

# Spelutvecklarindex 2021



DATASPELSBRANSCHEN  
Swedish Games Industry

## **Tredje upplagan**

Mars 2022

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](https://dataspelsbranschen.se)

Kontakt: [johanna.nylander@dataspelsbranschen.se](mailto: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 företagens 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.

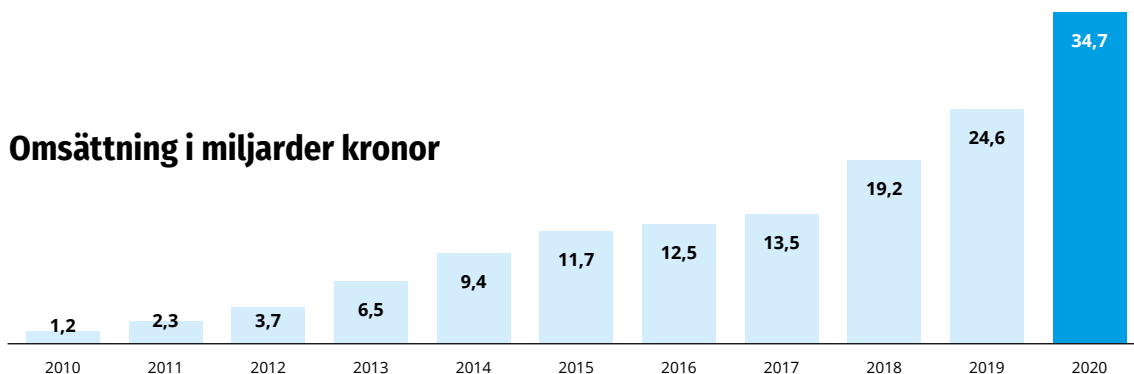
Antalet investeringar och förvärv där svenska bolag är köpare ökar. Totalt var det ett svenskt bolag som var huvudfinansiär i 40 av 43 spelrelaterade affärer under 2020. Åtta av dessa var förvärv och investeringar helt på den svenska marknaden.

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 stabil 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.

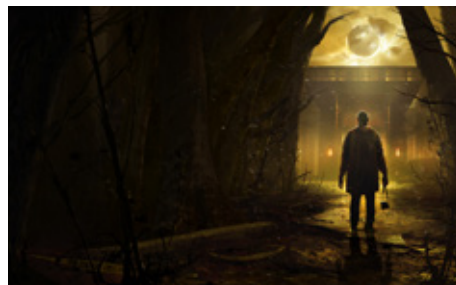
# Viktiga händelser

Antalet svenskutvecklade 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 Group 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**. Studio 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.

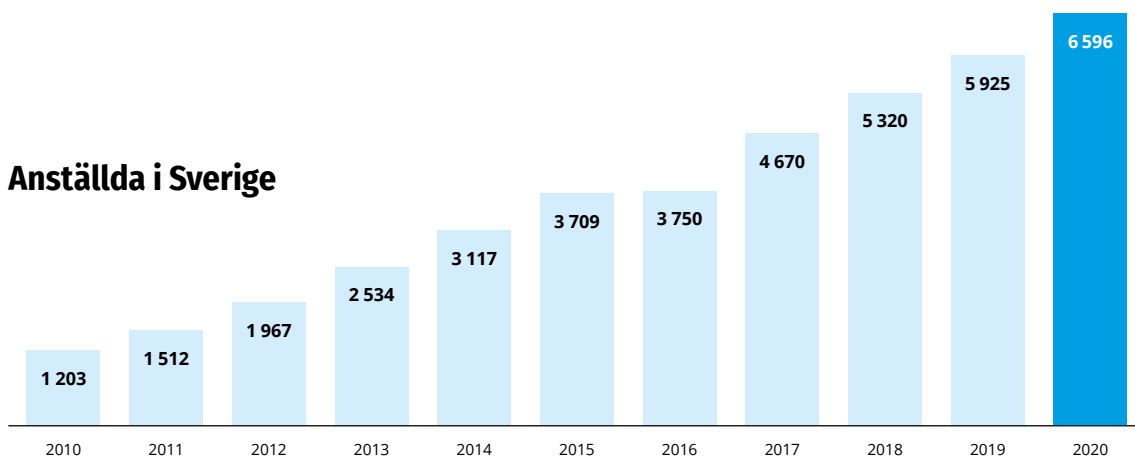
Antalet anställda baseras på årsbokslutens genomsnittliga heltidsanställningar under hela verksamhetsåret. Det innebär att den faktiska siffran sysselsatta i branschen i många fall är högre mycket på grund av att många bolag som expanderat under 2020 har haft fler anställda i slutet av året än i början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

