

Spelutvecklarindex 2021



DATASPELSBRANSCHEN
Swedish Games Industry

Första upplagan

Oktober 2021

Utgiven av Dataspelsbranschen

Research: Alexander Milton, Gabriella Tångfelt,
Lukas Isaksson

Layout: Ingrediensen AB på uppdrag av Blinka Blå

Illustration, framsida: Patrik Antonescu

Text och analys: 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

dataspelsbranschen.se

Kontakt: johanna.nylander@dataspelsbranschen.se

Nyckeltal

Nyckeltal	2020	2019	2018	2017	2016
Antal bolag	667 (+13%)	586 (+14%)	513 (+16%)	442 (+14%)	389 (+22%)
Omsättning miljoner kronor	34 728 (+41%)	24 551 (+28%)	19 199 (+42%)	13 318 (+8%)	12 548 (+7%)
Omsättning per anställd tusentals kronor	2 521 (-6%)	2 675 (+10%)	2423 (-4%)	2532 (-13%)	2924 (-13%)
Resultat miljoner kronor	7 553 (+45%)	5 225 (+52%)	3438 (-20%)	4297 (-48%)	8254 (+67%)
Antal anställda i Sverige	6 596 (+11%)	5 925 (+11%)	5 317 (+14%)	4 670 (+25%)	3 750
Varav män	5 186 (78,6%)	4 699 (79%)	4 286 (80%)	3 821 (82%)	3 107 (83%)
Varav kvinnor	1 410 (21,4%)	1 226 (21%)	1 036 (20%)	849 (18%)	643 (17%)
Antal anställda i svenska bolag utomlands	7 177 (+121%)	3 253 (+25%)	2 604 (+290%)	668 (+23%)	541

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

Innehåll

Nyckeltal	3
Förord	4
Sammanfattning	6
Omsättning och resultat	8
Viktiga händelser	10
Anställda	12
Antal bolag	14
Andra företagsformer	14
Anställda och omsättning per företagstyp	15
Kvinnor och könsfördelning	16
Branschrösten: My Nilsson	17
Flera initiativ i branschen	19
Några nyckeltal	19
Största bolag	20
Omsättning i miljoner kronor	21
Antal anställda i Sverige	21
Koncerner och börsen	22
Börsnoterade företag	22
Branschrösten: Martin Lindell	24
Spelutvecklarkartan Sverige	26
Svenska spelföretag i världen	31
Spelutvecklarkartan världen	32
Förvärv och investeringar	34
Investeringar och förvärv 2020	35
Sex miljarder nedladdningar	36
Nyföretagande och samarbeten	38
Branschrösten: Patty Toledo	39
Covid-19	41
Spelbranschen i Europa	42
Offentliga investeringar i EU	44
Hot och utmaningar	46
Personal	46
Arbetsmiljö	46
Kapital	46
Digital Marknad	47
Hållbarhet	47
Metod	48
Ordlista	50

Förord

Kreativitet

Finansjournalisten Pontus Schultz gick bort i förtid 2012. Ett berömt citat från honom lyder "kreativitet är det nya stålet".

Det är glädjande att kunna presentera ett nytt rekordår. Somliga medier har kallat dataspel för "den nya basindustrin" och det kanske passar bra på en bransch som omsatte 35 miljarder kronor 2020. Det är ungefär lika mycket som exporten av trävaror eller järnmalm, betydligt mer än exporten av lastbilar. För att nämna några välkända basindustrier.

Men spel skiljer sig förstås från basindustrierna på många sätt. Råvaran är kreativitet. Innehållet är flyktigt, digitalt, hitdrivet. Det existerar på skärmar (eller i högtalare!), går sällan att ta på. Kunderna är spelare över hela världen, spel säljs sällan på olika marknader – perspektivet är globalt. Passion är entreprenörskapets impuls. Spelens tillväxt har skett utan att förbrukningen av planetens ändliga resurser ökat proportionerligt. Dessa och andra faktorer gör dataspelsvärlden annorlunda, på gott och ont men mest på gott. En konstig basindustri.

Tillväxten 2020 var 41% jämfört med föregående år. Det kommer av flera faktorer. Pandemin är en faktor, när stora delar av världens befolkning har varit mer eller mindre ofrivilligt instängd har spelen kunnat erbjuda

är det nya stålet

ett viktigt andningshål: glädje, gemenskap, tidsfördriv. Det har märkts på försäljningen (men har inneburit andra svårigheter, t ex försenade utvecklingsprojekt). En annan faktor är tillväxten på världsmarknaden, som drivs av att fler spelar: nya publikgrupper och nya marknader tillkommer. Det gynnar förstas svenska företag som når global publik.

En del av tillväxten kommer av förvärv, i årets rapport är för första gången antalet anställda i svenska företag utomlands fler än hemma i Sverige. Förvärven är i hög grad möjliga tack vare att de börsnoterade företagen använder sin aktie för att investera även i utlandet. Som exempel är Sverige den största investeraren i den tyska spelbranschen. Börsen i sig är också en lyckad export, flera utländska spelföretag har valt att notera sin aktie i Stockholm i stället för i hemlandet (alternativt dubbelnotera). Det är tack vare den kompetens inom spel som vuxit fram kring Nasdaq Stockholm.

De mesta pekar på en fortsatt positiv utveckling för de svenska spelföretagen, men flaskhalsen är kompetensförsörjningen. Spelutbildningarna i Sverige håller hög klass men räcker inte för att försörja företagets behov. Att nå en större arbetsmarknad är en viktig drivkraft för förvärv och etableringar i utlandet. Bland medarbetarna finns många

”Råvaran är kreativitet. Innehållet är flyktigt, digitalt, hitdrivet.”

med utländsk bakgrund, på somliga arbetsplatser finns över femtio olika modersmål. Tyvärr är problemet med de så kallade kompetensutvisningarna kvar, även om det finns hopp i form av utredningsförslag och löften från regeringen. Sverige har framtiden i egna händer: det finns efterfrågan, det finns idéer, det finns kapital – men vi behöver fler som har kompetensen att skapa spel.

Man kan säga att Pontus Schultz har fått rätt i sin spaning nu.

Slutligen, under hösten har frågor om oönskat beteende inklusive sexuella trakasserier fått mycket uppmärksamhet. Det spelar ingen roll hur stor omfattningen är, varje fall är ett fall för mycket. Det skadar den som drabbas, det skadar företaget och det skadar hela branschen. Vi har kommit långt med jämställdhetsarbetet, men på den här punkten återstår mycket att göra. Som branschorganisation arbetar vi tillsammans med medlemmarna för att hitta och genomföra åtgärder mot problemet. Det är ett arbete som kanske aldrig blir färdigt men vi får aldrig slarva med det.

Stockholm oktober 2021

Per Strömbäck

Talesperson Dataspelsbranschen

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 2021 sammanställer de svenska bolagens senast redovisade verksamhetsår (2020). Rapporten i korthet:

- Svenska dataspelsindustrins omsättning växte till **34,7 miljarder kronor** under 2020 vilket är en ökning med 41%. Detta kan jämföras med den globala omsättningen som ökade med 20%.
- **Var femte tjänst** på ett spelföretag i landet, 1 410 stycken innehas av en kvinna, det motsvarar en andel på drygt 21%.
- En majoritet av företagen går med vinst och branschen redovisar ett sammanlagt positivt resultat för tolfte året i rad. Tillsammans redovisar branschen ett resultat på drygt **7,6 miljarder kronor**.
- Svenska spelföretag växer, och sysselsätter **6 596 personer** på plats i Sverige samt 7 177 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 671 personer, en ökning med 11%.
- 81 bolag startade under 2020, vilket resulterar att det i december 2020 fanns **667 aktiva företag**, en ökning med 14% jämfört med 2019.
- 2020 rapporterades **43 investeringar** och förvärv varav fyra hade ett affärsvärde över miljardstrecket. Svenska bolag var i 40 av fallen köpare och i 11 av affärerna var svenska bolag säljare.
- De tio mest lönsamma bolagen betalade tillsammans in över **1,5 miljarder kronor** i bolagsskatt på sina vinster.
- De tio största arbetsgivarna har sammanlagt betalat **1,4 miljarder** i löneskatter.
- 19 svenska bolag är noterade på börsen i Sverige. Tillsammans omsatte de **20,5 miljarder kronor** under 2020 och hade ett sammanlagt börsvärde på 112 miljarder kronor i december 2020.

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. Spelen lanseras direkt på en internationell marknad med stark tillväxt och även kompetensför-sörjningen sker i hög grad på en global arbetsmarknad. Faktorer som pekar på fortsatt tillväxt är fler satsningar på regionala kluster med inkubatorer, acceleratorer

Iron Gate – Valheim



34,7

Svenska dataspelsindustrins omsättning växte till 34,7 miljarder kronor under 2020. Det är en ökning med 41%.

7,6

Branschen redovisar ett sammanlagt positivt resultat för tolfte året i rad: drygt 7,6 miljarder kronor.

och utbildningar, fler serieentreprenörer 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 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 spelskaparna 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 ökar.

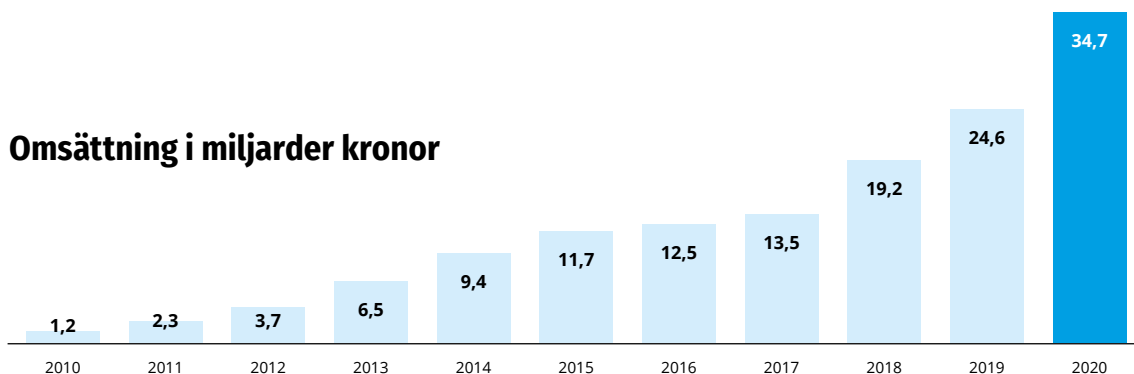
Antalet investeringar och förvärv där svenska bolag är köpare ökar. Totalt var det ett svenskt bolag som var huvudfinansiär i 40 av 43 spelrelaterade affärer under 2020. Åtta av dessa var förvärv och investeringar helt på den svenska marknaden.

Framgångsrika företag investerar alltmer tillbaka i branschen, och ofta på den svenska marknaden.

Omsättning och resultat

Svenska spelföretag har fortsatt att växa under 2020 och ökat omsättningen med 41% till 34,7 miljarder kronor. Det är en ökning med mer än tio miljarder kronor.

Omsättning i miljarder kronor



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. Enligt analysföretaget ICD data ökade den globala branschen med 20% under 2020, och enligt Superdata var ökningen 12%. Europeiska branschorganisationen ISFE har mätt utvecklingen i fem europeiska länder till en ökning på 22%. I samma studie uppskattas den totala omsättningen för branschen i Europa till 23,3 miljarder euro.

Med 81 nya bolag växer den svenska branschen stabilt och har det senaste decenniet ökat omsättningen från en dryg miljard till nästan 35 miljarder kronor.

Branschen i helhet fortsätter att vara lönsam, nu för det tolfte året i följd.

För landets spelkoncerner med dotterbolag i utlandet räknas hela omsättningen in i summan, då inte samtliga företag särredovisar omsättning i Sverige. Det kan å ena sidan göra det svårare att jämföra spelbranschen med andra branscher, samtidigt som vi vet att en stor

del av värdet behålls i koncernen och således skapar värde i moderbolaget då det generellt är en låg andel inköp av varor eller tjänster utifrån.

Pandemin har påverkat branschen. Intäkterna har initialt varit goda för många bolag med spel ute på marknaden, samt de som kunnat släppas under året. Spelarna har blivit mer aktiva och under perioder har spel varit ett av få sociala rum som varit tillgängliga. Samtidigt har flera bolag sett sin börskurs påverkas av skiftande förväntningar, och det har varit stora omställningar både för befintliga medarbetare och för att rekrytera till en situation som i många fall helt inneburit arbete på distans. En längre analys kring pandemins effekter finns senare i rapporten.

Under året har det skett en hel del investeringar men också ned- och avskrivningar på utvecklingsprojekt. Både dessa händelser har påverkat det redovisade resultatet i denna rapport.

Oförändrat från föregående år har sju bolag en omsättning på över en miljard kronor. De tio största bolagen



Paradox – Hearts of Iron IV – Battle For The Bosphorus

”Med 81 nya bolag växer den svenska branschen stabilt och har det senaste decenniet ökat omsättningen från en dryg miljard till nästan 35 miljarder kronor. Branschen i helhet fortsätter att vara lönsam, nu för det tolfte året i följd.”

står för 82% av den totala omsättningen och de tio mest lönsamma har tillsammans betalat in 1,5 miljarder kronor i skatt på sitt resultat. Utöver det så har inbetalningar av sociala avgifter på löner ökat i takt med att antalet anställda ökar i Sverige och de tio största arbetsgivarna har tillsammans betalat in 1,4 miljarder kronor i sociala avgifter. 35 bolag omsätter över 100 miljoner kronor.

Embracer Group har i år haft en omsättning på över nio miljarder kronor vilket betyder att karlstadsbolaget befäster sin plats som landets största spelutvecklingskoncern, och står ensamt för drygt en tredjedel av hela branschens ökning under året.

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. 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 Spelinvesteringar.

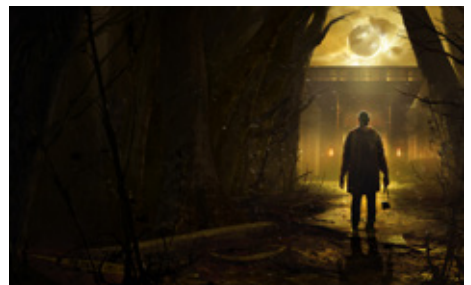
Viktiga händelser

Antalet svensktvecklade spel som kommer ut varierar från år till år, men numera har branschen tillräcklig bredd att enskilda titlar har mindre inverkan på det samlade utfallet. Här är några exempel på större händelser under 2020 samt början av 2021.

