB
 Refold AB
 Regius Group AB
 Reset Media AB
 Resolution Games AB
 Rightsized Games AB
 Rock A Role Games AB

Rovio Sweden AB
 Rowil AB
 Rymdfall AB
 Safe Lane Gaming AB
 Schmugan AB
 Scion Studios AB
 Shelter Games AB
 Simway AB
 Sleeper Cell AB
 Snowprint Studios AB
 Solid Studios Creative Lab AB
 Sons of Mim AB
 Source Empire AB
 Spelkraft Sthlm AB
 Square Dreams AB
 STAR STABLE ENTERTAINMENT AB
 Starbreeze
 Stillfront Group AB
 Stroboskop AB
 Sunhammer AB
 Svartskägg AB
 Systemic Reaction AB
 Tale Maker Productions STHLM AB
 Tappily AB
 Ternios AB
 The Gang Sweden AB
 Thriving Ventures AB
 Tiger & Kiwi AB
 Toadman Interactive AB
 Toca Boca AB
 Tomorrowworld AB
 Toppluva AB
 Trail Games AB
 TROISDIM AB
 TwifySoft AB

Ubisoft Stockholm
 Unity Technologies Sweden AB
 Unordinal AB
 Valiant Game Studio AB
 Villa Gorilla AB
 Vinternatt Studio AB
 Virtual Brains AB
 Vishindo AB
 Visiontrick Media AB
 Warm Kitten AB
 Wayfare Studio AB
 Westre Games AB
 Wild Games AB
 Wildlife Studios Sweden AB
 Wilnyl Games AB
 Wings
 Wonderscope AB
 wrlds creations AB
 Xpert Eleven AB
 Zordix
 Ztar Games AB

Sundbyberg
 Novamitech AB

Täby
 Delayed Again AB
 Frojo Investment AB
 NIALBE AB
 Polyregular Studios AB
 Sleipner Games AB
 Soundkids AB
 Synthetic Mind AB
 Tealbit AB
 Warzone Studios AB

Yangmei Studios AB

Tyresö
 Sista Potatis AB
 Spelagon AB
 Wynne Technology AB

Upplands Väsby
 Fredaikis AB
 RobTop Games AB

Upplands-Bro
 Bambino Games AB
 Freshly Squeezed AB

Vallentuna
 Pixeldiet Entertainment AB

Värmdö
 Blue Scarab Entertainment AB
 Good Night Brave Warrior AB
 IMGNY International AB
 Massive Shapes AB
 Spelkultur i Sverige AB

ÖSTERGÖTLAND 13

Linköping
 Aftnareld AB
 Another Game Sweden AB

Fortsättning på nästa sida

Fortsättning från föregående sida

Appelsin Apps AB
Aurora Punks
Avokodo Studios AB
Beartwigs AB
Catalope Games AB
Ghiblio AB
Graewolv AB
Hihat Studios AB
Holmcom AB
Incredible Concepts of Sweden AB
Irrbloss AB
Landell Games AB
Laxbeam AB
Lurkware AB
Lutra Interactive AB
Martin Magni AB
Miltonic Games AB
Neogon Holding AB
overflow AB
Pixleon AB
Power Challenge AB
Red Nerv AB
Simplygon studios
SocAli Socialpedagogiska Verktyg AB
Strategy Mill AB
Therese Kristoffer Publishing AB
VISIARC Inclusive Design AB
Worldshapers AB
Zero Index AB

Mjölby

Jidindi AB

Motala

Campcreation AB
Code Club AB

Norrköping

AmberWing AB

Correcture Games AB
Dimfrost Studio AB
Gamesclub International AB
GOES International AB
Molndust Interactive AB
One Potato Kingdom AB
Perpetuum Media Sverige AB
Pugstorm AB
Skyfox Interactive AB
Sutur AB

Söderköping

Loud Hat Productions AB

VÄSTRA GÖTALAND 14

Ale

1337 Game Design AB
Wishful Whale AB

Alingsås

Qiiwi Games AB

Bollebygd

Rockheart Studios AB

Borås

Gigantic Duck AB

Göteborg

A Creative Endeavor AB
Ampd AB
An Otter Team AB
Atvis AB
Aurora Punks
Beardybird AB
Bitwave AB
Box Dragon AB
Bulbsort AB
Carry Castle AB
Choofun Games AB
Craft Animations and Entertainment AB

Creative AI Nordic AB
Creative Vault AB
Dennaton Games
Dennaton Games
Devkittens AB
EA Gothenburg
Elden Pixels AB
Epic Games
Friendbase AB
Frostcore AB
Fully Multiplayer AB
Greenblade Studios AB
Hello There AB
Hiber AB

Humla Games AB
inDirection Games AB
Insert Coin AB
int3 software AB
Itatake AB
ius innovation AB
just some games AB
Lavapotion AB
Lician Games AB
Like a Boss Games AB
MindArk
Mistwave Interactive AB
Neckbolt AB
Outbreak Studios AB
Pax6 Games AB
Playcentric Studios AB
Räven Aktiebolag
River End Games AB
SkillzWin Studios AB
SkyGoblin AB
Soupmasters AB
SteelRaven7 AB
Studio Far Out Games AB
Studio Northshade AB
Swarm Creations AB
The Fully Arcade AB
Thunderful
TinyHill AB
Winteractive AB
Wishfully Studios AB

YCJY Games AB
Zcooly AB

Härryda

Mambo Jambo Studios AB

Kungälv

Dreamon Studios AB

Lidköping

Pixel Pointer Studios AB
Mark
EXTRALIVES AB

Mellerud

Vovoid Media Technologies AB

Möndal

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

Munkedal

Coilworks AB

Partille

Moonhood AB

Skara

Alega & Qiiwi Learning AB
VaragtP Studios AB

Skövde

Angry Demon Studio AB
Babloon Studios AB
Brimstone Games AB
Coffee Stain
Designlayout EGU AB
DoubleMoose Games AB
Flamebait AB



FRAME BREAK AB
Green Tile Digital AB
Iron Gate AB
Knackelibang Productions AB
Let it roll AB
Ludosity AB
Nattland Interactive AB
Nördlight Games AB
Palindrome Interactive AB
Pieces Interactive AB
Piktiv AB
PocApp Studios AB
Pretty Broken Code AB
Pronoia AB
Redbeet Interactive AB
Sandspire Interactive AB
Sonigon AB
Stunlock Studios AB
Subfrost Interactive AB
Sunscale Studios AB
Thunderful
Twitchy trigger finger AB
Whirlybird Games AB

Stenungsund
Ace Maddox AB

Tanum
Tenstar

Trollhättan
ActiveQuiz Europe AB
Easy Trigger AB

Vänersborg
Virtuverse AB

REGION JÖNKÖPING 15

Jönköping
Brandywise AB
Cuddle Monster AB
PrettyByte AB
Radical Sunset AB

Tranås
Head Coach Games AB

HALLAND 16

Falkenberg
Gellyberry Studios AB

Halmstad
Erik Svedäng AB

Kungsbacka
Breaker Interactive AB
Nifly Apps AB
Oganon interactive AB
Snojken AB

KRONOBERG 17

Älmhult
Inntq AB

Alvesta
Wadonk AB

Ljungby
Bläckfisk Förlag AB

Markaryd
Reality Park AB

Tingsryd
Spelkollektivet Sweden AB

Växjö
Arcade Mixtape AB
Mabozo AB
Nemo Studios AB
Universal Learning Games ULG AB
Wildcore AB

REGION KALMAR 18

Nybro
Deadly Serious Media Sweden AB

GOTLAND 19

Eat Create Sleep AB
Jumpgate AB
Pixel Ferrets AB
Storm Potion AB
Tableflip Entertainment AB

BLEKINGE 20

Karlshamn
Aurora Punks
Dreamwalker Studios AB
Mana Brigade AB
Noumenon Games AB
Pretty Ugly AB
Redgrim AB
Something We Made AB
Svavelstickan AB
Thunderful
Virtual Tree Design AB

Karlskrona
Blackdrop Interactive AB
Macaroni Studios AB
Shatterplay Studio AB
Suffocated AB

Olofström
Black Tundra Productions AB

Ronneby
Activout AB
Nodbrim Interactive AB
Powersnake AB

SKÅNE 21

Ängelholm
PMABit AB

Burlöv
Happi Papi AB
Pfanne AB
Spiddekauga Games AB

Eslöv
Digital kittens AB
Pastille AB
Triassic Games AB

Helsingborg
Decemberborn AB
Duckpond Interactive AB
Localize Direct AB
Monsuta AB
Pixelbite AB
Shapefarm AB

Höganäs
KEP Games AB

Hörby
CroolBright AB

Kristianstad
JE Software AB

Landskrona
KFH Graphics AB
Urban Binary AB

Lund
Abcde Entertainment AB
Bridgestars Techno-
logies Sweden AB
Illwinter Game Design AB
Jitesoft AB
Junno Labs AB
Undone Games AB

Malmö
Apoapsis Game Laboratories AB
Art in Heart AB
Aurora Punks
Avalanche Studios Group
Bearded Ladies
Chromatic ink AB
Codeborn AB
Coffee Stain Malmö
Coherence Sweden AB
Cross Reality International AB
DeadToast Entertainment AB
Dengu AB
Diatomic AB
Divine Robot AB
Dunderbit AB
Echo Entertainment AB
Ernst & Borg Arkitektur AB
Frictional Games AB
Frogsong Studios AB
Gameflame
Gameheart Studio AB
Golden Possum Games AB
Gotterdammerung AB
Haderajan AB
Icehelm AB
Illusion Labs AB
Infinite Mana Games AB
IO Interactive AB
King

Learning Loop Sweden AB
LERIPA AB
Longhand Electric AB
Luau AB
Massive Entertainment –
a Ubisoft Studio
Mediocre AB
MU Studios AB
Multiscription AB
Neon Noroshi AB
nevsram AB
Nordic Game Resources AB
Nordic Game Ventures i Malmö AB
Nordic Stone Studio AB
Not My Jeans AB
On the Outskirts AB
Oskar Ståhlberg AB
Paradox Thalassic
Pixel Shade
Plausible Concept AB
ProCloud Media Invest AB
Rashidi Interactive AB
Rau Studios AB
Richard Meredith AB
Robertson Nordic Partners AB
Rubycone AB
Section 9 Interactive AB
Senri AB
Sharkmob AB
She Was Such a Good Horse AB
Simogo AB
Southend Interactive AB
Star Vault AB
Stjärnstoft Studios AB
SWEDISH GAME DEVELOPMENT AB
Tales & Dice AB
Tarsier Studios
The Sleeping Machine AB
Thunderful
Transmuted Games AB
Tuxedo Labs AB
Velodrom AB
Vova Games AB
Vreski AB
webbfarbror AB
WhatAreBirds AB
WhyKev AB

Skurup
Spelmakare Jens Nilsson AB

Staffanstorp
Straw hat games AB
VoDoo Studios

Svedala
Binary Peak AB

Tomelilla
Pixilated Production AB
Trancers Media AB

Vellinge
Impact Unified AB
Primary Hive AB

Ystad
VisionPunk AB

Svenska spelföretag i världen

Flera spelföretag expanderar utomlands.

I oktober 2022 fanns det 197 stycken svenskägda studior runt om i världen.