- **Embracer Group** fortsatte att växa genom att förvärva flertalet bolag runt om i världen och består nu av nästan 80 studior som skapat över 240 spelvarumärken. I början av 2021 förvärvade Embracer amerikanska **Gearbox Entertainment**, skaparen av kända spel såsom *Borderlands* och *Brothers in Arms*. Den svenska operativa gruppen **Coffee Stain** är förläggare för den fristående Skövdestudion **Iron Gate** som i januari 2021 släppte spelet *Valheim* som under första månaden gjorde storsuccé och sålde i 5 miljoner exemplar.
- **King** fortsätter stabilt framåt. *Candy Crush* hade över 273 miljoner spelare och varumärket omsatte över 10 miljarder under 2020. Det svenska bolaget redovisade 4,7 miljarder i omsättning och var under året branschens lönsammaste bolag med en vinst på 2,7 miljarder.
- **Mojang** har en fortsatt stabil omsättning och fortsätter vara världens mest sålda spel med över 238 miljoner sålda exemplar. I maj 2020 släpptes *Minecraft Dungeons*. Samtidigt används *Minecraft: Education Edition* i skolundervisning i över 150 länder.
- **Stillfront** har haft en fortsatt bra tillväxt och förvärvade under 2020 flera spelstudior såsom tyska **Sandbox Interactive** och den amerikanska mobilspelsutvecklaren **Storm8**.
- **G5 Entertainment** har en fortsatt stabil position i mobilspelssegmentet med god tillväxt både i omsättning och antal anställda. Företaget redovisar rekordresultat och har för fjärde året i rad en omsätt-



Expansive Worlds – theHunter Call of the Wild



Fast Travel Games – Wraith: The Oblivion Afterlife

ning över miljardstrecket. Med en bred spelkatalog inklusive spel som Hidden City, Mahjong Solitaire och Jewels of Rome hade företaget 7,4 miljoner aktiva spelare (MAU) vid slutet av 2020.

- För **Paradox** blev 2020 det bästa i företagets historia både sett till omsättning och resultat. Crusader Kings III var bolagets största och kanske viktigaste spelsläpp under året, och spelet hyllades av både publik och kritiker. Paradox har utökat sin verksamhet med förvärven av franska **Playrion Game** och finska **Iceflake Studios**, samtidigt som de haft stora framgångar med de expansioner de har släppt till befintliga spel.
- Flera vampyrspel är i görningen runt om i landet. **Paradox** äger sedan flera år tillbaka rättigheterna till World of Darkness och arbetar just nu på kommande Vampire The Masquerade Bloodlines 2. Malmö-studion **Sharkmob** släppte under 2021 Vampire The Masquerade – Bloodhunt, ett battle royal-spel baserat på World of Darkness-världen.
- Orelaterat till detta har skövdebaserade **Stunlock Studios** utannonserat överlevnadsvampyrspellet V Rising. Linköpingsbaserade **Graewolv** har vampyrspellet Project Veil under utveckling.
- **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 gått flera stora framgångar. Expansive Worlds theHunter: Call of the Wild passerade en miljard i omsättning och har i genomsnitt en miljon aktiva användare på månadsbasis. Systemic Reactions Generation Zero och Second Extinction har båda över en miljon spelare. Sommaren 2021 utannonserade Avalanche Studios kommande spel Contraband som utvecklas med **Xbox Game Studios** som förläggare.
- **Ubisoft Entertainment** blev 2020 landets största arbetsgivare med 741 personer anställda varav 641 på **Ubisoft Massive** i Malmö och 100 personer på **Ubisoft Stockholm**. Under året blev det klart att bolaget skall 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 Tom Clancy's The Division-serien.
- Ett annat LucasArt-samarbete sker i Uppsala där **Machinegames** har fått uppdraget att utveckla kommande Indiana Jones-äventyr.
- Under året har flertalet svenska spelföretag tilldelats priser på olika galor. Till exempel vann Lost in Random från **Thunderful-studion Zoink** Best Indie Award på Gamescom 2021.

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 11% under 2020 till 6 596 personer. Det motsvarar 671 nya heltidstjänster.

Samtidigt tillkom nästan 4000 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. 15 bolag har över 100 anställda i Sverige.

Utöver anställda i Sverige har svenskägda bolag över 7000 personer anställda runt om i världen utanför Sverige, och totalt är 7177 personer anställda av ett svenskt spelutvecklingsföretag. Mer om detta i kapitlet om Svenska spelföretag i världen.

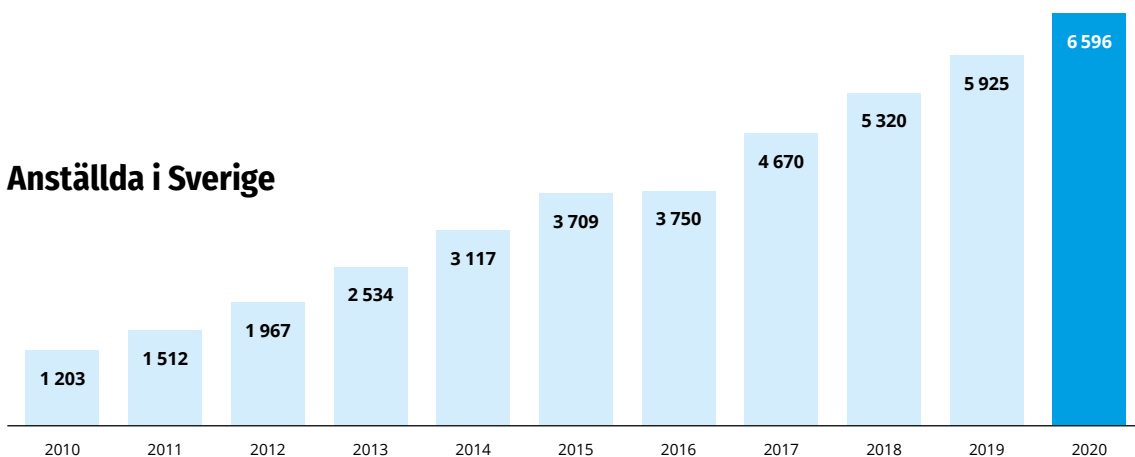
Antalet anställda baseras på årsbokslutens genomsnittliga heltidsanställningar under hela verksamhetsåret. Det innebär att den faktiska siffran sysselsatta i branschen i många fall är högre mycket på grund av att många bolag som expanderat under 2020 har haft fler anställda i slutet av året än i början av året. I den mån uppgiften funnits att tillgå har antalet anställda i december 2020 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.

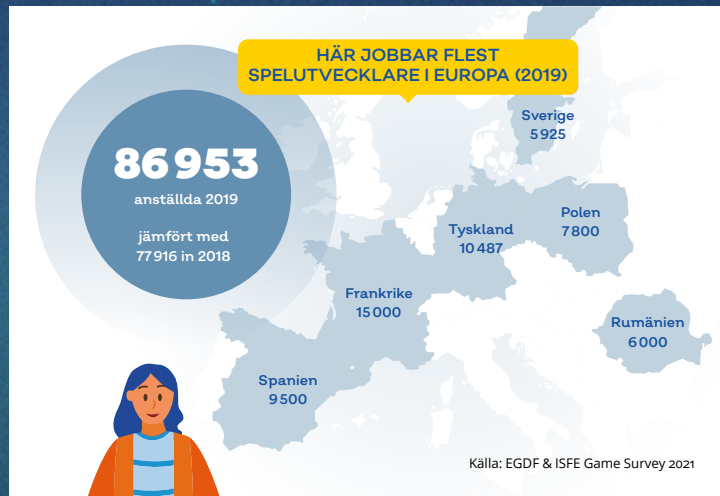
Mindre kontor, som enskilda marknadsföringskontor eller andra former av affärskontor, ofta drivna på konsultbasis, har inte särredovisats. Dessa har en ytterst liten påverkan på det totala antalet anställda, och vi räknar heller inte med anställda på utländska marknadskontor som är baserade i Sverige.

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 255 enskilda firmor som är registrerade under dataspel.

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.

Anställda i Sverige





Antal bolag

2020 registrerades 81 nya spelföretag, en ökning på 14%. Totalt uppgår nu antalet bolag till 667 stycken.

En stor förändring i årets index är antalet företag. Detta år har vi med hjälp av SCB:s företagsregister gjort en större översyn av antalet bolag och manuellt gått igenom samtliga företag med SNI-kod 58.210 – utgivning av dataspel. Tack vare detta identifierade vi nästan 200 företag med en tydlig koppling till branschen och som inte varit med i Spelutvecklarindex tidigare, samtidigt som vi fick stryka 170 bolag med SNI-kod 58.210 vars huvudsakliga verksamhet låg i andra branscher.

Då långt ifrån alla nytillkomna bolag var nystartade, har vi baserat på de bolag som finns i dag, reviderat och uppdaterat jämförelsetalen för antalet bolag bakåt i tiden. Det innebär att vi kan se högre siffror historiskt jämfört med tidigare rapporter, men att den verkliga siffran med samma metod bör ha varit ännu högre då eventuella konkurser inte längre är med i underlaget. För 2019 blev den reviderade ökningen 151 bolag från 435 till 586. Det bör även noteras att den ekonomiska aktiviteten i en spelstudio av administrativa skäl kan vara uppdelade i flera bolag. Mer detaljer om urvalet går att läsa i metodkapitlet.

I årets rapport är 103 företag över tio år gamla, vilket kan jämföras med att tidigare Spelutvecklarindex rapporterade att det fanns 106 företag i hela branschen

2010. Denna datapunkt är tack vare SNI-kodsanalysen uppreviderad i årets rapport till 115 bolag. Vid en tillbakablick i gamla register kan vi se att ett 80-tal av de bolag som vi hade med 2010 finns med i årets rapport. Det är således en relativt liten omsättning av företag i branschen, få bolag går i konkurs eller byter verksamhet.

Andra företagsformer

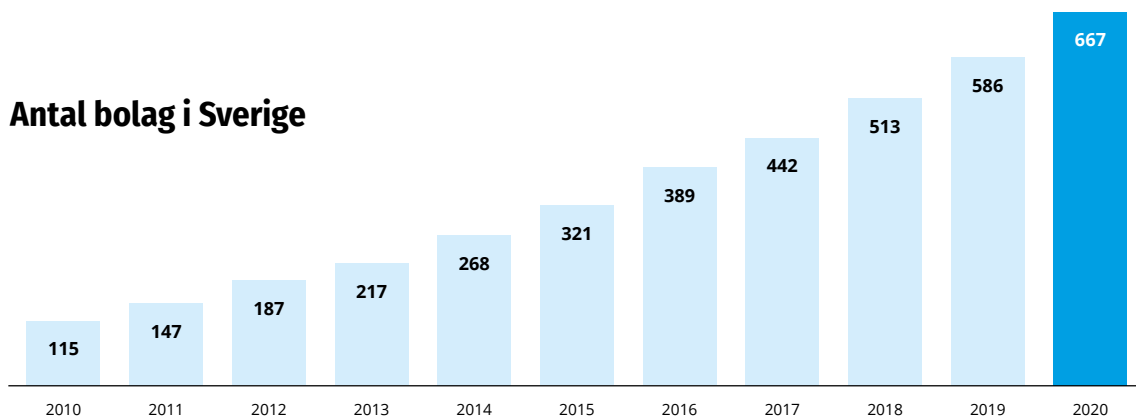
2020 fanns det 231 enskilda firmor, 35 handelsbolag och 4 ekonomiska föreningar som var registrerade under SNI 58.210 utgivning av dataspel.

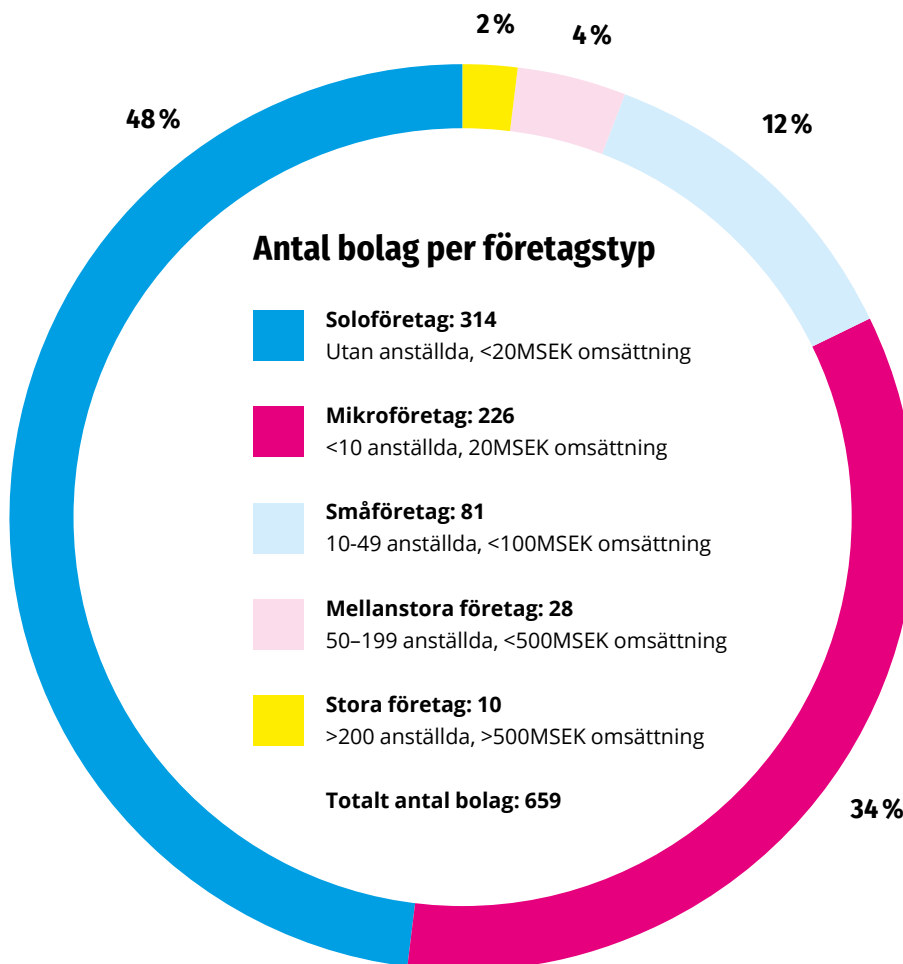
Av de enskilda firmorna redovisade 87 stycken omsättning under 2020. Tolv bolag redovisade en omsättning över en halv miljon och enbart tre enskilda firmor omsatte mer än en miljon. 16 firmor drevs av en kvinna, sju av dessa redovisade omsättning, ingen över en halv miljon. Av handelsbolagen redovisade 12 stycken 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.

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 2020.

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 tydlighet

använt oss av en jämn växlingskurs på 10SEK per EUR. Sammanställningen visar att den största andelen av bolagen i branschen är små. Solo- och mikroföretagen är tillsammans 82% av alla företag i branschen. 144 bolag har fler än fem anställda, och av dessa är det bara 22 bolag som sysselsätter fler än 50 personer. Knappt hundra bolag omsätter tio miljoner SEK eller mer, av dessa är några bolag dotterbolag till andra bolag i branschen. 35 bolag i branschen omsatte över 100 miljoner SEK under 2020.

Då fler bolag än vanligt tillkommit i rapporten i år tack vare nya datakällor gör vi ingen jämförelse mot tidigare år.

Kvinnor och könsfördelning

Under 2020 ökade både antalet och andelen kvinnor som arbetade i spelbranschen. Totalt var det 1 410 kvinnor i Sverige som arbetade med spelutveckling vilket motsvarar 21,4% av de anställda i branschen i landet, en ökning med 186 personer jämfört med tidigare år. Bland de personer som tillkom till branschen, var 27% kvinnor.