	Bolagsnamn	Koncern- omsättning MSEK	Antal anställda utanför Sverige 2021
1	Embracer Group	17 037	6 183
2	King	5 545	-
3	Stillfront Group	5 455	1166
4	Mojang	5 435	-
5	Modern Times Group MTG	5 306	1 386
6	Thunderful Group	3 141	167
7	Enad Global 7	1 671	764
8	EA DICE	1 538	-
9	Paradox Interactive	1 447	205
10	Toca Boca	1 342	-

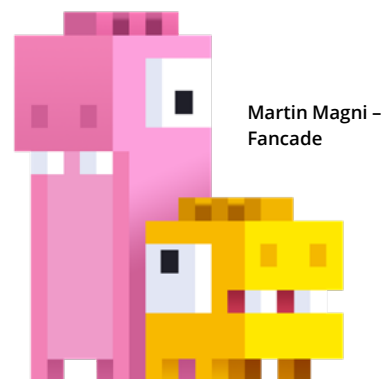
Största svenska spelföretag globalt

Största svenska spelföretagen inklusive global omsättning

Det är en ökning från förra årets Spelutvecklarindex med 126 svenskägda spelstudior. I årets underlag räknar vi inte med ett femtiotal distributionskontor och andra mer administrativa enheter.

Totalt finns det studior utspritt över 49 länder och på alla kontinenter. Flest antal bolag ligger i USA, 32 stycken, och 123 studior ligger i Europa varav 22 i Tyskland. Sverige är den största investeraren i tyska bolag de senaste åren.

Störst utanför Sveriges gränser är Embracer Group som genom sina olika grenar har 113 medräknade studior och hög global närvaro, följt av Stillfront Group med 27 studior i 16 länder. Totalt har 18 svenska bolag olika former av filialer och dotterbolag i andra länder. Av dessa har två studior, Avalanche Studios Group i New York och Liverpool dansk koncernmoder, och en studio, Sharkmob London, kinesisk koncernmoder.



Martin Magni -
Fancade



Resolution Games – Demeo

Anställda i svenska spel-företag utomlands



Under 2021 hade G5 Entertainment, Embracer Group och EG7 kontor i Ryssland. Många medarbetare har sedan Rysslands förnyade krig i Ukraina omlokaliserats till kontor i andra länder, men är kvar på kartan.

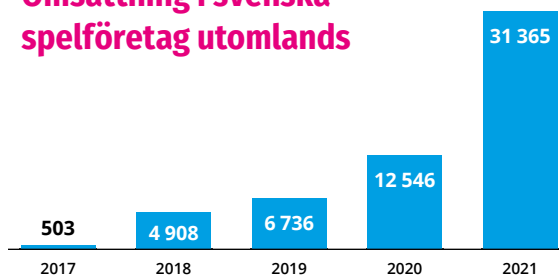
Tillsammans sysselsatte svenskägda spel-företag drygt 11 100 personer i andra länder under 2021. Av dessa arbetade 6 183 av de anställda för Embracer Group. I oktober 2022 beräknade koncernen att 14 900 anställda arbetar för dem globalt vilket gör att nästan 28 000 personer inom spelutveckling globalt nu arbetar för ett svenskägt bolag. 31,5% av de anställda i svenskägda bolag utomlands under 2021 var kvinnor.

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

Var i världen bolag etablerar sig beror till stor del på var det finns spelstudior som presterat goda resultat tidigare. I några fall finns det ekonomiska skäl till etableringen,

till exempel har Kanada generösa skatteregler för kreativa bolag, och flera andra geografiska regioner lockar med ekonomiska incitament särskilt riktade mot utländska bolag. I viss mån kan det även bero på kulturella kopplingar, att det till exempel finns medarbetare eller grundare med bakgrund i specifika länder. En övervägande majoritet av medarbetarna runt om i världen finns i länder med lönenivåer jämförbara med, eller högre, än Sverige.

Omsättning i svenska spelföretag utomlands



Spelutvecklarkartan - världen

Nedan följer en förteckning på svenskägda spelstudior i världen, samt utlandsägda studior som är döttrar till svenska spelstudior.

AFRIKA 1

Egypten

Fragbite group

ASIEN 2

Indien

MTG, Playsimple
Stillfront, Moonfrog

Israel

Embracer: DECA Games,
CrazyLabs

Japan

Stillfront, 6waves
Stillfront, Goodgames

Jordanien

Stillfront, Babil Games

Filipinerna

Goodbye Kansas Group,
Vobling

Ryssland

G5
Embracer: Saber Interactive, Bytex
EG7, Artplant Russia

Förenade arabemiraten

Stillfront, Jawaker
Stillfront, Babil Games

Kina

6waves, Stillfront

EUROPA 3

Österrike

Embracer: PLAION,
PLAION GmbH
Embracer: THQ Nordic,
Pow Wow Entertainment
Embracer: THQ Nordic,

Purple Lamp
Embracer: THQ Nordic,
THQ Nordic GMBH
Embracer: Amplifier Game Invest,
Rare Earth games

Belarus

Embracer: Easybrain, Easybrain
Embracer: Saber Interactive,
Saber Interactive Belarus

Belgien

Embracer: Asmodee,
Repos Production
Embracer: THQ Nordic,
Appeal Studios
Embracer: Asmodee,
Pearl Games

Bosnien

Embracer: THQ Nordic, Gate21

Bulgarien

Embracer: Saber Interactive,
Snapshot Games Bulgaria
Stillfront, Imperia Online JSC
Embracer: DECA Games,
DECA Games Eood

Kroatien

Stillfront, Nanobit

Cypern

Embracer: Easybrain, Easybrain
Qiiwi Games, Milligames /
WeAreQiiwi International

Tjeckien

Embracer: PLAION,
Warhorse Studios
Embracer: THQ Nordic,
Ashborne Games

Danmark

Embracer: Saber Interactive,
3D realms
Embracer: Saber Interactive,
Slipgate Ironworks
Embracer: Amplifier Game Invest,
Invisible Walls
Embracer: Asmodee,



Bezzerrizzer

Embracer: Coffee Stain,
Ghost Ship Games

Finland

Embracer: THQ Nordic,
Bugbear Entertainment
Goodbye Kansas Group,
Sayduck
Paradox, Iceflake Studios

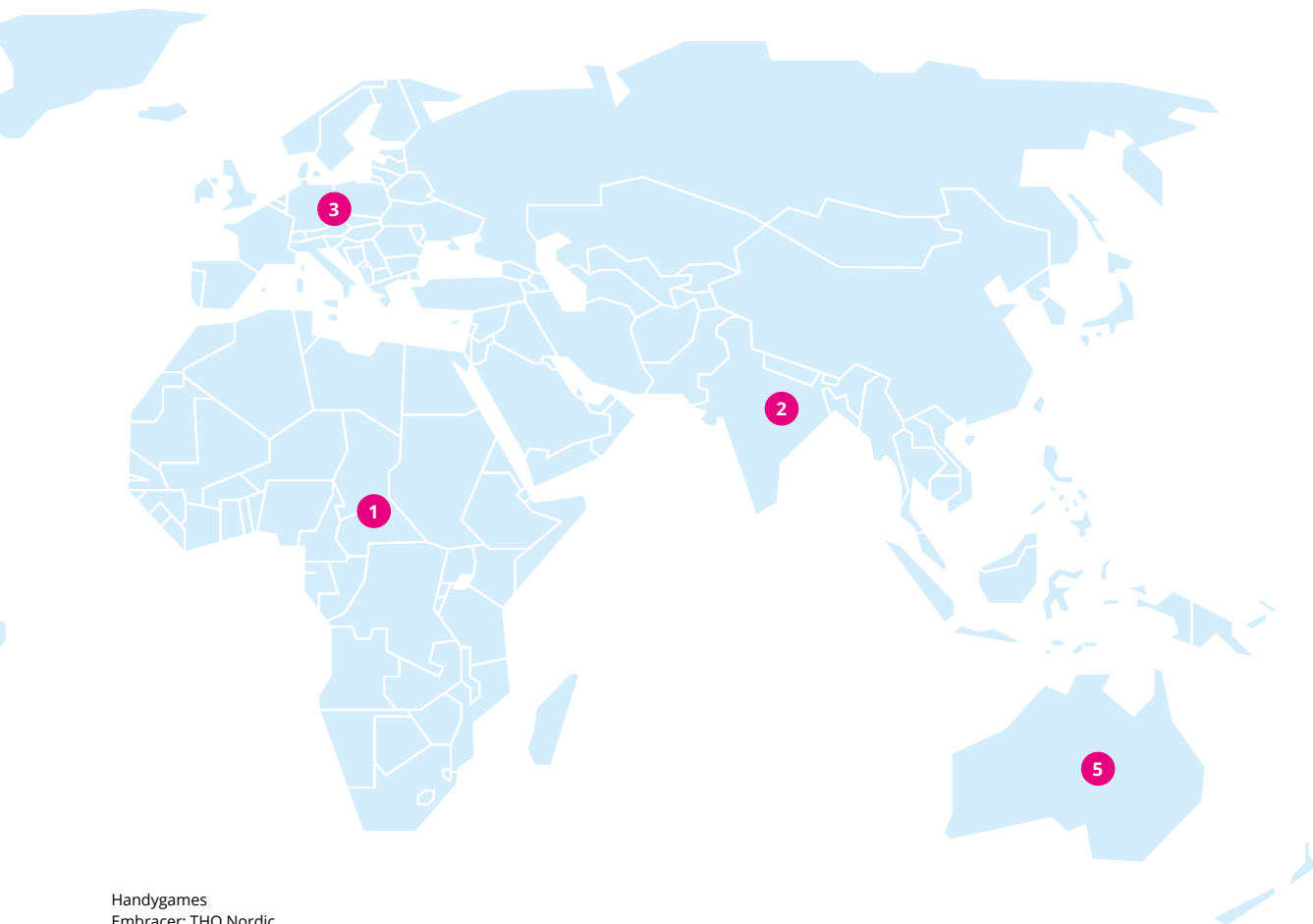
Frankrike

Embracer: Asmodee,
Days of Wonders
Embracer: Asmodee,
Space Cow
Embracer: Asmodee,
Space Cowboys
Embracer: Asmodee, Zygomat
Embracer: Asmodee, Access +
Embracer: Asmodee, Asmodee
Embracer: Asmodee, Mixlore
Embracer: PLAION,
Digixart Studio
Embracer: Asmodee,
Tric Trac
Embracer: Asmodee,
Asmodee Digital
Embracer: PLAION, Voxler
Fragbite Group, Playdigious
Paradox, Playrion Game Studios
Embracer: Asmodee, Libellud
Embracer: Asmodee,
Edge Entertainment
Embracer: Asmodee, Philibert

Tyskland

Aurora Punks

EG7, Toadman Berlin
Embracer: Asmodee,
Gamegenic
Embracer: Asmodee,
Lookout Games
Embracer: DECA Games,
DECA Games
Embracer: PLAION,
Deep Silver Fishlabs
Embracer: PLAION,
PLAION GmbH
Embracer: THQ Nordic,
Black Forest Games
Embracer: THQ Nordic,
Grimlore Games
Embracer: THQ Nordic,



Handygames
 Embracer: THQ Nordic, Kaiko Games
 Embracer: THQ Nordic, Massive Miniteam
 Embracer: THQ Nordic, Metricminds
 Embracer: THQ Nordic, Piranha Bytes
 Jumpgate, gameXcite GmbH
 Jumpgate, Tivola Games
 MTG, InnoGames
 Snowprint, Snowprint Studios
 Germany GmbH
 Stillfront, Bytro Labs
 Stillfront, Goodgames
 Stillfront, New Moon Production
 Stillfront, OFM Studios
 Stillfront, Playa Games
 Stillfront, Sandbox Interactive

Ungern
 Embracer: Saber Interactive,

Zen Studios
 Zordix, Invictus Games

Irland
 Stillfront, eRepublik

Italien
 Aurora Punks
 Embracer: Amplifier Game Invest, Destiny bit
 Embracer: PLAION, Milestone S.r.l.
 Embracer: Saber Interactive, 34BigThings

Litauen
 Goodbye Kansas Group, Sayduck

Malta
 Stillfront, Dorado Games
 Embracer: Saber Interactive, 4A Games Malta

Nederländerna
 Paradox, Triumph Studios
 Fragbite Group, Lucky Kat
 Embracer: PLAION, Vertigo Games

Norge
 EG7, Artplant Norway
 Embracer: Amplifier Game Invest, Misc Games

Polen
 Embracer: Asmodee, Rebel
 Embracer: PLAION, Flying Wild Hog

Portugal
 Embracer: Saber Interactive, Saber Interactive Portugal

Rumänien
 Stillfront, eRepublik

Ryssland
 G5
 Embracer: Saber Interactive, Saber Interactive Russia

Serbien
 Sozap, SOZAP DOO
 Embracer: Saber Interactive, Mad Head Games

Slovakien
 Embracer: THQ Nordic, Nine Rocks Games

Spanien
 Embracer: Amplifier Game Invest, Vermila Studios
 Embracer: Saber Interactive, Saber Interactive Spain
 Embracer: THQ Nordic, Alkimia Interactive
 Paradox, Paradox Tinto

Avalanche Studios Group - Ravenbound



Stillfront, Everguild
Thunderful, Stage Clear Studios

Ukraina

Embracer: Saber Interactive,
4A Games Ukraine
Embracer: Saber Interactive,
Fractured Byte
Stillfront, Game Labs
G5

Storbritannien

Aurora Punks
Avalanche Studios Group
EG7, Antimatter Games
EG7, Fireshine Games
Embracer: Amplifier Game Invest,
Silent Games
Embracer: Asmodee,
The Green Board Game
Embracer: PLAION,
Deep Silver Dambuster Studios
Embracer: PLAION,
Free Radical Design Limited
Embracer: PLAION, PLAION Ltd
MAG Interactive,
MAG Interactive
MTG, Hutch
Qiiwi Games, Playright Digital
Entertainment
Qiiwi Games, Qiiwi Games UK
Sharkmob, Sharkmob London Ltd
Stillfront, Everguild
Thunderful, Coatsink
Zordix, Merge Games

NORDAMERIKA 4

Kanada

EG7, Big Blue Bubble

EG7, Piranha Games
Embracer: Amplifier Game Invest,
Goose Byte
Embracer: Asmodee, Plan B
Embracer: DECA Games,
A Thinking Ape
Embracer: DECA Games,
IUGO Mobile Entertainment Inc.
Embracer: Gearbox Entertainment,
Gearbox Studio Montreal
Embracer: Gearbox Entertainment,
Gearbox Studio Quebec
Embracer: Saber Interactive,
New world Interactive Canada
Embracer: THQ Nordic,
Rainbow Studios Montreal
MTG, Hutch
Stillfront, Kixeye

USA

Avalanche Studios Group
EG7, Big Blue Bubble
EG7, Cold Iron Games
EG7, Darkpaw Games
EG7, Daybreak Games
EG7, Dimensional Ink
EG7, Petrol Advertising
EG7, Rouge Planet Games
Embracer: Amplifier Game
Invest, C77 Entertainment
Embracer: Amplifier Game
Invest, Zapper Games Inc
Embracer: Asmodee,
Atomic Mass Games
Embracer: Asmodee,
Catan Studio
Embracer: Asmodee,
Exploding Kittens
Embracer: Asmodee,
Fantasy Flight Games
Embracer: Asmodee,

Unexpected Games
Embracer: Asmodee,
Z-Man Games
Embracer: Dark Horse,
Dark Horse Entertainment, LLC
Embracer: Dark Horse,
Dark Horse Media, LLC
Embracer: Dark Horse,
Things From Another World, LLC
Embracer: Gearbox Entertainment,
Cryptic Studios
Embracer: Gearbox Entertainment,
Gearbox Entertainment
Embracer: Gearbox Entertainment,
Gearbox Software
Embracer: Gearbox Entertainment,
Lost Boys Interactive
Embracer: PLAION,
Deep Silver Vollition LLC
Embracer: Saber Interactive, Aspyr
Embracer: Saber Interactive,
Demiurge Studios
Embracer: Saber Interactive,
New world Interactive US
Embracer: Saber Interactive,
Saber Interactive US
Embracer: Saber Interactive,
Sandbox Strategies
Embracer: Saber Interactive,
Shiver Entertainment
Embracer: Saber Interactive,
SmartPhone Labs
Embracer: Saber Interactive,
Snapshot Games US
Embracer: THQ Nordic,
Gunfire Games
Embracer: THQ Nordic,
Rainbow Studios Phoenix
Goodbye Kansas Group,
Infinite Entertainment
MTG, Kongregate

Paradox, Harebrained Schemes
Paradox, Paradox Tectonic
Stillfront, Candywriter
Stillfront, Simutronics
Stillfront, Storm8

Stillfront, Super Free Games
Zordix, Mane6
Zordix, Maximum Games
Zordix, Modus Games

OCEANIEN 5

Nya Zealand

MTG, Ninja Kiwi

SYDAMERIKA 6

Argentina

Embracer: Saber Interactive,
Nimble Giant Argentina

Brasilien

Zordix, Modus Games Brazil

Chile

Embracer: Saber Interactive,
Nimble Giant Chile

Peru

Embracer: Saber Interactive,
Nimble Giant Peru

Uruguay

Embracer: Saber Interactive,
Nimble Giant Uruguay

BRANSCHRÖSTEN **GEORG STENSTRÖM**

Head of Sustainability and Compliance, **Kinda Brave**

”Om vi kan förenkla för andra att vara hållbara är det något alla vinner på.”

Hej Georg Stenström, Head of Sustainability and Compliance, Kinda Brave! Vad är du mest nöjd med i ert hållbarhetsarbete?

Att vi tidigt beslutade att ta ett helhetsgrepp om både social och ekologisk hållbarhet. När beslutet är fattat och efterlevs är det så mycket roligare att jobba med och prata om det. Nu sitter det i väggarna och är en central del av vår kultur och affärsmodell. Det gör det lätt för oss att ta beslut såsom att köpa begagnat i stället för nytt när det är möjligt, eller låta alla våra studior gå utbildningar i hur man tillgänglighetsanpassar sina spel.

Jag är också väldigt glad över att vi valde att publicera våra utsläppsberäkningar på nätet, i ett användbart format. Det gör att vi kan få hjälp ifall vi råkat missa något. Men framför allt så kan vi hjälpa andra med det något krångliga steget att beräkna utsläpp. Om vi kan förenkla för andra att vara hållbara är det något alla vinner på.

Vad är dina bästa råd för hur man börjar att arbeta med hållbarhetsfrågor?

Kom igång med något litet! Alltför många företag tror att uppgiften är övermäktig. Därför gör man ingenting alls. Ta en så enkel sak som att köpa begagnad utrust-



ning i den mån det går. Varför gör inte fler företag och myndigheter det? Hur många är det inte som får en ny telefon när de börjar på en arbetsplats bara för att den tidigare har skrivits av? Kostnaden för planeten – och ofta även för plånboken – finns alltid där som ett gott argument. Det kan skapa en positiv snöbollseffekt genom organisationen, och helt plötsligt är det ingen stor grej längre. Det blir snarare en naturlig del av arbetet att jobba aktivt och medvetet med hållbarhetsfrågor.

Vad hoppas du är självklart inom branschen om tio år?

Om tio år hoppas jag att majoriteten av spelbranschen jobbar aktivt med social hållbarhet. Det kanske redan låter som en självklarhet, men de mörka rubrikerna kring diskriminering och missförhållanden som förföljer spelbranschen visar på något annat. Det viktigaste av allt är att ta hand om sin personal. Det ligger närmast och sprider positiva ringar på vattnet.

Förvärv och investeringar

De senaste åren har investeringar och förvärv spelat en allt större roll på den svenska spelmarknaden.

Ingen enskild affär har kommit upp i samma värde som Activision Blizzards förvärv av mobilspelsutvecklaren King för 50 miljarder 2016, men sedan dess har flera affärer stukkit ut över miljarden. Det som varit genomgående de senaste åren är att det är svenska bolag som öppnat förvärvsplånboken, och i de få fall en utländsk aktör finansierar spelutveckling i Sverige har det under de senaste åren oftare rört sig om investeringar än förvärv.

Fem förvärv, där värdet på affären är officiell, passerade under 2021 miljardstrecket. Största affär var Embracer Group förvärv av amerikanska Gearbox Software i en affär värd över tio miljarder SEK, vilket är den hitintills största enskilda affären där ett svenskt bolag stått som köpare. Embracer Group står även för den näst största affären med förvärvet av Easybrain för 7,6 miljarder SEK. Stillfront Groups förvärv av Jawaker landade på runt två miljarder SEK, under året förvärvade de även det amerikanska bolaget Super Free Games Inc. EG7 förvärvade det Luxemburgbaserade spelförläggaren Innova för 1,1 miljarder SEK.

Under 2021 gjordes sammanlagt 81 kända spelaffärer som innefattar svenska bolag, att jämföra med 44 spelaffärer under 2020. Tre utländska bolag har haft finansiella intressen i svenska studior. Kinesiska Tencent investerade och blev majoritetsägare i Stunlock Studios, Tencent ökade också sitt

innehav i Fatshark genom ytterligare en investering. Under året investerade LDA Capital i Goodbye Kansas Group och UK-baserade Hiro Capital investerade i Snowprint Studios AB.

I en tredjedel av alla kända transaktioner under 2021 var både köpare och säljare svenska bolag, och i en större andel var köparen svensk och säljaren från ett annat land. Många av säljarna återfinns i Europa men en större andel säljare finns i USA än under tidigare år.

Under 2020 och 2021 var det färre utländska köpare än tidigare år.

I juli 2021 förvärvade Altor en majoritetspost i Raw Fury genom att köpa ut tidigare ägaren Nordisk Film men också genom att investera direkt in i bolaget genom en nyemission. Altor har tidigare investerat i en lång rad bolag från olika branscher och förvärvet av Raw Fury är ett första steg för Altor in i dataspelssektorn.

Många investeringar och förvärv i spebranschen sker genom större koncerner och stora internationella bolag. Men det sker också affärer genom förläggare, enskilda investerare och mindre investeringsbolag - eller fonder som exempelvis Behold Ventures som är Sveriges senaste, renodlade riskkapitalfond som riktar sig mot spel. Under 2021 gjorde Behold Ventures åtta investeringar i nordiska bolag inom spelbranschen.