1712 kvinnor var under året anställda på ett svenskägt spelföretag utomlands. Det motsvarar 24% av all personal på svenskägda spelstudior i världen. Majoriteten av dessa är anställda hos Embracer Group, Stillfront, G5 Entertainment och Paradox.

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. Det saknas även data över ickebinärhet. För att branschen ska kunna ta tag i de utmaningar som finns och kunna arbeta aktivt med jämställdhet i så skulle det vara positivt om fler redogjorde för sin egen situation.

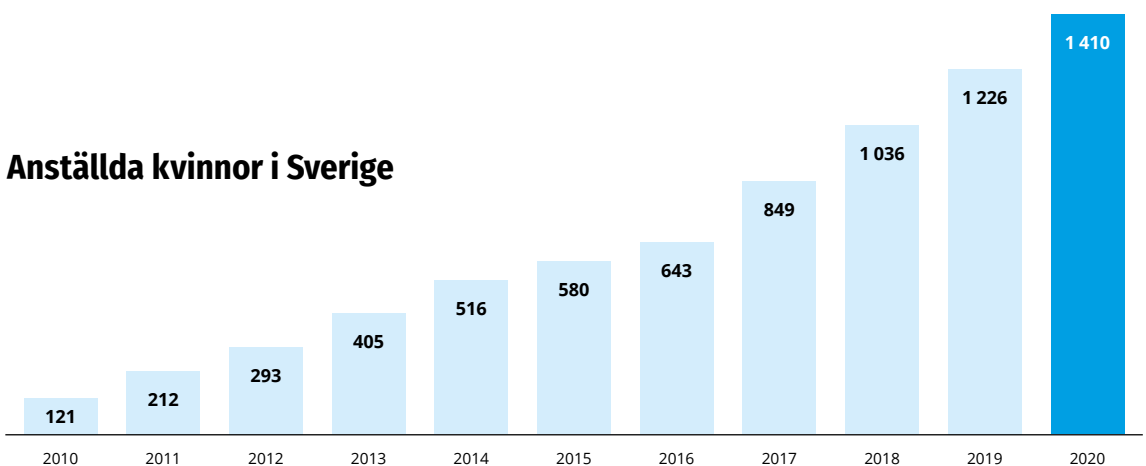
Utmaningen ligger i att locka fler kvinnor till bran-

schen och att behålla dem men också 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. Ett bolag som sticker ut i årets statistik är Avalanche som under året ökat både andelen och antalet kvinnor anställda i bolaget och gått från 18% kvinnor i den svenska koncernen 2019 till drygt 22% i slutet av 2020. Sex enmansföretag drivs som aktieföretag där en kvinna tagit ut lön under året.

I den mån uppgift har funnits baseras könsfördelningen på könsidentitet utefter hur respektive bolag har rapporterat in underlag.

16 av 259 enskilda firmor (registrerade under SNI 58.210) drevs av en kvinna. 44%, sju stycken, av bolagen som drevs av en kvinna redovisade omsättning under 2020. Det kan jämföras med 33% av alla enskilda firmor som drevs av män.

Anställda kvinnor i Sverige



BRANSCHRÖSTEN MY NILSSON

Studio Manager, Frogsong

My Nilsson, numera Studio Manager på Frogsong, undersökte under 2020 representationen av kvinnor i olika yrkesgrupper i den svenska spelbranschen. Hon fann bland annat att en lägre andel bland kvinnor än bland män nådde ledarskapspositioner, och det även om man tar hänsyn till att färre kvinnor arbetar i branschen. Flest kvinnor återfanns i roller utanför den klassiska produktionskedjan av programmerare, grafiker och designers.

Hej My Nilsson! Blev du förvånad av något i resultatet i din studie?

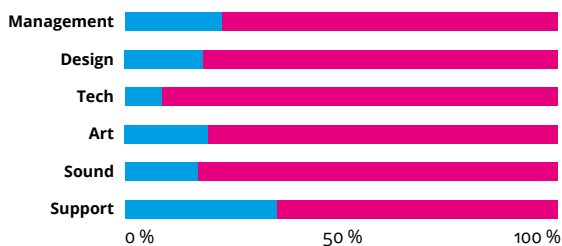
– Det var väntat att kvinnor var underrepresenterade i den klassiska produktionskedjan och i ledarskapspositioner men jag blev förvånad att de även var så märkbart underrepresenterade i yrken utanför produktionskedjan.

Finns det något i dina resultat du tycker att fler bolag kan ta till sig?

– Det jag önskar mest att bolag tar till sig av är de negativa effekter kvinnliga anställda kan uppleva av att utgöra en minoritet inte bara på företagen som helhet men även genom att utgöra minoritet inom sin yrkeskategori. Även om andelen kvinnor höjs på företaget som helhet, gör det inte nödvändigtvis någon skillnad för de kvinnor som fortfarande är minoritet i sin yrkeskategori, inom tech där 8,4% var kvinnor skulle negativa effekter kunna kvarstå även om andelen kvinnor i samtliga andra kategorier ökade.

Två nyckeltal från My Nilssons studie

Könsfördelning efter yrkeskategori ■ Kvinnor ■ Män



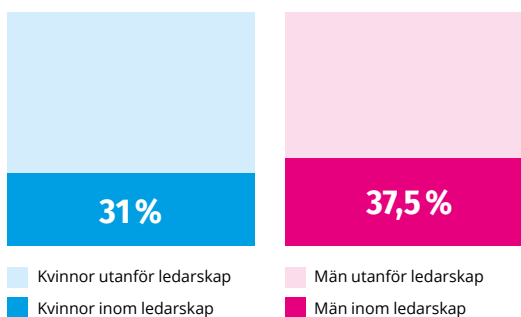
I support ingår alla roller utanför direkt produktion, till exempel marknadsföring, finans och HR.



Vilka andra lärdomar kan vi dra?

– Hoppet är inte ute! Varje år sedan 2014 har spelutvecklare uppmätt en konstant ökande andel kvinnor i industrin. Även om det kan dröja innan kvinnors minoritetsstatus i industrin minskas märkbart finns det flertalet möjliga åtgärder för att minska de negativa effekter kvinnor kan uppleva. Det finns enligt forskning en rad olika sätt att arbeta, så som att bryta begränsande yrkesidentiteter och därmed ge kvinnor en bättre passform i spelindustrin till synes manligt kodade yrkeskategorier att arbeta med objektiva utvärderingsmetoder. Om företagen kan knuffa undan prestige och arbeta med riktig jämställdhet internt som motivation med tydliga konkreta mål är jag hoppfull inför alla personers framtida upplevelser i spelindustrin oavsett könstillhörighet.

Fördelning av ledarskapstitlar







Flera initiativ i branschen

- Paradox erbjöd under 2020 en kurs i spelutveckling riktad till kvinnor och personer som identifierar sig som kvinnor eller icke binära under namnet Games by Her. Målet är att bidra till att förbättra mångfalden inom spelindustrin och särskilt inom programmering.
- Leveling The Playing Field – 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.
- Internetstiftelsen arrangerade under 2020 Tidsvåg - ett virtuellt firande av spel och kvinnors framgångar inom spelbranschen.
- Wings grundades 2018 som 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.
- DONNA är en intressegrupp med bas vid Högskolan Skövde som de senaste tio åren arbetat med jämställdhetsfrågor inom spelutveckling, ett arbete som hyllats som lärande exempel på hur man arbetar med jämställdhetsintegrering på högskola och universitet. 2021 arrangerades minikonferensen DONNA DAY för femte gången i anslutning till Sweden Game Conference.

Några nyckeltal

- 22 bolag består av minst hälften kvinnor jämfört med 31 föregående år. Störst av dessa är Star Stable med 73 kvinnor anställda.
- 70 bolag har en högre andel kvinnor än genomsnittet med minst 22% kvinnor anställda. Tillsammans omsätter de 15 miljarder kronor.
- 108 bolag med fler än en anställd består av bara män, det största av dessa bolag har 23 anställda.

Största bolag

Fler bolag växer sig större. Sju bolag redovisar miljardomsättning och 15 bolag hade över 100 anställda. 35 bolag hade en omsättning på över 100 miljoner. Ungefär hälften av bolagen visar positiva resultat, 49 bolag redovisade en vinst över 10 miljoner, och 86 bolag hade 10 eller fler anställda.

Something We Made - TOEM



Omsättning i miljoner kronor

	Bolag	Omsättning miljoner kronor 2020
1	Embracer group	9 024
2	King	4 692
3	Mojang	4 493
4	Stillfront Group	3 991
5	Paradox	1 793
6	G5 Entertainment	1 356
7	EA DICE	1 274
8	Ubisoft Sweden	709
9	Avalanche Group	619
10	Toca Boca	579

Utöver listan över ovan bör Thunderful Group nämnas som under 2020 omsatte 3 082 miljoner kronor, men där större delen av intäkterna kom från distribution.

Antal anställda i Sverige

	Bolag	Anställda i Sverige 2020
1	Ubisoft Sverige	741
2	EA Dice	714
3	King	693
4	Paradox	431
5	Avalanche Group	376*
6	Embracer Group	286*
7	Goodbye Kansas Group	196
8	Sharkmob	156*
9	Star Stable Entertainment	143
10	Embark Studios AB	138

*Antal anställda den 31 december 2020. Sharkmob var i snitt 124 personer anställda under året, och hade i september 2021 240 anställda i Malmö. Embracers nyckeltal är från 31 mars 2021.

Koncerner och börsen

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

Det speglas i börsvärde, där Karlstadsbase-
rade Embracer Group under våren 2021 blev
det högst värderade spelföretaget i Europa.
Denna rapportis Spelutvecklarkarta illustrerar
var svenska spelföretag köper upp studior
runt om i världen.

Vilka koncerner som ska räknas in i index
har förändrats genom åren. Goodbye Kansas
har existerat i olika former och olika bolags-
strukturer, och är sedan 2019 börsnoterat
som Goodbye Kansas Group. Företaget
är även verksam inom film och VFX, men
bedömningen inför årets indexrapport har
varit att speldelen är betydande, inte minst
eftersom 2/3 av intäkterna även på VFX-sidan
i slutet av 2020 kom från spel.

Andra koncerner, såsom Embracer och
Stillfront, har en stor del av sin verksamhet
utanför Sverige. Tillsammans äger de båda
bolagen en betydande del av den tyska
spelbranschen. THQ Nordic, Koch Media och
Goodgame är några exempel på svenskäg-
da bolag i Tyskland. I rapporten redovisas
omsättningen på koncernnivå då bolagen
är noterade i Sverige och har sitt säte här.
Andelen anställda är uppdelade per studio
och land.

En ny koncern är Thunderful Group. Bildat
av att göteborgsstudiorna Image & Form
och Zoink slog sig samman, gick de senare
ihop med Bergsala och börsnoterades i
december 2020. En betydande andel, 95%, av

omsättningen i Thunderful Group hänförs till
Thunderful Distribution som innefattar verk-
samheten i Bergsala, Nordic Game Supply och
Amo Toys, medan den andra verksamhets-
grenen Thunderful Games som utvecklar och
publicerar spel är en mindre men växande
andel. I fallet Thunderful Group har vi för
underlaget för branschens totala nyckeltal
brutit ut och räknat in den del av verksam-
heten som rör spelutveckling, det vill säga 156
miljoner i omsättning och 136 anställda inom
Thunderful Games. Totalt omsatte koncernen
drygt tre miljarder kronor 2020.

Börsnoterade företag

19 svenska spelföretag är börsnoterade, 14
av dessa börsnoterades under de senaste 5
åren. 5 av företagen omsatte över en miljard
kronor under 2020. I börstabellen ingår även
Thunderful Group som är ett spelutvecklings-
bolag men med en stor del av omsättningen
från att bolaget distribuerar Nintendos spel i
Norden.

Tillsammans omsatte de börsnoterade
bolagen 20,5 miljarder kronor under 2020,
nästan en fördubbling mot 2019 då de sam-
manlagt omsatte 10,5 miljarder kronor.

Det sammanlagda börsvärdet för de listade
svenska spelbolagen var 112 miljarder i de-
cember 2020.



Kavalri Games – Equestrian the Game

Företagsnamn	År för (första) notering	Listad på	Omsättning 2020 MSEK
Starbreeze AB	2000	Nasdaq Stockholm	118
G5 Entertainment AB	2006	Nasdaq Stockholm	1,356
Star Vault AB	2007	Nordic SME	
Safe Lane Gaming AB	2010	Nordic SME	6
Stillfront Group AB	2015	First North Stockholm	3,991
Embracer Group AB	2016	First North Stockholm	9,024
Paradox Interactive AB	2016	First North Stockholm	1,794
Jumpgate AB	2016	Nordic SME	15
Gold Town Games AB	2016	Nordic SME	11
Enad Global 7 AB	2017	First North Stockholm	570
MAG Interactive AB	2017	First North Stockholm	218
Goodbye Kansas Group AB	2017	First North Stockholm	161
Qiiwi Games AB	2017	Nasdaq First North Growth Market	108
Beyond frames Entertainment AB	2018	Spotlight Stock Market	13
Zordix AB	2018	Nordic SME	9
Adventure Box Technology AB	2019	First North Stockholm	0
Thunderful Group AB	2020	First North Stockholm	3,048
Sozap AB	2021	Nasdaq First North Growth Market	11
Wicket Gaming AB	2021	Spotlight Stock Market	0

BRANSCHRÖSTEN

MARTIN LINDELL

Spelhistoriker och Senior Advisor
på Embracer Group



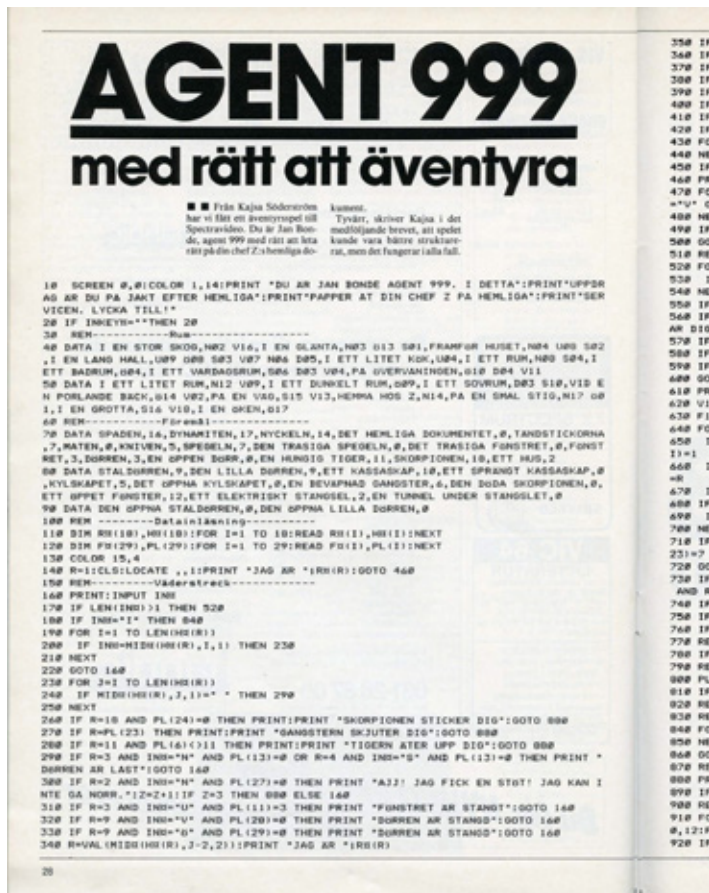
Vilken var egentligen Sveriges första kommersiella spelframgång?