Förvärv och investeringar 2021

Säljare	Land	Köpare/Investerare	Land
3D Realms Entertainment Aps	Danmark	Embracer Group	Sverige
5 Fortress	Sverige	Behold Ventures	Sverige
Aionic Labs Inc.	USA	Embracer	Sverige
Appeal Studios SA	Belgien	Embracer	Sverige
Aspyr media	USA	Embracer	Sverige
Atomontage Inc	USA	Loot Spawn AB	Sverige
Aurora Punks AB	Sverige	Behold Ventures	Sverige
Aurora Punks AB	Sverige	Loot Spawn AB	Sverige
Bitwave Games	Sverige	Embracer	Sverige
Blue Scarab Entertainment	Sverige	Behold Ventures	Sverige
Bright Gambit AB	Sverige	Loot Spawn AB	Sverige
Bytex	Ryssland	Embracer	Sverige
Carly and The Reaper Man (IP) (från Resolution Games)	Sverige	Beyond Frames	Sverige
CrazyLabs Ltd.	Israel	Embracer	Sverige
Death Dungeon (från Victory Games)	Korea	Safe Lane Gaming	Sverige
Demiurge Studios, Inc.	USA	Embracer	Sverige
DFS King	USA	Wicket Gaming AB	Sverige
Digic Holdings Kft	Ungern	Embracer	Sverige
DigixArt	Frankrike	Embracer	Sverige
Dinomite Games AB	Sverige	Kinda Brave Publishing AB	Sverige
Early Morning Studio	Sverige	Thunderful	Sverige
Easy Trigger AB	Sverige	Embracer	Sverige
Easybrain	Cypern	Embracer	Sverige
Eddaheim	Danmark	Behold Ventures	Sverige
Ember Trail AB	Sverige	Kinda Brave Publishing AB	Sverige
Fan of Guns (från IP Lepardin)	Ryssland	Safe Lane Gaming	Sverige
Fatshark	Sverige	Tencent	Kina
Firescore Interactive Private Limited	Indien	Embracer	Sverige
Flat Tail Studios	Sverige	Behold Ventures	Sverige
Force Field B.V.	Nederländerna	Embracer	Sverige
Frame Break AB	Sverige	Embracer	Sverige
Game Labs Inc.	USA	Stillfront Group	Sverige
gameXcite GmbH	Tyskland	JumpGate	Sverige
Gearbox Software	USA	Embracer	Sverige
Ghost Ship Holding Aps	Danmark	Embracer	Sverige
GodziLab Inc.	USA	Stillfront Group	Sverige
Goodbye Kansas Group	Sverige	LDA Capital, Nordea	USA/Sverige
Grand Pike AB	Sverige	Gold Town Games	Sverige

Green Tile Digital	Sverige	Embracer	Sverige
Headup	Tyskland	Thunderful	Sverige
Hello There AB	Sverige	Loot Spawn AB	Sverige
Innova	Luxemburg	EG7	Sverige
Iron Throne: The Firstborn	Sydkorea	Stillfront Group	Sverige
Jawaker	UAE	Stillfront Group	Sverige
Jufeng Studio	Kina	Embracer	Sverige
Just for Games	Frankrike	Zordix	Sverige
KAIKO GmbH	Tyskland	Embracer	Sverige
Lurkware AB (Lurkit)	Sverige	Loot Spawn AB	Sverige
Lurkware AB (Lurkit)	Sverige	Behold Ventures	Sverige
Magic: The Gathering Online	USA	Enad Global 7	Sverige
Massive Miniteam GmbH	Tyskland	Embracer	Sverige
Maximum Games	USA	Zordix	Sverige
Merge Games	Storbritannien	Zordix	Sverige
Moonfrog	Indien	Stillfront Group	Sverige
OÜ Fractured Byte	Estland/Ukraina	Embracer	Sverige
Piranha Games, Inc.	Kanada	Enad Global 7	Sverige
Playright Digital Entertainment	Storbritannien	Qiiwi Games	Sverige
Playwood Project	Danmark	Behold Ventures	Sverige
Plotagon Production AB	Sverige	Goodbye Kansas Group	Sverige
Raketspel	Sverige	Safe Lane Gaming	Sverige





Coffee Stain Studios - Goat Simulator 3

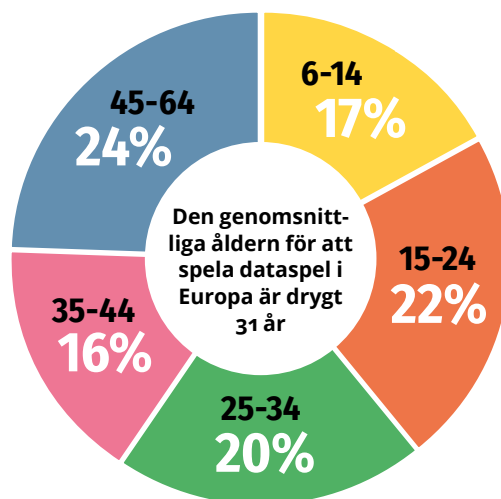
Raw Fury	Danmark	Altor Fund V	Sverige
Robot Teddy	Storbritannien	Thunderful	Sverige
Shiver Entertainment Inc.	USA	Embracer	Sverige
Sideline Labs	Sverige	Gold Town Games	Sverige
Slipgate Ironworks Aps	Danmark	Embracer	Sverige
SmartPhone Labs	Ryssland	Embracer	Sverige
Snowprint	Sverige	Hiro Capital	Storbritannien
Spellscaper	Sverige	Behold Ventures	Sverige
Spotfilm Networx GmbH	Tyskland	Embracer	Sverige
Stage Clear Studios	Spanien	Thunderful	Sverige
Stunlock Studios	Sverige	Tencent	Kina
Super Free Games, Inc.	USA	Stillfront Group	Sverige
Tableflip Entertainment	Sverige	JumpGate	Sverige
Tatsujin	Japan	Embracer	Sverige
To The Sky	Sverige	Thunderful	Sverige
Tussilago AB	Sverige	Thunderful	Sverige
Uplandme Inc.	USA	G5 Entertainment	Sverige
Varyag Group AB	Sverige	Embracer	Sverige
Wegesrand	Tyskland	Wicket Gaming AB	Sverige
Zens VR (från Beyond Frames)	Sverige	Zens VR	Sverige

Världsmarknaden

Vår uppskattning baserat på nedladdningsdata är att minst var fjärde person har spelat ett spel skapat i Sverige. Totalt har svenskutvecklade spel laddats ner närmare sex miljarder gånger, och stora svenska spel toppar nedladdning- och försäljningslistorna regelbundet.

Världsmarknaden för spel är fortsatt växande. Analysföretaget Newzoo uppskattar att den globala spelmarknaden växer med nästan 5% årligen och når knappt 230 miljarder EUR 2025. Spelarna driver på tillväxt hos bolagen, och trots bristen på halvledare har den nya generationens konsoler sålt mer än förra. De svenska spelutvecklingsbolagen har tillsammans en bred profil och utvecklar spel i nästintill alla genrer och för alla etablerade plattformar, vilket är en stor styrka, och gör utvecklingen fortsatt stabil.

Den europeiska branschorganisationen ISFE, Interactive Software Federation of Europe, publicerade i augusti 2022 en undersökning över den europeiska spelmarknaden, baserat på data från de stora länderna Frankrike, Storbritannien, Spanien och Tyskland. Hela rapporten *Key Facts from 2021* finns att ladda ner på isfe.eu.



48%

av alla som spelar spel i Europa är kvinnor

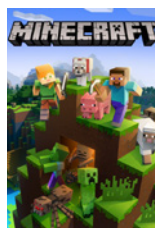


Spelens räckvidd

Spelutvecklare och förläggare når ut med sina spel till spelare över hela världen bla genom att spelen streamas på olika plattformar. Varje år tittar miljontals människor på andra som spelar spel. Plattformen Twitch hade under 2021 23 miljarder tittade timmar, spel från svenska spelutvecklare och förläggare stod för 6% av dessa.

Svenska spel på Twitch 2021

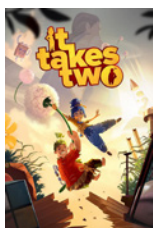
Spel med svensk anknytning stod för 6% av allt tittande på Twitch 2021. Topplista för svenska spel baserat på flest tittade timmar



863,3M
1. Minecraft



61,8M
2. Valheim



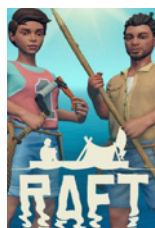
30,2M
3. It Takes Two



15,5M
4. Little Nightmares II



10,7M
5. Satisfactory



8,7M
6. Raft



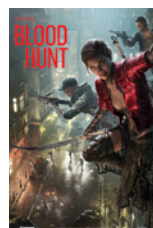
8,2M
7. Hearts of Iron IV



7,6M
8. Little Nightmares



7,2M
9. Battlefield V



6,8M
10. Bloodhunt

Topplista 2021 flest tittade timmar per spel globalt



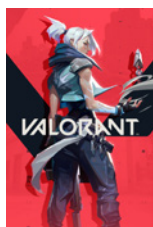
1 874M
1. GTA 5



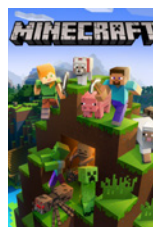
1 735M
2. League of Legends



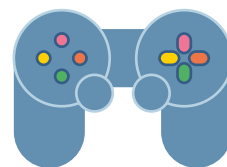
966M
3. Fortnite



951M
4. Valorant



863,3M
5. Minecraft



Svenska spel sågs sammanlagt under 1,4 miljarder timmar under 2021, det motsvarar 160 000 år.

V Rising, Core Keeper, Midnight Ghost Hunt och Dome Keeper var svenska indie spel lanserade 2022 som sticker ut i statistiken över visningar på Twitch.

Spelfenomenet *Minecraft* är fortfarande det största svenska spelet på Twitch och topp fem i världen sett till tittare.

Spelutbildningar

Att utbilda sig till spelutvecklare kan ske på olika sätt. Några är helt självlärda, några börjar göra spel redan på gymnasiet, men de allra flesta har vidareutbildat sig inom ämnet eller närliggande ämnen. Vanligast är en eftergymnasial utbildning inom spelgrafik, spelprogrammering eller speldesign på någon av landets högskolor, universitet eller yrkeshögskolor.

Ungefär en tredjedel av alla som arbetar på spelföretag jobbar med programmering. Nästa lika många arbetar inom olika grafiska konstnärliga professioner. En stor del arbetar också med design, skapandet av alla banor, mekaniken och spelvärldarna som bygger upp spelet. Utöver det finns det allt från QA-testare, community managers, producenter, marknadsförare, analytiker och en rad andra yrkesroller både spelspecifika och mer generella. Det fristående initiativet SwedenGameJobs.com listade i oktober 2022 annonser för 654 lediga tjänster på spelföretag i Sverige.

Några gymnasieutbildningar profilerar sig inom spelutveckling. Till exempel vann studenter från LBS Sweden Game Awards 2018 och 2019.

Det finns också flera folkhögskoleutbildningar på gymnasienivå. Bland de som inte också har eftergymnasiala utbildningar kan nämnas Bona folkhögskola i Motala som samarbetar med Female Legends samt Framnäs folkhögskola i Öjebyn och Solviks folkhögskola i Kåge som är knutna till Arctic Game.

Spel har också blivit en inriktning inom komvuxutbildningar på flera orter. Spelkollektivet bedriver en komvuxutbildning i Tingsryds kommun med inriktning på spel. I Luleå finns en komvuxutbildning av FCV med spelfokus, och i Boden en Indie Game Dev-utbildning i samarbete med Futuregames.

På allt fler orter i landet har spel tagit plats i kulturskolan. Exempelvis i Lomma, Malmö, Luleå och Stockholm.

Det finns även fler typer av utbildningar. The Game Assembly driver en kort YH-utbildning på distans, Digital Project Game Management, som satte i gång i december 2021 med första kullen studerande. House of Minds gör eftergymnasiala diplomutbildningar, bland

annat en Unreal-utbildning i samarbete med Epic.