– Christer Medin utvecklade spelet Stenslunga till Philips Videopac, som släpptes redan 1981. Kort därefter startade Peter Inser bolaget Intron som vid sidan av annan mjukvaruutveckling sysselsatte sex personer med att göra spel åt bland annat Philips.

Men hur ser det egentligen ut, fanns det några kvinnor som utvecklade spel på 80-talet?

– Kajsa Söderström var den första kvinnliga publicerade spelutvecklaren i Sverige. Hon fick sitt spel Agent 999 som en listing i tidningen Allt om hemdatorer 1984. Innan dess gjorde Elsa Karin Boestad-Nilsson och hennes medarbetare, bland andra Ulla Jismark, krigssimulatorer och turordningsbaserade strategispel för försvaret på 50- och 60-talet, men det är ju inte underhållning. Hur såg samhället egentligen på dåtidens spelpionjärer, fick de något erkännande?

– Dagspressen hade mest putslystiga rubriker som "TV-spel på arbetstid med chefens godkännande" när SvD skrev om Intron 1984. Tidningar som Allt om hemdatorer och Joystick noterade när spel var utvecklade av svenskar, men det lämnade inga bestående intryck. Det var väl först med Digital Illusions (DICE) och deras dagbok i Datormagazin på tidigt 90-tal som spelutvecklare fick lite mer stjärnstatus.



Kajsa Söderströms Agent 999, faksimil ur Allt om hemdatorer nr.9 1984.

Omslaget till Stenslunga, utvecklat till Philips Videopac av Christer Medin.

Faksimil ur Svenska Dagbladet den 14 december 1984 om TV-spel på arbetstid med chefens godkännande.


```

R=8 AND PL(18)=8 THEN PL(11)=8 ELSE IF R=8 AND PL(11)=8 THEN PL(18)=8
R=3 AND PL(18)=8 THEN PL(11)=3 ELSE IF R=3 AND PL(11)=8 THEN PL(18)=3
R=4 AND PL(13)=8 THEN PL(12)=8 ELSE IF R=4 AND PL(12)=8 THEN PL(13)=8
R=3 AND PL(13)=8 THEN PL(12)=3 ELSE IF R=3 AND PL(12)=8 THEN PL(13)=3
R=11 THEN PL(17)=8:PL(28)=11
R=9 AND PL(28)=8 THEN PL(17)=9 ELSE IF R=9 AND PL(17)=8 THEN PL(28)=9
R=18 THEN PL(18)=8:PL(29)=18
R=9 AND PL(29)=8 THEN PL(18)=9 ELSE IF R=9 AND PL(18)=8 THEN PL(29)=9
R I=1 TO 29:IF R=PL(I) THEN PRINT "JAG SER "I:FI(I)
XT
PL(19)=8 AND R(12 AND R)3 THEN PL(23)=8
INT "JAG KAN GA "I
R A=1 TO LEN(HDR):A=NID(HDR),A,1:IF A="N" OR A="O" OR A="S" OR A
A="U" OR A="D" THEN PRINT A: " "
XT
PL(4)=99 AND R=15 THEN 918
TO 168
M-----Mapp11og-----
R I=1 TO LEN(INR)
F MID(INR,I,1)=" " THEN 628
XT I
INR("HJALP" THEN 578
R=2 THEN PRINT:PRINT "((GOR SOM MULLVADEN)):GOTO 168 ELSE PRINT "DU KLAR
SRA UTAN HJALP,"I:GOTO 168
INR("ORAV" THEN 618
R=2 AND PL(1)=99 THEN PL(27)=2:GOTO 438
PL(1)=99 THEN PRINT "JAG HAR INGEN LUST." ELSE PRINT "JAG KAN INTE."
TO 438
INT "FORSTAR EJ,"I:GOTO 168
D=LEFT(INR,I-1)
B=RIGHT(INR,LEN(INR)-I)
R I=1 TO 9
F VIO="TA" AND FIO=FI(1) AND R=PL(1) THEN PRINT "JAG TAR "I:FI(PL(I)=99):
F VIO="SLAPP" AND FIO=FI(1) AND P(I)=1 THEN PRINT "JAG SLAPPER "I:FI(PL(I)
F VIO="OPPNA" THEN GOSUB 738 ELSE IF VIO="SLA" THEN GOSUB 788
IND="SIDA SKORPIONEN" AND R=18 AND PL(17)=99 THEN PL(13)=8:PL(24)=18
F PL(21)=99 AND PL(15)=99 AND VIO="TAND" THEN GOSUB 888
XT
FIO="SPEGLN" THEN PRINT "DU TAPPAR SPEGLN!":PRINT "SJU ARS OLYCKA."I:PL I
TO 438
FIO="DORREN" AND PL(3)=99 AND R=3 THEN PL(12)=8:PL(13)=3 ELSE IF PL(3)=99
=4 THEN PL(12)=8:PL(13)=4
FIO="STALDORREN" AND R=9 THEN PL(17)=8:PL(28)=9
FIO="DEN LILLA DORREN" AND R=9 THEN PL(18)=8:PL(29)=9
FIO="KYLSKAPET" AND R=5 THEN PL(21)=8:PL(22)=8:PL(16)=5
TURN
FIO="FONSTRET" AND R=3 THEN PL(23)=8:PL(11)=8:PL(18)=3
TURN
(2)=8:PL(15)=8
R=18 THEN PL(19)=8:PL(28)=18:PL(4)=18 ELSE PL(23)=8
TURN
M-----Inventory-----
R I=1 TO 9:IF PL(I)=99 THEN PRINT FI(I)
XT
TO 168
M-----Slut(88)-----
INT "DU AR DO8,SORRY."
INKEY="" THEN 898 ELSE RUN
M-----Slut(11yck119)-----
R I=1 TO 188:HEX(CLS)ILOCATE I,8:PRINT "GRATULERAR JAN BONDE,"ILOCATE I
PRINT "LUPPDRAGET AR SLUTFORT!":ILOCATE ,,0
INKEY="" THEN 928 ELSE RUN

```

TV-spel på arbetstid med chefens godkännande

En trappa upp i en f. d. lägenhet sitter fyra civilingenjörer och två gymnasiingenjörer och spelar TV-spel. På arbetstid!

Och chefen, Peter Inser, tycker bara det är roligt!

Det hela låter konstigare än vad det är. Peter Inser och hans medarbetare tillhör den illustra skara som konstruerar TV-spel, bl. a. åt Philips. Det är deras förläsnat att spelet "Helicopter Rescue" och "Air Battle" har den fina grafik och det varierade ljud som de har.

— Det tar lång tid att få en ny idé accepterad på marknaden. Minst 4—8 år, förklarar Inser TV-spelets svårigheter att hävda sig i Sverige.

Sedan 1978 har han arbetet med mikroprocessorer. Det är de viktigaste, elektroniska komponenterna i allt från datorer till TV-spel. Ursprungligen arbetade Inser med administrativ databehandling men via jobb på Philips med utveckling av bl. a. styrprogram till videobandspelare startade han eget tillsammans med en kompanjon. En av specialiteterna är att utveckla program till TV-spel och hemdatorer.

Mapp med idéer

— Vi börjar med en idé, som vi skissar upp på vanligt papper. Våra idéer samlar vi sedan i mappar som kunderna kan titta i. För vi sedan en beställning går vi vidare.

Först skrivs en specifikation, sedan görs en spelplan upp. Verkar det bra drar det verkliga arbetet igång.

Det innebär att Inser och hans medarbetare börjar arbeta vid datorn. Bakgrunder kan till viss del föras in med hjälp av ljuspenna, men det mesta måste matas in för hand.

— Vi har beställt en "grafisk pad", säger Inser.

Det är ett elektroniskt ritbord där bakgrunder m. m. förs direkt in i datorn, något som underlättar arbetet mycket.

Ätta månader

Ändå tar det bortåt åtta månader för en person att konstruera ett spelprogram. Fast hos Inasers företag Intron är det ju flera som delar på jobbet.

Det är ett mycket komplicerat arbete att få ett nytt TV-spel att fungera. Det är



Peter Inser.

inte bara själva spelet som skall bli bra, både ljud och bild skall läggas in parallellt.

Därför arbetar Inser och hans folk med en utvecklingsdator. Det är en dator av samma typ som används när man konstruerar nya datorer.

Innan ett nytt TV-spelprogram skickas till fabriken filar Inasers männingar på tempo m. m. i ett par veckor.

— Det krävs en hel del erfarenhet att få det snygt, säger Inser.

Intelligens i datorn

I dag är det två saker som är viktiga med nya spel, högt spelvärde och fin grafik.

— Problemet är att få den som spelar att fortsätta, berättar Peter Inser.

— Man måste bygga in intelligens i datorerna.

När TV-spelen var nya var det i regel två personer som spelade mot varandra. I dag går de flesta TV-spelen ut på att man spelar mot datorn. För det är faktiskt datorer man använder i TV-spel.

Mats Hedberg



Spelutvecklarkartan Sverige

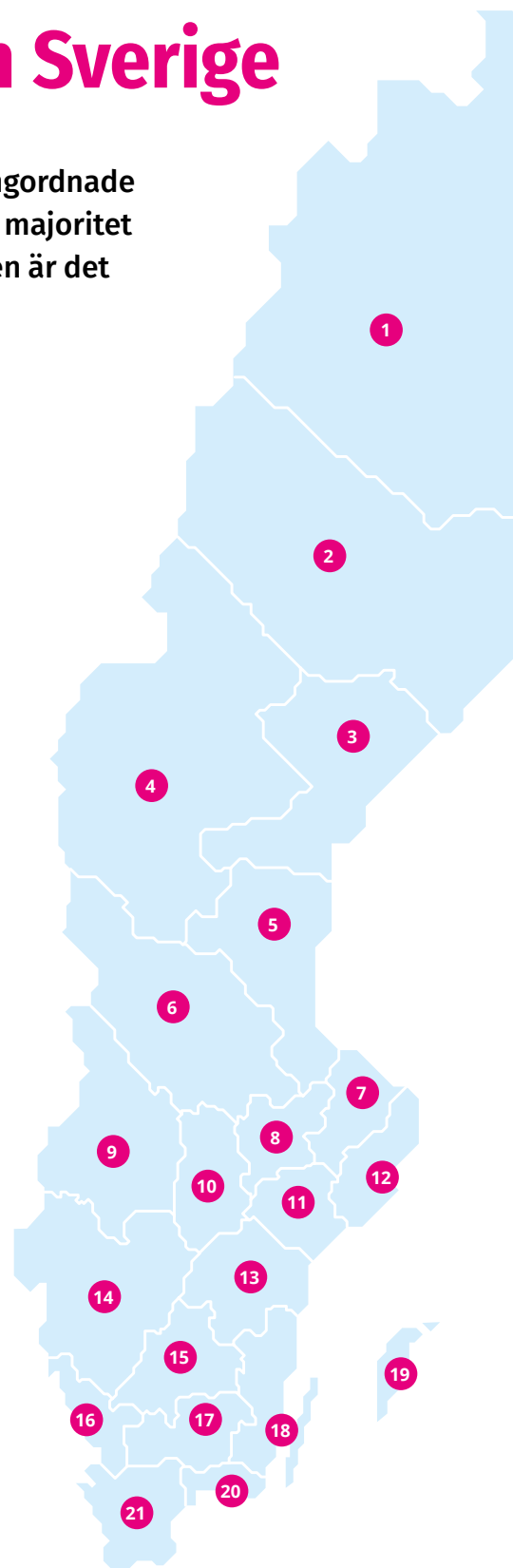
Nedan är en tabell över de största regionerna rangordnade efter antal anställda och antal bolag. Trots att en majoritet av de anställda i landet befinner sig i huvudstaden är det betydligt fler företag utanför Stockholm.

Några av de Stockholmsbaserade företagen som King, Avalanche, och Paradox Interactive, har kontor på flera platser i landet. Malmöbaserade Massive har kontor i Stockholm och karlstadsbaserade Embracer Group äger flera studior runt om i landet. Värt att notera är att det enbart är anställda på aktiebolag 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. Observera att siffrorna nedan inkluderar spelstudior som startade 2021.

Storregioner	Antal bolag	Antal anställda
HUVUDSTAD	310	4 244
VÄST	105	613
SYD	98	1 237
NORD	77	297
Övriga landet	95	229
Totalt	685	6 620

I HUVUDSTAD räknas Stockholm, Uppsala och Södermanlands län in. Till VÄST räknar vi Västra Götaland och Halland, till SYD Skåne och Blekinge och till NORD räknas Västerbotten, Norrbotten och Västernorrlands län. Anställda på lokala kontor är redovisade på respektive arbetsort i största möjliga mån.

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 uppdelningar av studior med på kartan. *Kursiverade namn* är företag i andra bolagsformer än aktiebolag och tillagda manuellt. Saknas ditt företag på kartan? Kontakta oss gärna med beskrivning.



NORRBOTTEN 1

Boden

5 Fortress AB
921 Studios AB
Cafiend AB
House of How Games Sweden AB
Nethash AB
TNTX in Boden AB
Wanderword i Sverige AB
Frozen Waffle

Haparanda

Tiny Lady

Luleå

Bazooka Game Studios AB
Blamorama Games
October8 AB
RDY Arena AB
Stormraven AB
Virtual Light VR AB
Pixadome HB

Piteå

Aurora Punks AB
Baldheads Creative AB
Digital Awakening AB
Frozen North Studios AB
Lucky Star Creative Agency

VÄSTERBOTTEN 2

Skellefteå

Boxplay Skellefteå AB
Creative Crowd AB
Cubetopia AB
DANIEL LEHTO AB

Eloso Digital AB
Flat Tail Studios AB
Frigol IT & Media AB
Goat Mountain Development AB
Gold Town Games
Grand Pike AB
Lazer Wolf Studios AB
Limit Break Studio
Mindforce Game Lab AB
Natural User Interface Technologies AB
Nirah Studios
Nordsken Handlingskraft AB
North Kingdom
Strangewood Studios AB
Tales To Be Told Sweden AB
Tarvalley, Aktiebolag
Technique Program i Skellefteå
Triolith Games AB
Vavel Games AB
Vorto Gaming
White Warlock AB
Yalts AB
Arctic Beard Studio HB
Limit Break
Tap Your Feet

Umeå

Bruno Janvier Software AB
Cassius Creative AB
COLDWOOD INTERACTIVE AB
David Marquardt Studios AB
Frostspektrum Interactive AB
Level Eight AB
Morningdew Media AB
Musikmedel Future Vision AB
nostop horses AB
ORYX SIMULATIONS
Skyturns AB
Slice Start Software Solutions AB
Source Empire AB
The Fine Arc Nordic AB
Turborilla AB
TWO 58 PRODUCTIONS AB
Zordix
OddGames Umeå

VÄSTERNORRLAND 3

Härnösand

Setup Control Aktiebolag

Örnsköldsvik

BITZUM AB

Sundsvall

A bit ago AB
AtomicElbow AB
Caeiro AB
Corncrow Games AB
Good Decision AB
Grey Tower AB
KONUNGER GAMES AB
Molntuss Spel AB
Nbrigade Music
R&P Games AB
Saber Interactive Sweden
Sideline Labs AB
SideQuest Sweden AB

SPACELOOM STUDIOS AB
Neozoo Creative

JÄMTLAND 4

Åre

Hindelid Development 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

Leksand

HJO Creations Leksand

Säter

Twoorb Studios AB

REGION UPPSALA 7

Enköping

Yoger Games AB

Håbo

aMASE AB

Knivsta

Studio Knick-Knack AB

Uppsala

Aegik AB
Bad Yolk Games AB
Chizu AB
Disir productions AB
Doctor Entertainment AB
Epic Games Sweden Scanning AB
Fojo Apps AB
GAME-HOSTING GH AB
Javxa
MachineGames Sweden AB
Matematikspel i Uppsala Aktiebolag

Neon Giant AB
Nexile AB
Night Node AB
PikkoTekk AB
Red Cabin Games AB
RLG AB
Semiwork Studios AB
VisualDreams
Wicket Gaming AB
YemSoft AB
Teotl Studios

VÄSTMANLAND 8

Köping

LS Entertainment AB

VÄRMLAND 9

Karlstad

Agera Games AB
Clear River Games AB
Coastalbyte AB
Embracer Group AB
Forgebyte Studio AB
Gerado AB
Insanto Studios AB
Mirage Game Studios AB
Nuttery Entertainment AB
Plucky Bytes AB
QL Holding AB

Kil

Philisophic Games Sweden

REGION ÖREBRO 10

Degerfors

ORBIT Productions AB

Nora

Toasty Leaf AB

Örebro

Elder Grounds AB
LOYD Studios AB
Shemshem Studio AB
vibynary Aktiebolag

SÖDERMANLAND 11

Eskestuna

AppsAlliance AB
DVapps AB
Todys Games AB
Tree branch

Nyköping

SOZAP
Sysiac games AB

Fortsättning på nästa sida

REGION STOCKHOLM 12

Botkyrka

Beadhead Games AB
Stringent Ljud AB

Danderyd

Peppy Pals AB
Planeshift Interactive AB
Solvang AB

Ekerö

chillbro studios AB
Playstack AB

Haninge

Gamatron AB
Horror Generation AB
Pretty Fly Games AB
Rain of Reflections AB

Huddinge

Bearded Ladies
Frosty Elk AB
Moon Mode AB
Razzleberries AB
Typosaurus AB

Järfälla

Farewell games AB
Merrybrain AB
Unleash the Giraffe AB

Lidingö

Bridgeside AB
Eight Lives AB
PIXEL TALES AB
Right Nice Games AB
GD Studio

Nacka

2Play Studios AB
Colin Lane Games AB
LeadTurn Gaming AB
Liquid Swords AB
Mentalytics AB

Norrköping

Argent Realms AB
Space Plunge AB
Roaring Kittens Handelsbolag

Sigtuna

Polygrade Holding AB
Svantech Studios AB
Usurpator AB

Södertälje

Diffident Games AB
JN Interactive AB

Sollentuna

Ullbors Illustrations AB
Shining Gate Software

Solna

Christian Nordgren AB
Frozen Dev AB
FunGI AB
Jona Marklund AB
Kaj Forell Video Game Brand AB
Sharcoal Studios AB
Solutions Skövde AB
TRB Studio AB
Life Games Handelsbolag

Stockholm stad

10 Chambers
10 Chambers AB
A Small Game AB
Above Entertainment AB
Acegikmo AB
Adventure Box Technology AB
Aktiebolaget Fula Fisken
Ampd AB
Amplifier Game Invest AB
Antler Interactive AB
Apprope AB
Arcmill AB
Arrowhead Game Studios AB
art by rens AB
Avalanche Group
Axolot Games AB
Barnacles Studio AB
Battlecamp AB
Beyond Frames Entertainment AB (publ)
Blackfox Studios
Blastronaut AB
Bodbacka:Boom AB
Book of travel AB
Checheza AB
Chief Rebel AB
Chuffy Puffy Games AB
Coffee Stain
Cold Pixel AB
Collecting Smiles AB
Cocoolo AB
Cortopia AB
Cosmico AB
Crackshell AB
Creation Zero Point Holding AB
Deeznuts AB
Define Reality AB
Defold
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
ExoCorp AB
EXP Studios AB
Expansive Worlds
Experiment 101 AB
Fablebit AB
Fall Damage Studio AB
Fast Travel Games AB
Fatshark
FEO Media Holding AB

Filimundus AB
FJRD Interactive
Flarie AB
Flashe Gaming Group AB
Friend Factory AB
FunRock Development AB
Future of Retail AB
G5 Entertainment AB
Gameloom AB
Gatersgate AB
Gamescan Stockholm Studios AB
Ghetto Blaster AB
Gleechi AB
Glorious Games Group AB
Goodbye Kansas
GraphN AB
Grindstone Interactive AB
Gro Play Digital AB
Happi Studios AB
Hatrabbit AB
Hazelight
HELG Group AB
HVNT Entertainment AB
Hyperspeed Entertainment AB
JO Johansson Film & L Lindbom AB
Kavalri Games AB
Kickflip Digital AB
King
Landfall Games AB
Legendo Entertainment AB
Lekis AB
LERP AB
Level Stars AB
Light & Dark Arts AB
Like a Boss Games AB
Linbasta AB
Lionbite AB
LIQUID MEDIA AB
Maadwalk Games AB
MAG Interactive AB
Mibi Games AB
Midjiwan AB
Might and Delight AB
Mimerse AB
Miso Games AB
Mojang AB
Motvind Studios AB
MuddyPixel AB
Mudpiki AB
Mutate AB
Nadasoft AB
NAG Studios AB
Neat Corporation
Neuston AB
NFG Nordic Forest Games AB
Northplay Holding AB
Odd Raven Studios AB
Osivvi AB
Other Games AB
Oxeye Game Studio AB
P Studios AB
Palabit AB
Paradox Development Studio AB
Paradox Interactive AB
Petter Bergmar AB
Photon Forge AB
PLAYCOM GAME DESIGN AB
Playtrigger Games AB
Plotagon Production AB
Polarbit AB

Pronoia 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
Ride & Crash AB
Ringtail Interactive AB
Gro A Role Games AB
Rovio Sweden AB
Rowil AB
Rymdfall AB
Safe Lane Gaming AB (publ)
Scion Studios AB
Shelter Games AB
Simway AB
Sleeper Cell AB
Snowprint Studios AB
Spelkraft Sthlm AB
STAR STABLE ENTERTAINMENT AB
Starbreeze
Stillfront Group AB
Strawberry Hill AB
Stroboskop AB
Stumpysquid AB
Sunhammer AB
Svartskägg AB
Systemic Reaction AB
TALAWA GAMES AB
The Gang Sweden AB
Thriving Ventures AB
Tiger & Kiwi AB
Toadman Interactive AB
Toca Boca AB
TomorrowWorld AB
Trail Games AB
TROISDIM AKTIEBOLAG
TwifySoft AB
Unity Technologies Sweden AB
Valiant Game Studio AB
Villa Gorilla AB
vingar interaktiva AB
Vinternatt Studio AB
Virtual Brains AB
Visiontrick Media AB
Warm Kitten AB
Wayfare Studio AB
Westre Games AB
Wild Games AB
Wilnyl Games AB
Wonderscope AB
wrlds creations AB
Xpert Eleven AB
Zenz VR AB
Defender Studios
Hörberg Productions
Niffas Games
Ryggio Handelsbolag
Superposition Games



Fatshark – Darktide

Sundbyberg

KEP Games AB

Täby

Delayed Again AB
 Frojo Investment AB
 NIALBE AB
 Omnizens Games AB
 Polyregular Studios AB
 Tealbit AB
 Warpzone Studios AB
Handelsbolaget Seatrife

Tyresö

Sista Potatis AB
 Spelagon AB
Pixols Tyresö

Upplands Väsby

Dinomite Games AB
 Fredaiki's AB
 RobTop Games AB

Upplands-Bro

Bambino Games AB
 Freshly Squeezed AB

Vallentuna

Pixeldiet Entertainment AB

Värmdö

Good Night Brave Warrior AB
 IMGTRY International AB
 Massive Shapes AB
 Spelkultur i Sverige AB

ÖSTERGÖTLAND 13

Linköping

Aftnareld AB
 Appelsin Apps AB
 Avokodo Studios AB
 Beartwigs AB
 Catalope Games AB
 Graewolv AB
 Incredible Concepts of Sweden AB
 Irrbloss AB
 Landell Games AB
 Laxbeam AB
 Lurkware AB
 Lutra Interactive AB
 Martin Magni AB
 Miltonic Games AB
 overflow Aktiebolag
 Pixleon AB
 Power Challenge AB
 Simplygon Studios
 Therese Kristoffer Publishing AB
 VISIARC Inclusive Design AB
 Worldshapers AB
 Zero Index AB
Holm Computing
SetShape Studio
Solid Core
Sparris Studio
Wavebots

Motala

Campcreation AB
 Code Club AB

Friendly Fire AB

Norrköping

AmberWing AB
 Correcture Games AB
 Dimfrost Studio AB
 FeWes AB
 Gamesclub International AB
 GOES International AB
 MoIndust Interactive AB
 Perpetuum Media Sverige AB
 Pugstorm AB
 Skyfox Interactive AB
 Suttur AB
Caspian Interactive
Silkworm

VÄSTRA GÖTALAND 14

Ale

Wishful Whale AB

Alingsås

Alega & Qiiwi Learning AB
 Qiiwi Games AB

Bollebygd

Rockheart Studios AB

Borås

Gigantic Duck AB

Falköping

Cosmic Picnic

Falk Animation Studio

Göteborg

1337 Game Design AB
 Atvis AB
 Box Dragon AB
 Bulbsort AB
 Carry Castle AB
 Craft Animations and Entertainment AB
 Creative AI Nordic AB
 Creative Vault AB
 Dennaton Games
 Devkittens AB
 Elden Pixels AB
 Epic Games Sweden AB
 Friendbase AB
 Fully Multiplayer AB
 Greenblade Studios AB
 Hello There
 Hiber AB
 Humla Games AB
 Insert Coin AB
 int3 software AB
 ius innovation AB
 just some games AB
 Kirikoro Studios AB
 Lavapotion AB
 MindArk
 Neckbolt AB
 Outbreak Studios AB
 Pax6 Games AB
 Playcentric Studios AB

Fortsättning på nästa sida

Fortsättning från föregående sida

Räven Aktiebolag
Retroid Interactive AB
River End Games AB
SkillzWin Studios AB
SkyGoblin AB
SteelRaven7 AB
Thunderful Group
Thunderful: Image & Form
Thunderful: Zoink
Winteractive AB
Wishfully Studios AB
YCJY Games AB
Zcooly AB
Faravid Interactive
Skygoblin
Warcry Interactive

Götene

VaragtP Studios AB

Kungälv

Dreamon Studios AB

Lidköping

Black Tundra Productions AB
Pixel Pointer Studios AB

Mark

EXTRALIVES AB

Mellerud

Vovoid Media Technologies AB

Mölnadal

E Games Invest Nordic AB

Heyman Atelje & Verkstad AB
Itatake AB
normware AB
Pathos Interactive AB

Munkedal

Coilworks AB

Skövde

Angry Demon Studio AB
Babloon Studios AB
Brimstone Games AB
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
Redbeet Interactive AB
Sandspire Interactive AB
Sonigon AB
Stunlock Studios AB
Subfrost Interactive AB
Sunscale Studios AB
Thunderful: Skövde
Whirlybird Games AB
Small friend games

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

Halmstad

Erik Svedäng AB

Kungsbacka

Nify Apps AB
Oganon interactive AB
Snojken AB

KRONOBERG 17

Älmhult

Inntq AB

Alvesta

Wadonk AB

Tingsryd

Spelkollektivet Sweden AB

Växjö

Mabozo AB
Universal Learning Games ULG AB
Wildcore AB

REGION KALMAR 18

Kalmar

CJ Pedagog Handelsbolag

Nybro

Deadly Serious Media Sweden AB
JMBM AB

GOTLAND 19

Eat Create Sleep AB
Jumpgate AB
Pixel Ferrets AB
Storm Potion AB
Tableflip Entertainment AB
BetterBuilt Studio
Bloodberry Games
Power of Two Games Handelsbolag

BLEKINGE 20

Karlshamn

Dreamwalker Studios AB



Levall Games AB
Mana Brigade AB
Noumenon Games AB
Prasius Entertainment AB
Pretty Ugly AB
Redgrim AB
Something We Made AB
Thunderful: The Station
Okay Games

Karlskrona

Blackdrop Interactive AB
Loophole Interactive AB
Macaroni Studios AB
Shatterplay Studio AB
Suffocated AB
Svavelstickan AB

Ronneby

Activout AB
Nodbrim Interactive AB

SKÅNE 21

Ängelholm

PMABit AB

Burlöv

Spiddekauga Games AB

Eslöv

Digital kittens AB
Pastille AB
Triassic Games AB

Helsingborg

Localize Direct AB
Monsuta AB
Pixelbite AB

Kävlinge

Dengu AB

Kristianstad

JE Software Aktiefbolag

Landskrona

KFH Graphics AB
Urban Binary AB

Lund

Abcde Entertainment AB
Illwinter Game Design AB
Junno Labs AB

Malmö

Apoapsis Studios AB
Art in Heart AB
ayeWARE AB
Coherence Sweden AB
Cross Reality International AB
DeadToast Entertainment AB
Divine Robot AB
Dunderbit AB
Echo Entertainment AB
Ernst & Borg Arkitektur AB
Frictional Games AB
Frogsong Studios AB
Icehelm AB

Illusion Labs AB
IO Interactive AB
Learning Loop Sweden AB
LERIPA AB
Longhand Electric AB
Luau AB
Mediocre AB
Multiscription AB
newsram AB
Nordic Game Resources AB
Nordic Game Ventures i Malmö AB
Not My Jeans AB
On the Outskirts AB
Oskar Ståhlberg AB
Plausible Concept AB
ProCloud Media Invest 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
Transmuted Games AB
Tuxedo Labs AB
Ubisoft Entertainment Sweden AB
VisionPunk AB
VoDoo Studios
Vreski AB
webbfarbror AB
WhyKev AB
Dancing Devils
Fused Lizard Handelsbolag
Gameflame
Newnorth Technology
Nutty Games
Peakpoint Consulting
Pixel Shade
Transcenders

Simrishamn

JLJ Productions AB

Skurup

Spelmakare Jens Nilsson AB

Staffanstorp

Straw hat games AB

Svedala

Binary Peak AB

Tomelilla

Pixilated Production AB

Vellinge

Impact Unified AB
Primary Hive AB

Svenska spelföretag i världen

Flera spelföretag har expanderat utomlands. I Spelutvecklarindex 2020 fanns det 39 svenskägda spelstudior runt om i världen. Under 2020 växte den siffran till 126 stycken, och antalet bolag med utländska döttrar har mer än fördubblats.