Blekinge Tekniska Högskola har flera år haft spelutbildningar i Karlshamn, men 2022 startade dessa inte på grund av lärarbrist.

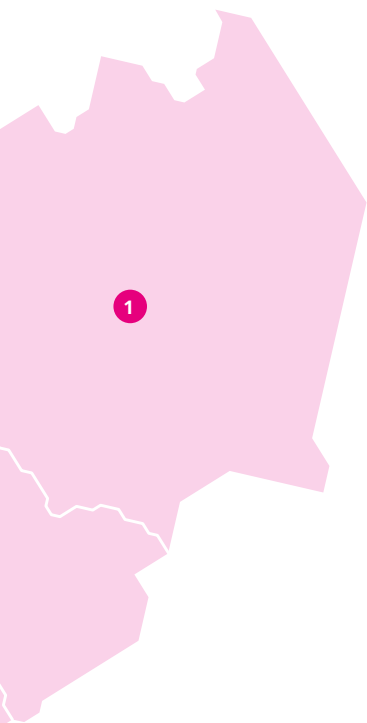
I augusti 2022 bildades Svenska spelforskarrådet, som samlar dataspelsforskare från åtta högskolor och universitet i Sverige, samt RISE. Rådet är sannolikt det första av sitt slag i världen.

Saknar du någon utbildning på listan? Hör av dig till oss på Dataspelsbranschen.



Högre spelutbildningar

Längre CSN-berättigade spelutbildningar på eftergymnasial nivå som startat hösten 2022



NORRBOTTEN 1

Boden

Sunderby folkhögskola
Indiespelutvecklare

Changemaker Educations AB
Futuregames game artist,
Futuregames / game tester,
Futuregames speldesigner,
Futuregames spelprogrammerare

Luleå

Luleå tekniska universitet
Civilingenjör Datateknik,
inriktning Interaktiva system

VÄSTERBOTTEN 2

Skellefteå

Luleå tekniska universitet
Datorgrafik för spel och film,
Högskoleingenjör Datorspels-
programmering

Changemaker Educations AB

Futuregames game & ux designer,
Futuregames game artist,
Futuregames game programmer
mobile platforms,
Futuregames spelprogrammerare,
Project manager it & games,

Skellefteå kommun Vuxen- utbildningen / Visual Magic

Vfx-artist: 3d-visualisering och
digital compositing

VÄSTERNORRLAND 3

Sollefteå

Höla folkhögskola
Indiespelutveckling

DALARNA 4

Falun

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

VÄRMLAND 5

Karlstad

Kristinehamns folkhögskola
Indiespelutvecklare,

Changemaker Educations AB

Futuregames game artist,
Project manager it & games,
Futuregames game programmer
mobil platforms,

REGION STOCKHOLM 6

Huddinge

Södertörns högskola
Spelprogrammet - inriktning grafik,
Spelprogrammet - inriktning
speldesign och scripting

Stockholm

Stockholms universitet
Kandidatprogram i datorspels-
utveckling

Changemaker Educations AB

Futuregames game artist,
Futuregames game designer,
Futuregames game designer,
Futuregames Immersive
Experience Creator,
Futuregames spelprogrammerare,

Forsbergs Skola

Forsbergs, spelutvecklare – game
programming

TGA Utbildning AB

Leveldesigner,
Spelgrafiker,
Spelprogrammerare

Botkyrka

Botkyrka kommun / Xenter Botkyrka
Vfx-artist

ÖSTERGÖTLAND 7

Linköping

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

VÄSTRA GÖTALAND 8

Göteborg

Chalmers tekniska högskola
Interaction Design and
Technologies, Msc Progr

Göteborgs Universitet
Game Design & Technology
masterprogram

Göteborgs Stad, Yrgo

Game creator artist,
Game creator programmer

Skövde

Högskolan i Skövde

Dataspelsutveckling – 2D-grafik,
Dataspelsutveckling – 3D-grafik,
Dataspelsutveckling – animation,
Dataspelsutveckling – design,
Dataspelsutveckling – Game
Writing,
Dataspelsutveckling – ljud,
Dataspelsutveckling – musik,
Dataspelsutveckling – program-
mering,
Digitalt berättande: spel och
kulturarv – magisterprogram,

Games user experience –
magisterprogram,
Serious Games – magister-
program,
Spelutveckling – masterprogram

REGION JÖNKÖPING 9

Jönköping

Ädelfors folkhögskola
Indie Game Studio

GOTLAND 10

Visby

Uppsala universitet
Kandidatprogram i speldesign,
Kandidatprogram i speldesign
och grafik,
Kandidatprogram i speldesign
och programmering,
Kandidatprogram i speldesign
och projektledning,
Magisterprogram i speldesign,
Masterprogram i speldesign

BLEKINGE 11

Karlshamn

Blekinge tekniska högskola
Design av digitala och
immersiva upplevelser

Karlskrona

Blekinge tekniska högskola
Civilingenjör i spelteknik

SKÅNE 12

Vellinge

Östra Grevie Folkhögskola
Virtuell kompositör och
ljuddesigner

Malmö

Malmö Universitet
Spelutveckling

TGA Utbildning AB

Leveldesigner,
Spelmanatör,
Spelgrafiker,
Spelprogrammerare,
Technical artist

Nyföretagande och samarbeten runt om i landet

I en bransch som växer föds behov av regionala stödfunktioner, engagemang och samverkan med utbildningar och lokalt näringsliv. De senaste åren har flera regioner, ofta tack vare lokala eldsjälar satsat på spelutveckling och lokalt företagande. Satsningar som ger resultat i nystartade bolag och arbetstillfällen i hela landet.

Arctic Game är ett snabbväxande spelkluster med bas i Västerbotten och Norrbotten. Med en gemensam plattform för utveckling av nya spelstudior, etablering, utbildning, mötesplatser och investeringar i Norr- och Västerbotten, har klustret blivit en bas för framgångsrikt spelskapande i norra Sverige. En stor utbildnings-satsning i regionen har lett till att fler utbildningar startats, och det finns nu 18 eftergymnasiala utbildningar utspridda inom olika yrkeskategorier på högskola, folkhögskola och yrkeshögskola med sammanlagt 800 studerande hösten 2022, en ökning på 30% från 2021. Regionens första spelinkubator, Boden Game Camp, startade i Boden 2017. Arctic Game höll under året ett Game Jam, Femmejam, endast för kvinnor och ickebinära samt ett nätverksevent, Female Meetup, för kvinnor, trans och ickebinära inom spelbranschen med syftet att bygga nätverk.

Kulturarrangemanget Nordsken med tillhörande speleventet Arctic Game Week kunde återigen hållas i maj 2022.

I Västernorrland har det byggts upp ett helt nytt kluster – Game On Mid Sweden – med bas i Sundsvall och Kramfors, och bygger på ett projekt finansierat av den europeiska fonden för regional utveckling tillsammans med Region Västernorrland, samt kommunerna Sundsvall och Kramfors. Under året har projektet genomfört flera aktiviteter såsom nätverksträffar, workshops med



Valiant -
CreatureKind

etablerade branschaktörer, föreläsningar i samarbete med NTI Gymnasiet samt ett Skill Up-program för att fortbilda människor som är intresserade av att komma in i branschen. Hösten 2021 startades Hola Folkhögskola i Kramfors en ny utbildning i spelutveckling.

East Sweden Game har sedan invigningen i augusti 2017 byggt upp ett ambitiöst community i Östergötland, och under 2021 genomfördes tredje omgången av ESG Accelerator, en serie föreläsningar med experter och gäster med målet att deltagarna skall gå från hobbyutvecklare till spelentreprenörer. Under hösten 2020 startade East Sweden Game en egen spelutbildning tillsammans med Valla folkhögskola, Valla Game Educa-

tion. Under året inleddes även ett samarbete med podden *Spelskaparna* och de har gemensamt släppt flera intervjuer med personer ur branschen. Under 2021 hölls för första gången Linköping Game Week under vecka 47. Veckan innehöll bland annat LiU Game Conference, Winter Game Jam, Atomic Café (arkadspelsweekend) och afterwork på Kappa Bar. Under 2021 har bolagen inom ESG fortsatt och växa, under året köpte Resolution Games upp ESG medlemmen Zero Index och etablerade därefter ett utvecklingskontor i Linköping. Under 2022 släppte medlemmen Pugstorm sitt spel *Core Keeper* som sålde 500 000 exemplar på två veckor.

I Visby finns en av Sveriges äldsta spelutbildningar som drivs av Uppsala universitet - Campus Gotland. Alumner från utbildningen återfinns bland grundarna av spelföretagen Nexile, Neat Corp, Toadman Interactive, Enad Global 7, Redbeet Interactive och Pixel Ferrets. Inkubatorn Science Park Gotland har också drivit spelrelaterade projekt genom åren. Ett exempel är Game Camps som var ett internationellt samverkansprojekt som gav spelutvecklare från Sverige, Finland, Estland och Lettland en möjlighet att lära sig om spelindustrin. Projektets huvudsyfte var att ge deltagarna kunskap om spelindustrin och arrangera Game Jams som skulle leda till nya företag och affärsmöjligheter. Game Camps engagerade närmare 300 deltagare och tio nya gränsöverskridande företag bildades. Ett ex-

empel på kommersiell framgång är spelet *Death & Taxes* av Placeholder Gameworks. Ytterligare spelsläpp som väntas från projektet är *Birds With Feelings* av Birdpals.

Mitt emellan Oslo och Stockholm ligger The Great Journey, Karlstads hub för spelutveckling. Med stöd av Embracer Group, har hubben i dag flera teams och studior under utveckling, vissa i acceleratoren och två studior i Fasttrack, med möjlighet att finansiera nio månaders spelutveckling med hjälp av CSN. The Great Journey erbjuder även en rad event och aktiviteter, såsom Friday Stories, en presentation och frågestund med branschprofiler som delar med sig av sina erfarenheter. Tillsammans med Futuregames erbjuder hubben utbildningar inom spel, fler väntas under hösten 2022. The Great Journey stöttar flera initiativ kring inkludering och mångfald där exempelvis kvinnor i dataspelsbranschen lyfts fram men också kring mental hälsa och de har arrangerat Game Jams speciellt för att bjuda in HBTQ+communityt inom spel.

I Falun finns den anrika spelutbildningen PlayGroundSquad som i över 20 år examinerat elever inom spelgrafik, spelprogrammering och speldesign. Under året sökte rekordmånga elever sig till utbildningen och antalet platser utökades. Här jobbar spelindustrin nära de mer traditionella svenska industrierna som papper, stål och besöksnäring med hur digitalisering, spelifiering och kunskaperna från spelindustrin kan



utnyttjas för att utvecklas och bli mer attraktiva för exempelvis framtida arbetskraft. Under året startade även ett nytt bolag med inriktning mot den traditionella sportvärlden.

Stockholm fick sin första spelinkubator under 2017 när Sting öppnade. Sting Game har tre bolag i inkubatorsprogrammet. Som komplement till Sting Game finns ett co-workingspace hos Embassy House och regelbundna meetups. Partners till Sting Game är Goodbye Kansas Group, Resolution Games och Paradox Interactive.

The Game Incubator har sedan 2004 framgångsrikt lett inkubatorsverksamhet för spelföretag i Skövde, och finns sedan 2016 även i Göteborg. Spelinkubatorn har genom åren fött fram ett hundratal bolag, och är en stor bidragande faktor till att Västra Götaland är en stark grogrund för spelföretag. I företagsparken finner man bolag som PocApp, Coffee Stain Studios, Stunlock Studios, Flamebait, Pieces Interactive, Redbeet Interactive och Ludosity med titlar som *Goat Simulator*, *Satisfactory*, *V Rising*, *Castle Cats*, *Passpartout*, *Raft*, *Slap City* och *Valheim*. Skövde är bas för projektet Sweden Game Arena som gjort flera exportsatsningar på spelmässor och internationella konferenser, och i stan arrangeras

även Sweden Game Conference årligen i oktober med talare från hela världen.

Under 2022 lanserade Skövde Science Park initiativet Interlink tillsammans med Arctic Game, The Great Journey och Game Habitat för att stötta nystartade spelbolag i deras resa mot en internationell marknad. Projektet delfinansierades av Tillväxtverket.

I södra Sverige har Gameport sedan länge drivit framgångsrik inkubatorsverksamhet i Karlshamn, en del av Blekinge Business Incubator. I Malmö arbetar intresseföreningen Game Habitat i samverkan med Region Skåne och Malmö Stad för att det lokala spelcommunityt skall växa. Arbetets framgångar märks av i både antal anställda och antal nya företag som kan ses i regionen. Det kontorshotell Game Habitat öppnade under 2018, DevHub, har överlevt pandemin och var uppe i full kapacitet under 2020. Göteborgsbolaget Thunderful öppnade en Malmöstudio under 2020 och branschveteraner startade nya företag som She Was Such a Good Horse och Section 9 Interactive under 2021. Game Habitat startade under 2020 även GASS, Game Accelerate South Sweden, en spelaccelerator med stöd från den Europeiska regionala utvecklingsfonden, samt GEM, ett nätverk för kvinnor i spelbranschen, under 2021.



BRANSCHRÖSTEN **EMIL SANDBERG**

Business Developer, Boden Game Camp

”2026 ska Boden som stad ha över 1 000 aktiva inom spelindustrin.”



Hej Emil Sandberg, Business Developer på Boden Game Camp! Ni har varit igång sedan 2017, berätta om hur ni hjälper studenter och spelstudior med hjälp av er inkubator?

Spelbranschen är helt unik i sin bolagsresa kontra andra branscher, därför behövde vi en renodlad spelinkubator till Norrbotten. Boden Game Incubator hjälper drivna spelutvecklare att kliva över de trösklar som kan vara tunga i början: aktiekapital, uppstart av bolag, utrustning, pengar till marknadsföring och seniora mentorer som vägvisare. Men viktigast av allt; No Royalties. Inkubatorn är till för att skapa lokala indie-succéer där vi hellre ser att deras resa fullbordas än att vi tar royalties i tidigt skede, något som annars oftast hämmar spelstudior.

Efter inkubatorstiden skall alla studior vara förberedda att ta nästa steg i form av en investerare eller publisher.

Hur många utbildningar finns i Boden och hur många studenter tas emot varje år?

Idag finns det sju olika spelutbildningar med 300 elever från hela världen som utbildar sig i samma hus. Gymnasiet har satsat på en renodlad treårig spelutbildning, med Future Games och våra egna utbildningar så kan unga studenter gå en femårig utbildningstrappa och bygga god kompetens. De flesta utbildningarna har

gemensamma spelprojekt och detta är en del av kärnan i det vi vill bygga på Boden Game Camp. Utvecklare, bolag och drivna människor möter varandra och bra saker sker.

Varför ska man starta en spelstudio i Boden?

Till exempel om man är en studio som vill expandera och vill få en effektiv On-Boarding, en process som annars oftast är ganska omfattande och tidskrävande. Då hjälper vi på Boden Game Camp till med hela processen. Lokaler som levererar kvalitet, studenter, utvecklare, HR, rekrytering, ekonomi och affärsutveckling finns bokstavligt talat i rummet eller huset bredvid.

Vi sätter i ordning de lösningar som spelstudior efterfrågar, allt för att studion i sig skall kunna fortsätta accelerera.

Vad är ert mål med Boden Game Camp?

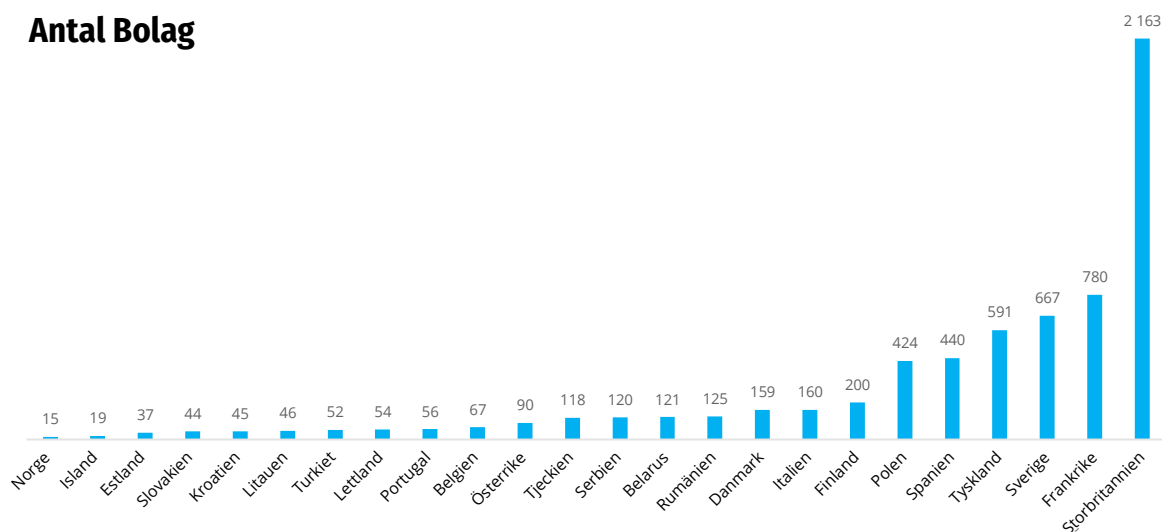
2026 ska Boden som stad ha över 1 000 aktiva inom spelindustrin. Vi vill bygga en självgående bransch, och göra det möjligt för bolag att etablera sig här. Studenter och arbetande flyttar hit, inte bara på grund av branschen, utan även för det liv som Norrbotten erbjuder.

Vi har också som mål att bli Nordens QA-hubb, då vi har utbildningar och QA-Studior som befinner sig på Boden Game Camp.

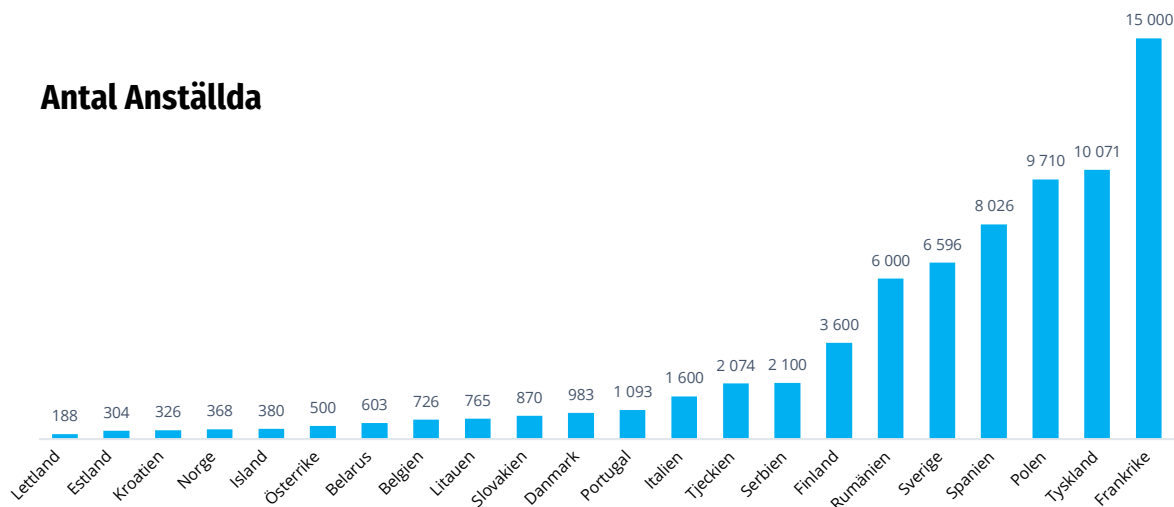
Spelbranschen i Europa

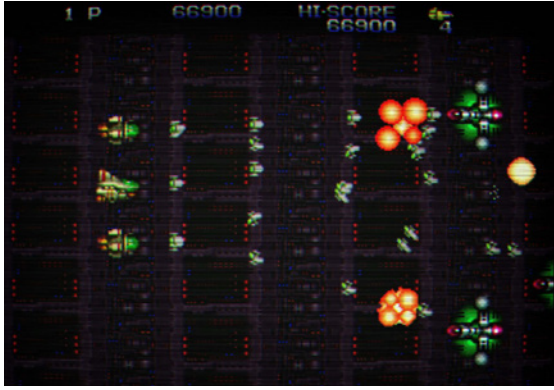
EGDF (European Game Developers Federation) och ISFE (Interactive Software Federation of Europe) släppte under 2022 en branschrapport över spelutveckling i Europa. Det är en sammanställning av de olika ländernas branschrapporter från 2020, där en del rapporter baseras på undersökningar och en del på data insamlad från officiella register.