Totalt finns det studior utspridda över 38 länder utspridda över fem världsdelar. Flest antal bolag ligger i USA, 21 stycken, och 84 studior ligger i Europa varav 20 i Tyskland. Sverige är den största investeringskällan för tyska bolag under de senaste åren.

Störst utanför Sveriges gränser 2020 var Embracer Group som genom sina olika grenar har 69 studior finns i fler än 40 länder, följt av Stillfront med 25 studior i 16 länder. Andra företag med närvaro utomlands är G5, Paradox, Goodbye Kansas, MAG Interactive, EG7, Starbreze, Sozap, Thunderful, Zordix, Jumpgate och Qiiwi. Till detta kommer Avalanche New York & Liverpool, Sharkmob London och Dice LA som är studior med utländsk koncernmoder.

Tillsammans sysselsatte svenskägda spelföretag 7177 personer i andra länder. 24% av dessa 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 förvärvsdrivet, även om flera av de enskilda studierna utomlands även de ökade i storlek.

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

Spelutvecklarkartan världen

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



ASIEN 1

Japan

Goodgames, Stillfront

Filippinerna

Goodbye Kansas Manila

Vietnam

SHFT, Stillfront

Indien

Moonfrog, Stillfront

Förenade Arabemiraten

Babil Games, Stillfront

Jordanien

Babil Games, Stillfront

Ryssland

G5, Kaliningrad
G5, Moskva
G5, Tjeboksary
Artplant Russia, EG7
Saber Interactive, Embracer

EUROPA 2

Belarus

Saber Interactive, Embracer

Belgien

Appeal Studios, Embracer

Bosnien

Gate21, Embracer

Bulgarien

Snapshot Games, Embracer
Imperia Online, Stillfront
Decca Games Bulgaria, Embracer

Cypern

Easybrain, Embracer

Milligames / WeAreQiiwi International

Finland

Bugbear Entertainment, Embracer
Iceflake Studios, Paradox
Goodbye Kansas

Frankrike

Voxler, Embracer
Playrion Game Studios, Paradox
Starbreeze

Irland

eRepublik, Stillfront

Italien

Milestone, Embracer
Destiny Bit, Embracer
34 Big Things, Embracer

Kroatien

Nanobit, Stillfront

Malta

G5
Dorado Games, Stillfront
4A Games, Embracer

Nederländerna

Triumph Studios, Paradox
Vertigo Games, Embracer

Norge

Misc Games, Embracer
Artplant Norge, EG7

Österrike

Rare Earth, Embracer
Pow Wow Entertainment, Embracer
Purple Lamp, Embracer
THQ Nordic, Embracer

Polen

Flying Wild Hog, Embracer

Portugal

Saber Interactive, Embracer

Rumänien

eRepublik, Stillfront
Quantic Lab, Embracer

Serbien

Sozap Doo, Sozap
Madhead Games, Embracer
Goodbye Kansas

Slovakien

Nine Rocks Games, Embracer

Spanien

Nine Rocks Games, Embracer
Saber Interactive, Embracer
Akimia Interactive, Embracer
Paradox Tinto
Starbreeze
Vermila Studios, Embracer
Everguild, Stillfront

Tjeckien

Ashborne Games, Embracer
Warhorse, Embracer

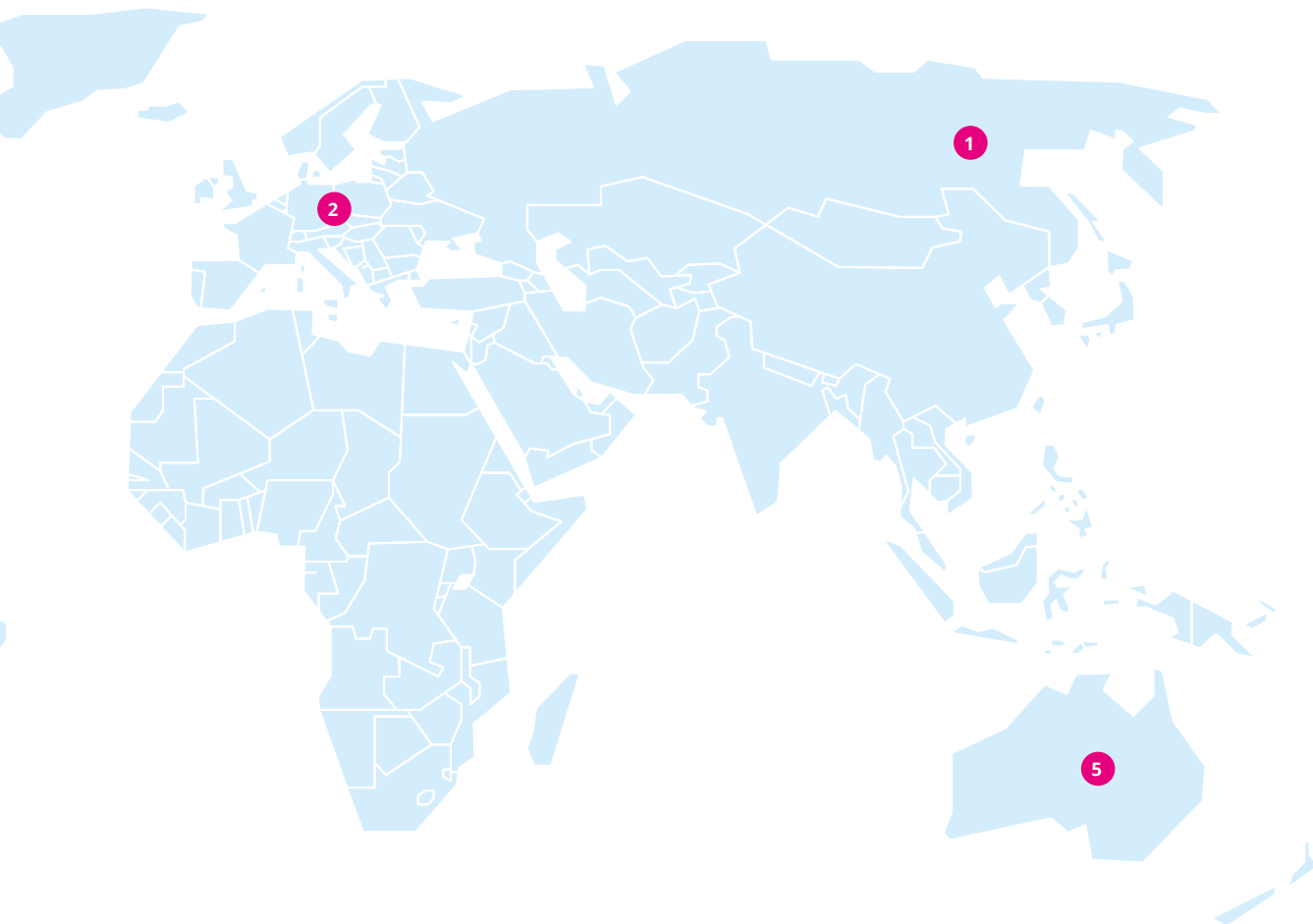
Tyskland

Toadman Berlin, EG7
DECA, Embracer
Deca Games Berlin, Embracer
Snowprint Berlin
Sandbox Interactive, Stillfront
Piranha Bytes, Embracer

KAIKO, Embracer
Handygames, Embracer
Deep Silver FishLabs, Embracer
Tivola Games, Jumpgate
Bytro Labs, Stillfront
Goodgames, Stillfront
Playa Games, Stillfront
Deep Silver, Embracer
Ravenscourt, Embracer
Grimlore Games, Embracer
Black Forest Games, Embracer
Massive Minitteam, Embracer
Goodbye Kansas
OFM Studios, Stillfront

UK

MAG Brighton



Avalanche Liverpool
 Sharkmob London
 Everguild, Stillfront
 Silent Games, Embracer
 Antimatter Games, EG7
 Soldout, EG7
 Goodbye Kansas
 Thunderful Sunderland

Ukraina
 G5 Kharkov
 4A Games, Embracer
 G5 Lvov

Ungern
 Zen Studios, Embracer
 Invictus Games, Zordix

NORDAMERIKA 3

Kanada
 New World Interactive, Embracer
 Rainbow Studios, Embracer
 Gearbox Entertainment, Embracer
 A Thinking Ape, Embracer
 IUGO, Embracer
 Kixeye, Stillfront
 Big Blue Bubble, EG7
 Piranha Games, EG7

USA
 Aspyr, Embracer
 Gunfire Games, Embracer
 C77, Embracer

Paradox Tectonic
 Deep Silver Voilition, Embracer
 New World Interactive, Embracer
 Saber Interactive, Embracer
 DICE LA
 Starbreeze
 Simutronics, Stillfront
 Candywriter, Stillfront
 Avalanche New York
 Rainbow Studios, Embracer
 G5 San Francisco
 Super Free Games, Stillfront
 Paradox Seattle
 Gearbox Entertainment, Embracer
 Kixeye, Stillfront
 Storm8, Stillfront
 Big Blue Bubble, EG7

Daybreak Games, EG7
 Petrol, EG7
 Goodbye Kansas

SYDAMERIKA 4

Argentina
 Nimble Giant Entertainment,
 Embracer

OCEANIEN 5

Australien
 Kixeye, Stillfront
 MachineCell, Stillfront

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 stuckit 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 oftast rört sig om investeringar snarare än förvärv.

Fyra förvärv under 2020 passerade miljardstrecket. Största affär var när Embracer Group köpte amerikanska Saber Interactive i en transaktion värd över 5,1 miljarder kronor, tätt följt av Stillfronts förvärv av amerikanska Storm 8 och kroatiska Nanobit, samt Embracers förvärv av polska Flying Wild Hog.

Under 2020 gjordes sammanlagt 44 kända spelaffärer som innefattar svenska bolag, att jämföra med 46 spelaffärer under 2019. Tre utländska bolag har haft finansiella intressen i svenska studior. Amerikanska Microsoft förvärvade under året Zenimax vilket innebär att Uppsalastudion MachineGames, kanske mest kända för de senaste kritikerhyllade Wolfenstein-spelen nu hör till Microsoftfamiljen. Utöver det gjorde kinesiska Tencent en investering i 10 Chambers, och finska Supercell investerade 10 miljoner i Wild Games.

Drygt hälften av alla förvärv under 2020 har handlat om spelutvecklare i andra europeiska

länder, flest i Storbritannien, Tyskland och Österrike. Tio transaktioner rör svenska spelutvecklare där en av de mer anmärkningsvärda är att Nintendodistributören Bergsala numera är en del av spelutvecklarkoncernen Thunderful Group. Bublax Group förvärvade Goodbye Kansas och bytte namn till det senare. Karlshamnsstudion The Station och Skövdestudion Guru Games blev en del av Thunderful, och MAG Interactive förvärvade Apprope.

Under 2021 förvärvade Embracer Group amerikanska Gearbox i en affär värd över 10 miljarder, vilket är den hitintills största enskilda affären där ett svenskt bolag stått som köpare.

Många investeringar i spelbranschen sker vid nyemissioner, men ett betydande andrahandsköp (secondaries) var Altors förvärv av Raw Fury från Nordisk Games under 2021.



Frogsong Studios
- D-Corp

Investeringar och förvärv 2020

Säljare	Land	Köpare/Investerare	Land
10 chambers collective	Sverige	Tencent	Kina
34 Big Things	Italien	Embracer Group (Saber interactive)	Sverige
4A games	Malta	Embracer Group (Saber interactive)	Sverige
A Thinking Ape	Kanada	Embracer Group (DECA Games)	Sverige
Apprope	Sverige	MAG Interactive	Sverige
Bergsala	Sverige	Thunderful	Sverige
Candywriter	USA	Stillfront	Sverige
Coatsink Software	England	Thunderful Group	Sverige
Coffee Stain North	Sverige	Embracer Group (Coffee Stain Holding)	Sverige
Daybreak Games	USA	EG7	Sverige
DECA Games	Tyskland	Embracer Group	Sverige
DestinyBit	Italien	Amplifier Game Invest	Sverige
Everguild Limited	Spanien	Stillfront	Sverige
Flying Wild Hog	Polen	Embracer Group (Koch Media)	Sverige
Goodbye Kansas	Sverige	Bublar Group	Sverige
Guru Games	Sverige	Thunderful	Sverige
Hutch Games	UK	MTG	Sverige
Ice Flake studios	Finland	Paradox Interactive	Sverige
Invictus	Ungern	Zordix	Sverige
IUGO Mobile Entertainment	Kanada	Embracer Group (DECA Games)	Sverige
MachineGames/Zenimax	Sverige/USA	Microsoft	USA
Mad Head Games	Serbien	Embracer Group (Saber interactive)	Sverige
Moon Mode	Sverige	Beyond Frames	Sverige
Nanobit	Kroatien	Stillfront	Sverige
New world interactive	USA/Kanada	Embracer Group (Saber interactive)	Sverige
Nimble Giant	Argentina	Embracer Group (Saber interactive)	Sverige
Palindrome Interactive	Sverige	Embracer Group (AmplifierGame Invest)	Sverige
Playrion Game Studio	Frankrike	Paradox Interactive	Sverige
Pow wow entertainment	Österrike	Embracer Group (THQ Nordic)	Sverige
Purple Lamp Studios	Österrike	Embracer Group (THQ Nordic)	Sverige
Quantic Lab	Rumänien	Embracer Group	Sverige
Rare earth games	Österrike	Embracer Group (AmplifierGame Invest)	Sverige
Saber Interactive	USA	Embracer	Sverige
Sandbox Interactive	Tyskland	Stillfront	Sverige
Sandbox Strategies	USA	Embracer Group (Saber interactive)	Sverige
Silent Games	UK	Embracer Group (AmplifierGame Invest)	Sverige
Snapshot Games	Bulgarien	Embracer Group (Saber interactive)	Sverige
Sola Media	Tyskland	Embracer Group (Koch Media)	Sverige
Storm8	USA	Stillfront	Sverige
Super Free Games	USA	Stillfront	Sverige
The Station Interactive	Sverige	Thunderful Group	Sverige
Vermila	Spanien	Embracer Group (AmplifierGame Invest)	Sverige
Wild Games	Sverige	Supercell	Finland
Zen Studios	Ungern	Embracer Group (Saber interactive)	Sverige

Sex miljarder nedladdningar

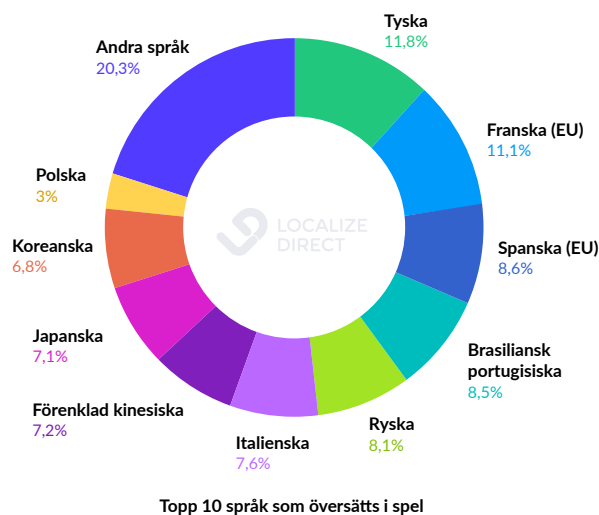
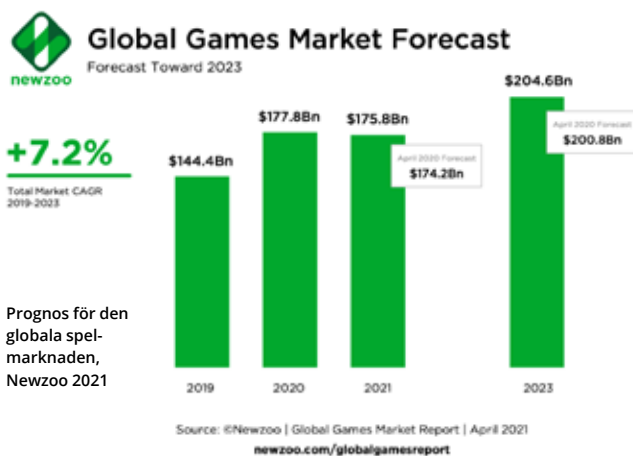
Vår uppskattning baserat på nedladdningsdata är att var fjärde person i världen har spelat ett spel skapat i Sverige. Totalt har svenskutvecklade spel laddats ner närmare sex miljarder gånger, och stora svenska spel toppar nedladdning- och försäljningslistorna regelbundet.