Antal Bolag



Antal Anställda



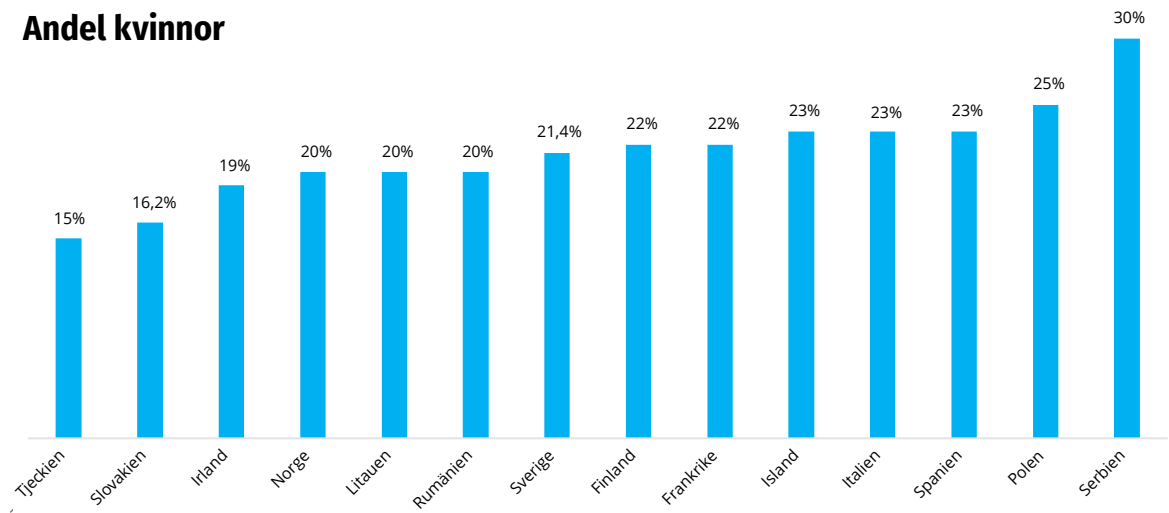


Bitwave Games - Zero Wing

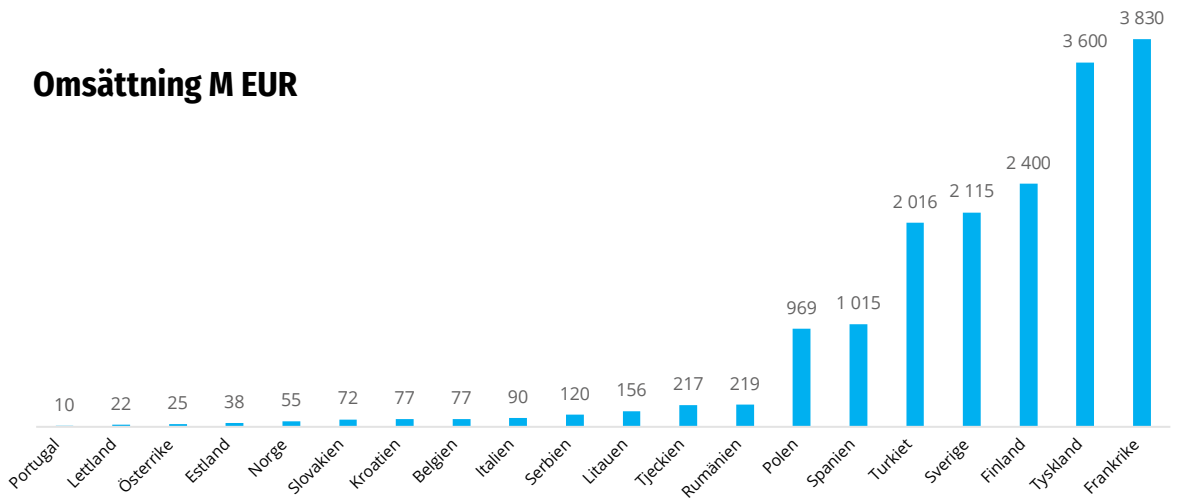


Embark Studios - The Finals

Andel kvinnor



Omsättning M EUR



Giganternas kamp möjliggör trendsifte

I samband med den nya konsolgenerationens entré på marknaden fick Microsoft ett nytt perspektiv. Antalet sålda konsoler blev inte längre den primära framgångsfaktorn utan antalet prenumeranter till deras speltjänst *Game Pass*.

Under otaliga år har plattformsägarna varit de stora stabila tillväxtvinnarna i spelindustrin, medan spel-förläggare och utvecklare har haft en mer skakig framgångsresa. Jag kommer här fokusera på PC/konsolmarknaden och hur abonnemangstjänster från de stora plattformsjättarna kan tänkas göra livet "bättre för alla" eller ja, åtminstone för de flesta...

Inom filmindustrin är det senaste decenniets förändring tydlig. På biojukan dominerar superhjältar och andra kända varumärken biljettförsäljningen. De mer obeprövade korten hamnar ofta på en streaming-plattform. Inom spelindustrin kan vi se liknande mönster, men även väsentliga skillnader. För spelkonsumenten har utbudet aldrig varit större, konkurrens skapar mångfald. Trots att 65% av samtliga intäkter inom industrin hamnar i de tio globalt största aktörernas plånböcker, är mångfalden större än någonsin.

Toppstyrd bransch skapar ändå mångfald

Microsoft och utmanaren Epic Games har visat sig vara de två aktörer som mest frekvent öppnar plånboken för exklusivitet på deras plattformar. Det finns otaliga exempel där halva eller hela utvecklingsbudgeten har finansierats från dessa två jättar. Ju bättre innehåll spelutvecklaren väntas bidra med, ju generösare har den potentiella vinstdelningen varit när kostnaderna är betalade. På många sätt vågar jag påstå att detta

har förstärkt indiescenen, vilket betyder att många spelprojekt som tidigare inte skulle bli av, nu får det kapital som behövs för att förverkligas och därmed skapa ytterligare innovation inom spelbranschen.

Nedsidan i denna trend kan såklart vara att koncentrationen i toppen ökar varje år, vilket betyder att giganterna kan styra innovationen åt det håll de själva föredrar till stor del. Den helt öppna och digitala konkurrensbilden ger dock utvecklaren möjligheter att hitta förläggare och finansiering på annat håll. Det är också möjligt att finansiera och förlägga spelet själv, men detta innebär ett risktagande alla inte har råd med.

Naturlig evolution väntar

Men gynnar utvecklingen med abonnemangstjänster verkligen alla spelutvecklare? Jag lutar åt ett ja på den frågan, åtminstone för mindre spelutvecklare. Som utvecklare kan du hantera den finansiella risken med detta alternativ, och förhoppningsvis samtidigt kontrollera den kreativa friheten tillräckligt för att alla skall vara tillräckligt nöjda.

För medelstora till stora spelutvecklare/förläggare är mitt svar mer tveksamt. Den ökade konkurrensen inom branschen leder till högre budgetar inom mer populära genrer av spel. Samtidigt kan spelares betalningsvilja tänkas minska för spel som inte "måste införskaffas", då valmöjligheterna är många inom abonnemangstjänsterna. För oss konsumenter betyder detta att



GÄSTKAPITEL AV TOMAS OTTERBECK

Head of Equity Research, **Redeye**

kvaliteten ökar samtidigt som priserna på spel stannar på rimliga nivåer. Men för de aktörer inom branschen som inte hinner med i utvecklingen, kommer framtiden bli svårare.

Säker hamn under lågkonjunktur

Historiskt har spelbranschen varit relativt konjunktur-
okänslig. Många spel ger ett bra värde för varje
underhållningskrona. Mobilspelsbranschen, som utgör
lite drygt halva spelmarknaden, är dock fortfarande
en relativt ny bransch som inte har upplevt en större
konjunkturedgång, vilket i min mening gör den mer
osäker.

I samband med att Sony och Microsoft släppte sina
nya konsoler i slutet av 2020, höjde man priserna
på spel med omkring 20%. Nyligen höjde även Sony
priset på PS5 med 10%. Strax före sommaren tog
Sony även upp kampen med Microsoft Game Pass på
allvar och introducerade två nya abonnemangsnivå-
er till deras Playstation Plus, där den högsta nivån är
dubbelt så dyr som den ursprungliga. Om Microsoft
får igenom köpet av Activision Blizzard menar vissa
bedömare att en prishöjning på Game Pass är att
vänta. Detta är dock enligt mig inte alls lika säkert,
då de troligen prioriterar abonnemangstillväxt.

Sedan inflationsoron startade i början av året, har
det pratats högt om att konsumenterna inte tycker
sig ha råd med flera streamingtjänster, vilket ex-
empelvis har visat sig i Netflix dalande siffror. Detta
har i sin tur lett till att affärsmodellen kring abon-
nemang har ifrågasatts under en lågkonjunktur av
investerarkollektivet. En stor skillnad mellan Netflix
och spelabonnemang är att konsumenten är platt-
formsberoende, vilket gör det omöjligt (om de inte
köper ny hårdvara) för konsumenten att hoppa mellan
olika tjänster på månadsbasis. Samtidigt erbjuder alla
abonnemang från konsoltillverkarna onlinespelande,
vilket har fortsatt öka i popularitet sedan pandemin.
Av dessa två anledningar kombinerat med högre
kvalitativt innehåll till abonnemangstjänsterna ser jag
inga större nedjusteringar i pris på abonnemangen.

I takt med att innehållskriget trappas upp mellan
giganterna kommer det kvalitativa värdet öka för kon-
sumenten i abonnemangstjänsterna. Både Microsoft
och Epic har även sänkt distributionsavgifterna de
senaste åren, vilket förbättrar lönsamhetspotentia-
len för spelförläggare/utvecklare. Den intensifierade
konkurrensen i toppen bland plattformägarna, kan
därmed innebära ett trendskifte där de bästa spelut-
vecklarna belönas än mer. Må bästa innehåll vinna!





Hållbarhet

En majoritet av befolkningen i Europa spelar, och med det kommer också ett ansvar för hur spelen och spelutvecklingen påverkar miljö och klimat.

Skiftet till digital distribution lämnar ett lägre klimatavtryck än fysiska spel, men serverdrift och hårdvara är fortfarande en faktor att räkna med. Onlinespel över servrar där själva spelet drivs med lokal mjukvara är mer energieffektiv än t ex videostreaming, men framtidens cloudgaming kräver större tillgång till förnyelsebar energi för att bli långsiktigt hållbar. Finska branschorganisationen Neogames har tagit fram en räknemodell för att mäta utsläpp i spelutvecklingsföretag.

Under de senaste åren har flera initiativ dykt upp runt om i Europa vars syfte är att lyfta hållbarhetsfrågorna och hjälpa företag att arbeta med hållbarhet.



PlayCreateGreen är ett initiativ som grundades under oktober 2020 där flera stora nordiska spelbolag tillsammans med dataspelsbranschen är med och stöttar arbetet kring att skapa och sprida kunskap kring miljö och klimat och vad bolag kan göra för att vara med att driva aktiviteter kring positiv klimatpåverkan.



Under 2021 grundades Green Games Guide av Ukie, Games London och FN's Playing for the Planet Alliance med syftet att hjälpa bolag att förbättra sitt förhållningssätt till hållbarhet.



Den tyska branschorganisationen GAME har utvecklat en miljöguide som syftar till att hjälpa de i dataspelsbranschen som letar efter praktiska tips och bästa praxis för spelföretag att bli mer klimatvänliga. Tre av fyra tyska spelföretag är involverade i initiativet.

Omvärld och utmaningar

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

Covid -19

Pandemin har påverkat Sverige och världen på många sätt. Flera branscher har drabbats hårt, människor har blivit sjuka och många har förlorat sina arbeten.

Dataspelsbranschen har tillsammans med andra hemunderhållningsbranscher varit förskonade från de största ekonomiska konsekvenserna och för många bolag har försäljningen ökat. När stora delar av världen stängdes ned kom många att arbeta eller studera hemifrån. I och med att restriktionerna gjorde många aktiviteter omöjliga så hittade fler till spelens värld. Spel har även varit ett sätt att umgås och hålla fast vid ett socialt liv där det inte gått att ses fysiskt.

Effekterna från den globala pandemin fortsatte under 2021 även om fler och fler länder började öppna upp. För bolagen har pandemin lett till nya sätt att arbeta och många rapporterar att de under 2021 fortsatt att arbeta på distans. En stor utmaning är att hitta det "nya normala" när möjligheten för att gå tillbaka till kontor kom och många har valt hybridmodeller där medarbetare arbetar både på distans och från kontor.

En del evenemang blev inställda eller uppskjutna i början av 2021 men under andra halvan av 2021 blev flera av, många i hybridformat. Under 2022 kunde dock flera stora event bli av. GDC skedde på plats i San Francisco i mars 2022, i Sverige hölls både Arctic Game Week i Skellefteå och Nordic Game Conference i Malmö i maj.

Globalt sett kan man se effekter av pandemin bland annat genom att många titlar som skulle släppas under 2021 har blivit framflyttade till 2022. Det finns också

diskussioner kring strategier runt att släppa spel i en lågkonjunktur eller om det kan komma att skjutas upp ytterligare för att inte riskera sämre försäljning än förväntat. Det gäller främst större titlar från etablerade studior.

Ukraina

Flera svenska bolag har hundratals anställda i Ukraina och när Ryssland attackerade landet på nytt i början av 2022 startades flera initiativ i branschen för att hjälpa ukrainska spelutvecklare. Flera stora bolag med personal i landet skänkte pengar till hjälporganisationer, omplacerade medarbetare till säkrare regioner, och erbjöd arbetsplats i andra länder i den mån det gick.

Ett globalt initiativ togs där över 700 spelutvecklare gick samman och sålde sina spel i ett så kallat bundle på Itch.io där över 1 000 spel ingick. I mars 2022 rapporterades att 450.000 exemplar hade sålts och över 6 MUSD hade samlats in.

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

Inflation

Under 2022 har inflationen stigit globalt och detta har även kommit att påverka priser på både nya konsoler och större spel.

Sony meddelade under andra halvan av 2022 att de kommer höja priset på Playstation 5 på alla marknader förutom USA pga det ekonomiska klimatet och inflationen. Såväl Microsoft som Nintendo gick dock strax efter ut att det inte kommer att ske några prisförändringar på deras konsoler.

Ubisoft gick under september 2022 ut med att de höjer priset på sina senaste AAA-spel. Anledningen sägs vara både inflationen, höjda produktionskostnader och att tidigare priser ej längre är lönsamma.

Både ökade elpriser, hårdvarupriser och produktionskostnader kan komma att påverka priser på spel under den kommande tiden. Eventuellt har marknaden inte sett effekten av de höjda produktionskostnaderna ännu då det kan komma att återspeglas i de spel som är under utveckling just nu och planeras att släppas inom de närmaste åren.

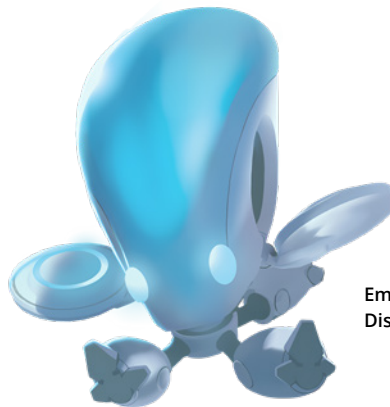
Kompetensförsörjning

2021 anställdes 1 348 personer i Sverige, men det finns fortfarande en stor brist på kompetens, och det är tydligt att det inte räcker med att anställa i Sverige för att kunna växa. Betydligt färre spelutvecklare utexamineras varje år än vad som nyanställs trots att fler utbildningar startar runt om i landet. Arbetsgivarna rekryterar i hög grad från andra länder. Uppskattningsvis har minst en tredjedel av de anställda i branschen flyttat till Sverige för att jobba här, på flera av de större bolagen är det uppemot hälften. Det är samtidigt svårt för nykomna att hitta bostad och få arbetstillstånd. Processerna och ledtiderna för arbetstillstånd försvårades än mer under 2022 då många medarbetare riskerar arbetsförbud vid omsök av arbetstillstånd, och Migrationsverket bara beviljar sex månaders arbetstillstånd vid provanställningar.

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

Arbetsmiljö

En tydlig utmaning är arbetsmiljö. Branschen i helhet arbetar för att ständigt förbättra arbetsvillkoren, men når inte alltid hela vägen fram. Spelbranschen är inte förskonad från stundtals dåligt ledarskap,



Ember Trail -
Distant Bloom

företagskultur och problem på arbetsplatser, det försöker vi ständigt förbättra. Under året har det rapporterats om missförhållanden på svenska arbetsplatser, något som berörda parter tagit på allvar och arbetar vidare med. Samtidigt finns utmaningar med många unga nyanställda, kulturkrockar med medarbetare från olika bakgrund i en internationell miljö, och kreativa projekt där många starka viljor behöver samsas. Spelbranschen är också i stora delar en konsumentnära bransch, där kontakten med spelarna kan ha stor påverkan på produktutvecklingen, vilket kommer med både fördelar och utmaningar.

Kapital

Tillgången till kapital har blivit bättre, men ser man till de investeringar som skett på den svenska marknaden är det liksom föregående år en klar majoritet som kommer från bolag som redan är etablerade i branschen. Tillflödet av nytt kapital kan bli bättre, och inte minst i tidiga skeden är det fortfarande anmärkningsvärt svårt att hitta finansiering. Det drabbar särskilt bolag som inte har ett befintligt starkt kontaktnät, och riskerar långsiktigt att bli ett hinder för innovation och mångfald i branschen. I konkurrerande länder som USA, Kanada, Storbritannien och Finland finns det sedan länge etablerade finansieringsstrukturer, skattelättnader och andra former av stöd för att ge nystartade företag ett försprång i den internationella konkurrensen. För svenska bolag innebär avsaknaden av en svensk motsvarighet i praktiken ett handelshinder gentemot omvärlden. Inom branschen behövs det vidare ökad affärskompetens, inte minst i små och nya bolag.

Metod

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

Exempel på underleverantörer är Elias Software (adaptiv ljudmotor), LocalizeDirect (lokalisering/översättning av spel) samt en stor del av Goodbye Kansas Group verksamhet inom VFX. Företag huvudsakligen inriktade på pengaspel såsom poker, gambling eller kasinospel ingår inte i urvalet.

I tidigare rapporter har omsättning från koncernredovisningen legat som grund för den totala omsättningen. Efter utvärdering av liknande rapporter inom Europa har vi från och med detta år valt att redovisa nationell koncernomsättning baserat på moderbolag och svenska dotterbolag. Koncernomsättningen inklusive utländska dotterbolag särredovisas i den globala omsättningen. Detta görs för att få en mer rättvis bild av hur det går för svenska bolag och för att få en jämförelsebar rapport både med andra branscher och samma bransch i andra länder.

Jämförelsesiffror från tidigare år har reviderats till och med 2016 för att ge en rättvis bild av tillväxten.

Från och med förra årets rapport har data inhämtats från SCB över samtliga aktiebolag registrerade under SNI 58.210 – Utgivning av dataspel. Den 15 juni 2022 var det 1072 aktiva bolag. Bland dessa bolag har sedan 372 stycken strukits då de vid en manuell genomgång visat sig ha huvudsaklig verksamhet i andra branscher, mestadels kasinospel eller annan mjukvaruutveckling.

Utöver bolag registrerade under SNI 58.210 har vi manuellt identifierat 358 bolag som tillhör dataspelsbranschen, men som är registrerade under andra SNI-koder, i huvudsak 62.010 – Dataprogrammering. Det största bolaget i denna kategori är spelstudion EA DICE.

Återförsäljare eller renodlade distributörer, exempelvis det svenska kontoret för Bandai Namco, ingår inte i underlaget trots deras betydelse för branschen. I underlaget ingår heller inte bolag med e-sport som spel- eller publikverksamhet som huvudsaklig inriktning, t ex. Dreamhack eller enskilda e-sportsproffs.

Huvuddelen i rapporten handlar om aktiebolag. En liten genomgång av andra företagsformer finns under kapitlet om antal bolag.

Flera bolag har brutna räkenskapsår. För dessa har den senast tillgängliga årsredovisningen använts och för flera större bolag har en avstämning gjorts för antal anställda i december 2021 för att få en så aktuell bild som möjligt av den sammanlagda branschen. En konsekvens av detta är att Embracer Group ligger ett år före t ex. EA DICE och Ubisoft Sweden, vilket bör noteras vid topplistan över största bolag.

I enstaka fall, som vid nybildade samt ombildade bolag, har årsredovisningen omfattat en längre period än 12 månader. I dessa fall har data för helår använts i största möjliga mån. I årets rapport rör detta enbart en handfull mindre bolag.

Uppgifter från SCB:s företagsregister är inhämtade den 15 juni 2022 och omfattar nyckeldata från 2021.

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



och branschen får ett mer representativt dataunderlag oavsett SNI-kod.

För bolag som i SCB:s företagsregister inte har någon registrerad omsättning eller anställda, har årsredovisning inte inhämtats från Bolagsverket. 2021 var det 96 bolag. Data för antal anställda samt könsfördelning från företagsregistret har kompletterat årsredovisningarna när detta varit tillgängligt.

I några fall har årsredovisningen lämnats in sent under året, något som ofta är ett återkommande mönster. I dessa fall redovisas årsredovisningen för det senaste året.

Totalt finns 75 bolag vars årsredovisning ännu inte registrerats vid tidpunkten för publicering av denna rapport vilket medför att siffrorna som presenteras för dessa bolag är från 2020. Den sammanlagda omsättningen för dessa bolag är 0,8% av den totala omsättningen vilket betyder att påverkan på den totala rapporten är marginell. Det största bolaget som detta gäller i år är Localize Direct AB.

Två rapporter har använts som bas för jämförelse-data i Europa. Det ena är ISFE & EGDF Key Facts 2022 som i huvudsak bygger på en av ISFE beställd undersökning från undersökningsinstitutet ISPOS MORI. Den andra är 2020 European Video Game Industry Insights Report från EGDF som bygger på nationella branschrapporter, för Sverige är datakällan förra årets spelutvecklarindex. Båda dessa rapporter publicerades i augusti 2022 och finns att hämta och läsa i sin helhet på isfe.eu respektive egdf.eu.

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

Ordlista

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

AI: Artificiell intelligens – i enkla former styr den karaktärer i spelet med t ex "pathfinding" och flödesscheman. Modernare AI med metoder som maskininlärning i neurala nätverk är ett växande område inom dataspel.

Alfa: Kännetecknar den fas inom mjukvaruutveckling när produkten är klar för programvarutestning.

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

Beta: Tar vid efter alfa. Det är oftast denna fas som är tillgänglig för programvarutestning för fler än de som utvecklade programvaran. Dessa externa användare kallas betatestare.

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

Cloud gaming: Även känt som gaming on demand, är en typ av online-spel som tillåter streaming av ett spel till en dator som lagras på operatörens eller spelföretagets server och streamas från dessa till spelarnas datorer. Detta innebär att man kan spela spel utan behovet av en konsol eller avancerad datorprestanda eftersom alla beräkningsåtgärder utförs på annat håll.

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

CPM: Cost per mille; kostnad för tusen annonsvisningar.

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

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

Crowdsourcing: Outsourcing till en odefinierad grupp människor, snarare än betalda anställda.

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

Digital distribution: Försäljning av digital mjukvara genom digitala kanaler.

DLC: Downloadable Content; Nedladdningsbara tillägg till dataspel, ofta i mindre skala än klassiska "expansioner".

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

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

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

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

In-app purchase: Köp som genomförs i en app/spel, snarare än externt eller ett länkat betalsystem. De varor som köps består vanligtvis av nya banor, utrustning, erfarenhetspoäng eller prenumerations-tjänster.

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

IP: Intellectual Property, ett företags immateriella rättigheter, används i spelvärlden ofta som beteckning av ett spelkoncept, varumärke och allt inom ramen för det.

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

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

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

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

Mikrobetalningar: En transaktion som involverar små summor och utförs online. Det finns olika definitioner för hur mycket pengar de kan bestå av, men inom spelbranschen används termen för att beskriva transaktioner som betalar bland annat DLC och in-app purchase.

Outsourcing: Att hyra in externa personalresurser och specifik kompetens från andra bolag. Produktionsuppdrag på andra företag.

Premium: Affärsmodell där spelaren betalar fullpris för spelet genom att köpa ett exemplar eller licens från början.

Retail: Spel som säljs i detaljhandeln.

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

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

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

utvärdera engagemang.

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

Studio: Spelutvecklingsföretag eller avdelning i spelutvecklingsföretag, t ex på en viss ort.

Tablet: Det vanligen använda engelska namnet för surfplattor, exempelvis Ipad.

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

VR/Virtual Reality: Ett sätt att visuellt omslutas av en spelupplevelse, ofta med hjälp av ett glasögonliknande tillbehör, så kallade "VR-goggles"

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



DATASPELSBRANSCHEN
Swedish Games Industry

dataspelsbranschen.se