Populärast är Kings Candy Crush-serie som har laddats ner fyra miljarder gånger, följt av Minecraft, Granny & Slendria från DVLOper och Robbery Bob från Level 8. Toca-spelen, Battlefield, QuizDuel och Stardoll är andra exempel på spelserier som älskats av riktigt många spelare.

Världsmarknaden för spel är fortsatt växande. Spelarna driver på tillväxt hos bolagen, och trots bristen på halvledare har den nya generationens konsoler (Playstation 5 och Xbox Series S/X) 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 2021 en undersökning över den europeiska spelmarknaden, baserat på data från de stora länderna Frankrike, Storbritannien, Spanien och Tyskland. Här följer ett urval av resultaten.

En kompletterande bild av spelmarknaden syns i vilka översättningar som görs. Helsingborgsbaserade LocalizeDirect översätter spel som spelas i hela världen, och vilka språk som används mest ger en fingervisning var marknaderna är stora och växande. Hos bolaget är de snabbast växande språken för översättning vietnamesiska, thai, hindi, tagalog och arabiska.

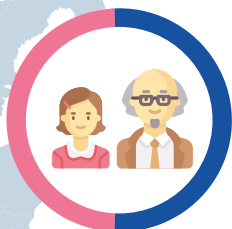


Grafen illustrerar spridningen av de mest populära språken att översätta spel till, baserat på hur många ord som översätts från engelska. LocalizeDirects urval består av 45 språk. Hela rapporten finns att ladda ner på localizedirect.com

© LocalizeDirect | Game Localization Report 2021 | www.localizedirect.com

SPELARE I EUROPA VILKA ÄR VI

EUROPEISKA MARKNADER



50%
av befolkningen
mellan 6-64 år
spelar dataspel

BLAND DATASPELARE

Kvinnor representerar
53%
av alla spelare på
mobil och surfplatta



32 år

är den genomsnittliga
åldern för kvinnor
som spelar

Flickor som spelar dataspel siktar

3x oftare mot en karriär
inom tekniska yrken än
flickor som inte spelar

BLAND DATASPELARE



Genomsnittlig ålder

60% spelar på smarta mobiler eller surfplattor **25,9 år**

54% spelar på konsol **32,4 år**

49% spelar på PC **29,6 år**

KVINNOR & DATASPEL



47%
av europeiska
spelare är

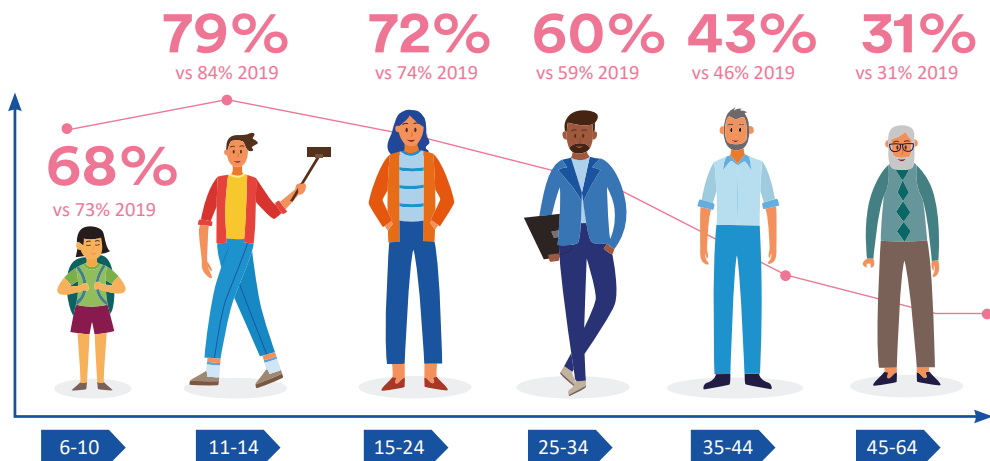
kvinnor
(vs 45% 2019)

56m
kvinnor spelar på
dessa marknader



Infografiken kommer från ISFE och bygger på GameTrack data från IPSOS MORI, utfört på uppdrag av ISFE.

ANDEL SOM SPELAR DATASPEL PER ÅLDERGRUPP



Nyföretagande och samarbeten

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 Lab är landets snabbast växande spelkluster med bas i Västerbotten och Norrbotten. Med en gemensam plattform för utveckling av nya spelstudior, etableringar, utbildning, mötesplatser och investeringar i Norr- och Västerbotten, har klustret blivit en bas för framgångsrikt spelskapande i norra Sverige. Det märks också tydligt i tillväxten i regionen, med 30% fler bolag och (241) fler anställda jämfört med 2019. En stor utbildningsinsats i regionen har lett till att fler utbildningar startats, och det finns nu 14 eftergymnasiala utbildningar utspridda inom olika yrkeskategorier på högskola, folkhögskola och YH med sammanlagt 600 studerande hösten 2021. Regionens första spelinkubator, NEXT, startade i Boden.

Kulturarrangemanget Nordsken med tillhörande speleventet Arctic Game Week fick tyvärr ställas in under 2020 på grund av pandemin, men planeras som hybridevent under 2021.

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 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 startar 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,

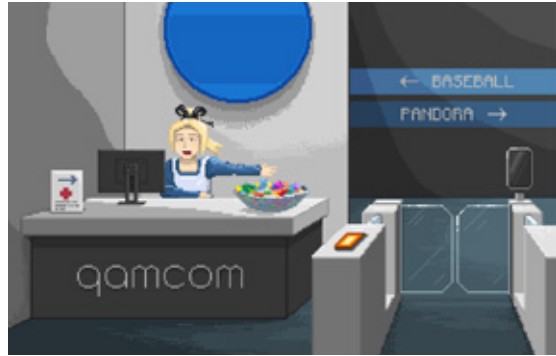
och under 2021 genomfördes tredje omgången av ESG Accelerator, en serie föreläsningar med experter och gäster med målet att deltagarna skall gå från hobbyutvecklare till spelentreprenörer. Under hösten 2020 startade East Sweden Game en egen spelutbildning tillsammans med Valla folkhögskola, Valla Game Education. Under året inleddes även ett samarbete med podden Spelskaparna och har gemensamt släppt flera intervjuer med personer ur branschen. Under 2021 planeras för första gången Linköping Game Week under vecka 47, bland annat innehåller veckan LiU Game Conference, Winter Game Jam, Atomic Café (arkadspelsweekend) och afterwork på Kappa Bar.

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 projektet 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 gamejams som skulle leda till nya företag och affärsmöjligheter. Game Camps engagerade närmare 300 deltagare och 10 nya gränsöverskridande företag bildades, ett exempel på kommersiell framgång är spelet Death & Taxes av Placeholder Gameworks.

Fortsättning på nästa uppslag



Hiber – Hiber World



Insert Coin – Chronicles of the blue sphere

BRANSCHRÖSTEN

PATTY TOLEDO

Game ON Mid Sweden

Hej Patty, du har en lång internationell karriär inom kreativa näringar, och du flyttade till Sundsvall för att starta upp spelklustret Game ON Mid Sweden precis före pandemin bröt ut. Vad har varit det mest utmanande, svåraste och roligaste under året?

– Svårast har varit att få företag, politiker och tjänstemän att förstå varandra och förbättra kommunikation sinsemellan. Roligast har absolut varit att utveckla ett helt nytt initiativ, och stötta andra invandrare som levit i regionen länge att inkluderas och bli en del av communityt.

Vad är det bästa med spelbranschen i Västernorrland?

– Att det är ett blankt papper, vi har talangerna och utbildningen och allt som behövs och nu får vi staka ut vägen och det ska bli spännande. Och jag försöker få vår region och teamen att vara och verka internationellt från början.

Vad ser du fram emot när/om livet går tillbaka till som vanligt?

– Att träffa människor och få mötas och



diskutera saker på riktigt igen. Och att få nätverka, det är väldigt viktigt i spelbranschen eftersom vi är en så liten bransch.

Vad har varit mest förvånande under det här året som du arbetat i den svenska spelbranschen?

– Jag blev väldigt förvånad över hur byråkratiskt Sverige är. Rapportering och administration runt projektet har varit mycket mer omfattande än vad ett motsvarande projekt skulle krävt i exempelvis Finland. Men å andra sidan har spelbranschen varit väldigt öppen och intresserad av samarbete, och det har inte varit många stängda dörrar.

– Jag har också lärt mig att om du behöver hjälp kommer människor att säga ja, men du måste vara den som tar första steget.

Ytterligare spelsläpp som väntas från projektet är Birds With Feelings av Birdpals.

Mitt emellan Oslo och Stockholm, ligger The Great Journey, Karlstads hubb för spelutveckling. Med stöd av Embracer Group, har hubben i dag flera team och studior under utveckling, vissa i acceleratoren och två studior i Fasttrack, med möjlighet att finansiera 9 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.

I Falun finns den anrika spelutbildningen Play-GroundSquad som i över 20 år examinerat elever inom Spelgrafik, Spelprogrammering och Speldesign. Under året sökte rekordmånga elever sig till utbildningen där 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 tex 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 inkubatorprogrammet. Som komplement till Sting Game finns ett co-workingspace hos Embassy House och regelbundna meetups. Partners till Sting Game är Goodbye Kansas, Resolution Games och Paradox Interactive.

The Game Incubator har sedan 2004 framgångsrikt lett inkubatorsverskamhet 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, Coffeestain Studios, Stunlock Studios, Flamebait, Pieces Interactive, Redbeet Interactive och Ludosity med titlar som Goat Simulator, Satisfactory, Battlerite, 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



PocApp Studios Dungeon Dogs – Idle Hero RPG

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

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, Game Habitat 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. Tillsammans med spelföretag i regionen driver Game Habitat projektet GameSwe, en språkutbildning för spelutvecklare och introduktion till landet.

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 tillsammans med andra hemmaunderhållningsbranscher har varit förskonade från de största ekonomiska konsekvenserna och för många bolag har försäljningen ökat. När världen stängde ner, fler jobbade och studerade hemifrån, och restriktioner gjorde att många andra aktiviteter blev omöjliga har fler hittat 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. Många spelare återupptäckte äldre onlinespel, såsom Among Us eller numera svenskägda Everquest.

För bolagen bakom spelen har restriktionerna lett till nya sätt att arbeta. De flesta anställda på spelföretag i landet har arbetat på distans under året, vilket varit en stor omställning för hela branschen. Spelutveckling är ett lagarbete, och utmaningarna har varit många, allt från att hitta nya sätt att arbeta och kommunicera, men också hur man planerar arbete på distans och hanterar ökad sjukfrånvaro, samtidigt som man främjar en god arbetsmiljö och fysisk och mental hälsa för alla medarbetare.

I några fall har pandemin påverkat planeringen av spelsläpp och en del förseningar har kommunicerats. Många av de stora event som var planerade under året har blivit inställda, t ex Game Developers Conference i San Francisco och Dreamhack. Andra evene-

”När världen stängde ner, fler jobbade och studerade hemifrån, och restriktioner gjorde att många andra aktiviteter blev omöjliga har fler hittat 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.”

mang, såsom Nordic Game Conference och Gamescom har under året varit helt digitala liksom under 2021.

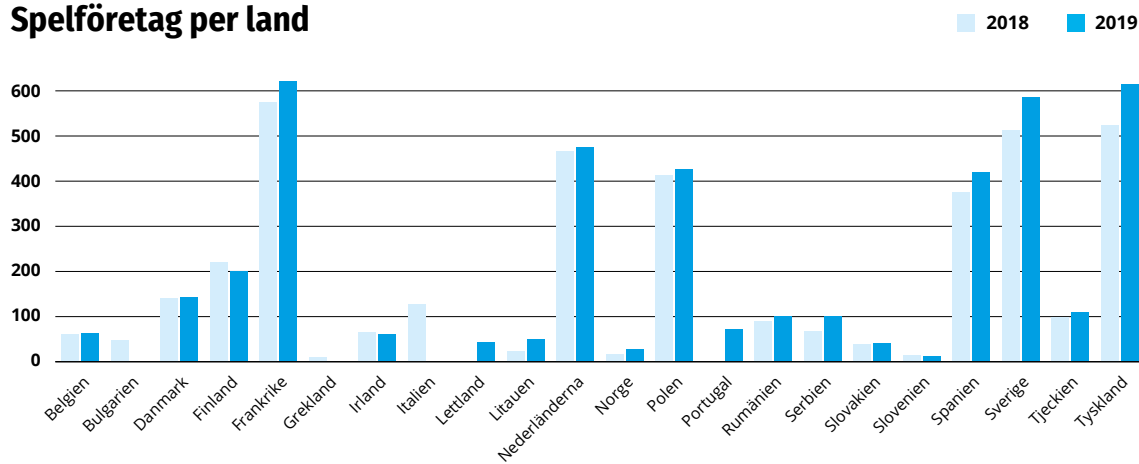
En annan påverkan har varit att den nionde generationens spelkonsoler lanserades i slutet av året, men den globala bristen på halvledare och hushållens försämrade ekonomi har gjort att skiftet gått långsamt. Trots det har den senaste generationen redan sålt större upplagor än de tidigare.

En särskild satsning under året har varit Games to Hospital Heroes/Vården får spel, ett projekt tillsammans med danska och brittiska branschen där sjukhuspersonal fått tillgång till donerade spelkoder.

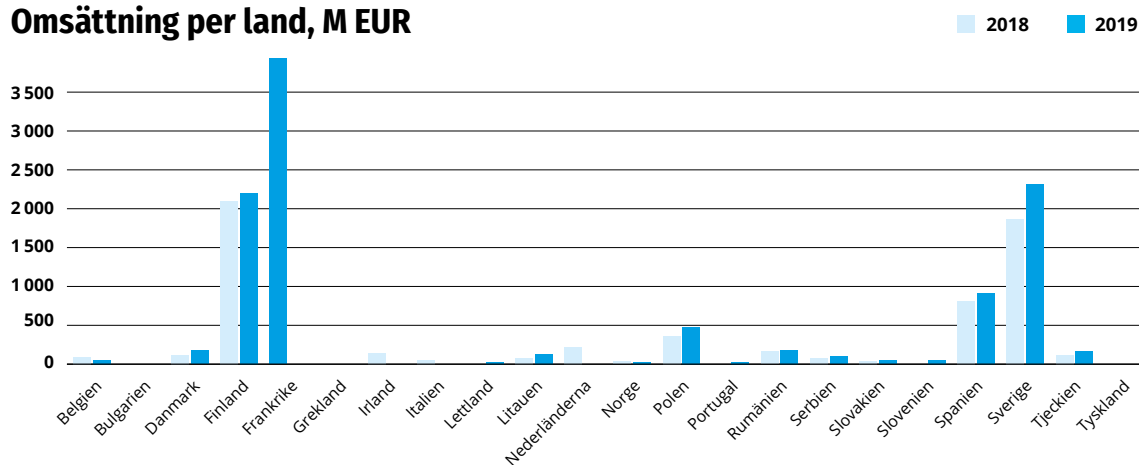
Spelbranschen i Europa

I augusti 2021 släppte European Game Developers Federation, EGDF, en branschrapport över spelutveckling i Europa. Den är en sammanställning av flera europeiska branschrapporter och har därför en viss eftersläpning i resultatet. Data i årets rapport kommer från 2019, och för några länder bygger det på respektive branschorganisations uppskattningar. Hela rapporten och detaljer kring urval och metod finns på egdf.eu

Spelföretag per land



Omsättning per land, M EUR



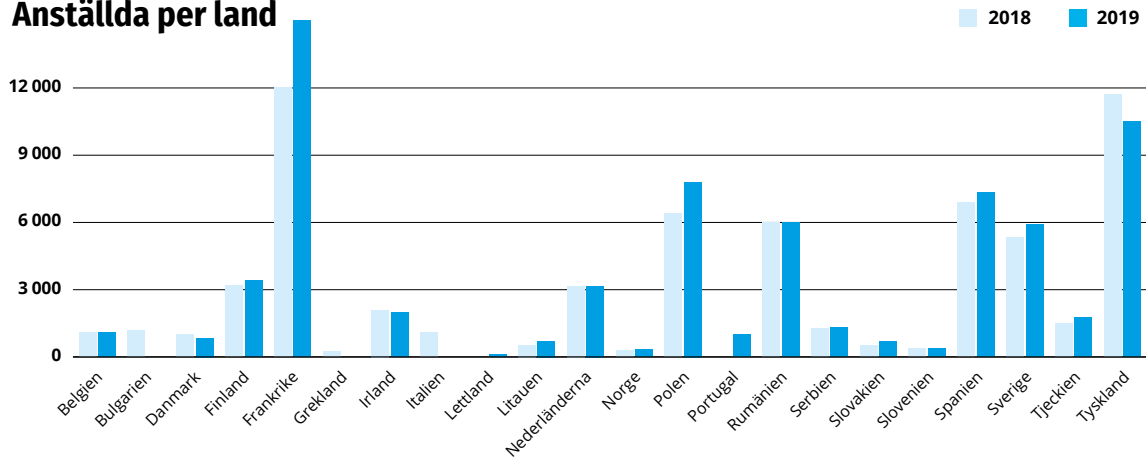


Systemic Reaction – Second Extinction

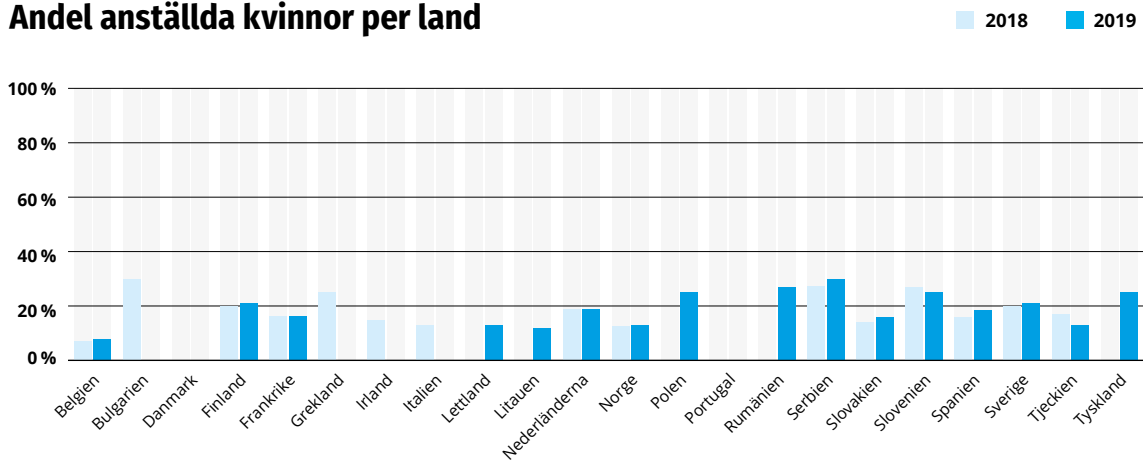


Dinomite Games – Go Fight Fantastic

Anställda per land



Andel anställda kvinnor per land



Offentliga investeringar i EU

Gästkapitel av Thierry Baujard och Hugo Derivry från SpielFabrique. Research baserad på intervjuer och datainsamling för The Gaming Public Fund Guide, utvecklad i samarbete med Media Desk Danmark & Italien. Hela guiden och ett sökverktyg för offentliga finansieringsmöjligheter i Europa finns tillgänglig via SpielFabrique.eu från och med den 15 november 2021.

Intresset för spelindustrin har ökat på senare år hos europeiska myndigheter. Pandemin har gjort sitt för att ge fokus på den innovativa och växande sektorn, vilket påskyndat processen. Spelindustrin är fortfarande ung, och kräver en hög nivå av investeringar för att stötta tillväxten av mindre fristående studior. Olika europeiska länder har olika policys för att stötta lokala ekosystem, och de skiljer ofta i strategi, belopp och typer av stöd. Dessa skillnader beror ofta på vilket typ av standard för stöd som finns i respektive land. Europeiska länder skiljer sig också åt beroende på hur länge dessa former funnits till. Frankrike, Tyskland och Storbritannien har till exempel stöttat spelbranschen på flera olika sätt under mer än 20 år, jämfört med en majoritet av länder, såsom Spanien, Italien och Kroatien som påbörjat sina stödprogram det senaste året (under 2021).

Översikt av offentliga stöd: Varje land har sin egen strategi och unika förhållanden, men generellt kan stöden delas in i två huvudgrupper:

- **Kultur:** De flesta offentliga stöd till spelbranschen kommer via de nationella kulturdepartementen. Målen för dessa typer av stöd är oftast att stödja kulturexport och skydda immateriella rättigheter.
- **Kommersiella intressen:** Få fonder har ett renodlat kommersiellt fokus. Vanligast är att de fokuserar på

att attrahera ambitiösa projekt och främja internationell etablering av landets företag. De främsta exemplen i Europa är Business Finland och BPI France. De investerar direkt i bolag i stället för i specifika projekt.

Flera finansiella verktyg finns i Europa, men inte i alla länder.

- **Stöd och lån:** Detta är den vanligaste typen av stöd för spelutvecklingsbolag. Antingen som bidrag (oftast villkorat, som att förbinda sig att ta emot praktikanter), eller som mjuka lån som återbetalas av spelintäkter. Dessa stöd används ofta av små och mellanstora fristående studior som inte har resurser att finansiera utvecklingen av sitt första spel. Det är ofta mindre relevant för att finansiera större projekt eftersom maxbeloppen sällan överstiger fem miljoner. De flesta av dessa stöd faller även under EU:s de minimis-regler vilket innebär att det inte får överstiga två miljoner under en treårsperiod.
- **Skatteavdrag:** Ett annat sätt att stödja spelbranschen är att erbjuda skatteavdrag på projekt. Detta används främst i Frankrike, men systemet diskuteras i länder som Irland, Italien och Grekland. Till skillnad mot stöd och lån, kan skatteavdrag användas av alla sorters spelstudior, hjälper mindre bolag att frigöra medel för interna utvecklingsprojekt, och är ett starkt incita-

Hot och utmaningar

Under året har de svenska spelutvecklingsbolagen ökat i omsättning och antalet anställda har blivit fler, men det finns flera hot mot den positiva utvecklingen som behöver bemötas för att tillväxten skall fortgå och för att den svenska branschen inte skall tappa gentemot omvärlden.

Personal

2020 anställdes 539 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. Branschen rekryterar i hög grad från andra länder, och det är ofta svårt för nykomna att hitta bostad och få arbetstillstånd. Flera spelutvecklare har drabbats av så kallade kompetensutvisningar, dvs indragna arbetstillstånd på grund av till exempel tidigare arbetsgivares misstag. Långa handläggningstider för både nya arbetstillstånd och förlängning av gamla leder både till osäkerhet på arbetsmarknaden och personal som väljer bort svenska arbetsgivare till förmån för spelföretag i länder där processen är enklare och mer förutsägbar, samt praktiska hinder som att det kan försvåra för medarbetare att resa i tjänsten i väntan på tillståndsbesked. Arbetet inom branschen med mångfald och jämställdhet har bland annat inneburit att fler kvinnor har anställts och rekryteringsunderlaget har ökat, men detta arbete, samt att 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. Spelutveckling är en

kreativ bransch där många som arbetar i den också har spelen som sitt stora intresse. Det finns en yrkesstolt-het i att göra bra och underhållande spel, och det finns som i alla kreativa branscher en drivkraft i att alltid göra sin skapelse lite bättre.

Ibland går det till överdrift, och spelbranschen är inte förskonad från stundtals dåligt ledarskap, 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 från bolag som 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 kon-



Aftnareld – Coridden

kurrerande 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.

För att behålla värdeskapande kapital och rättigheter i landet, behövs ett regelverk som klarar av att hantera den globala konkurrensen, och där svenska bolag av alla storlekar har förutsättningar att ta nya marknadsandelar.

Digital marknad

EU håller på med ett omfattande arbete om att förenkla den digitala marknaden, och i grunden är det ett ambitiöst projekt, gynnsamt för svenska spelföretag som säljer spel till konsumenter över hela världen. Men det finns en bristande förståelse om hur spel fungerar, och i många fall drabbas spelutvecklingsföretag av regler som är framtagna för att komma åt problem i andra branscher, eller när specifika storföretag missbrukat sin ställning. Förslaget om en digital skatt är ett sådant exempel som skulle kunna slå hårt mot små spelutvecklare. Samtidigt hamnar spelföretag ofta i kläm mellan de stora plattformarnas dominans, rättighetsintrång och missbruk av licenser. Upphovsrätsreformen lämnar en del att önska på dessa punkter, några av dem kan even-

tuellt adresseras i den svenska implementeringen.

Olaglig konkurrens i form av o tillåten distribution, varumärkesintrång, kloner, datastöld, falska användare, kopierade nycklar eller annat kan också innebära konkreta hinder för tillväxt. Den illegala marknaden med tredjepartsaktörer som säljer spel innehåll är ett svåråtkomligt problem då aktörerna ofta verkar på nätet och har sin bas i länder som utanför internationella konventioner.

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 energieffektivt än t ex videostreaming, men framtidens cloudgaming kräver större tillgång till förnyelsebar energi för att bli långsiktigt hållbar.

Metod

Denna rapport är en sammanställning av årsredovisningar från Bolagsverkets Näringslivsregister kompletterat med data från SCB:s företagsregister.

Rapporten kartlägger och sammanställer årsredovisningar från aktiebolag som har spelutveckling, publishing 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 verksamhet inom VFX. Företag huvudsakligen inriktade på pengaspel såsom poker, gambling eller kasinospel ingår inte i urvalet.

Från och med årets rapport har data inhämtats från SCB över samtliga aktiebolag registrerade under SNI 58.210 – Utgivning av dataspel. Den 26 april 2021 var det 579 aktiva bolag. Bland dessa bolag har sedan 170 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 247 bolag som tillhör dataspelsbranschen, men som är registrerade under andra SNI-koder, i huvudsak 62.010 – Dataprogrammering. Det största bolaget i denna kategori är spelstudio EA Dice. Under 2020 omsatte dessa 247 bolag tillsammans 8,4 miljarder och hade 2248 personer anställda i Sverige.

Återförsäljare eller renodlade distributörer, t ex det svenska kontoret för Bandai Namco, ingår inte i underlaget trots sin betydelse för branschen. I underlaget ingår heller inte bolag med e-sport som spelar- eller publikverksamhet som huvudsaklig inriktning, tex. 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 de större bolag har en avstämning gjorts för antal anställda i december 2020 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 tex. 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 28 maj 2021 och omfattar nyckeldata från 2020.

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. 2020 var det 85



Turborilla
- Mad Skills
Motocross 3

bolag. Data för antal anställda samt könsfördelning från företagsregistret har kompletterats årsredovisningarna när detta varit tillgängligt.

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

Totalt finns 121 bolag vars årsredovisning ännu inte registrerats vid tidpunkten för publicering av denna rapport vilket medför att siffrorna som presenteras för dessa bolag är från 2019. Den sammanlagda omsättningen för dessa bolag är ca. 1% av den totala omsättningen vilket betyder att påverkan på den totala rapporten ändå är mycket liten. Det största bolaget som detta gäller är Epic Games.

I den mån de upprättats och där den huvudsakliga verksamheten relaterar till spelutveckling används bolagens koncernbokslut.

Två rapporter har använts som bas för jämförelsedata i Europa. Det ena är ISFE & EGDF Key Facts 2021 som i huvudsak bygger på en av ISFE beställd undersökning från undersökningsinstitutet ISPOS MORI. Den andra är 2019 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 2021 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: 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 efter att spela 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 länkat betalsystem. De varor som köps består vanligtvis av nya banor, utrustning, erfarenhetspoäng eller prenumerationstjänster.

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

IP: Intellectual Property, ett företags immateriella rättigheter, används i spelvärlden ofta som beteckning av 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 inläring, spel för rehabilitering, eller reklamspel, s.k. advergames.

Social games: Samlingsnamn för spel på sociala nätverk.

Soft Launch: Att smyglansera 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.



DATASPELSBRANSCHEN
Swedish Games Industry

dataspelsbranschen.se