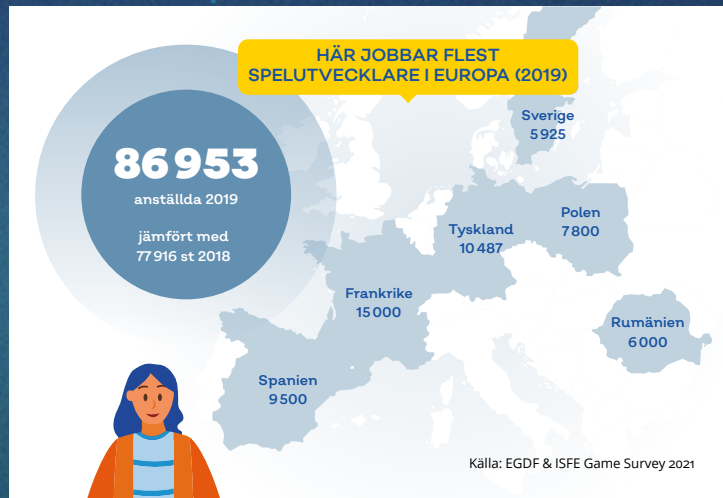
Utöver det redovisade antalet finns personer i andra bolagsformer, personer i bolag som ej än lämnat årsredovisning, samt frilansare och konsulter som inte syns som anställda i bolagens årsredovisningar. Med hänsyn till dessa mörkertal är den verkliga siffran högre. Det finns till exempel 255 enskilda 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 spelutvecklar-världskartan 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

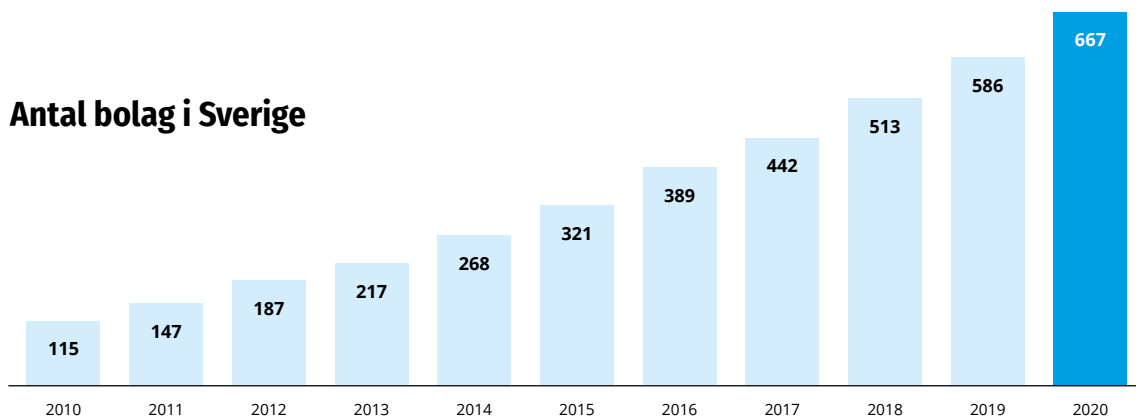
2020 fanns det 231 enskilda firmor, 35 handelsbolag och 4 ekonomiska föreningar som var registrerade under SNI 58.210 utgivning av dataspel.

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.

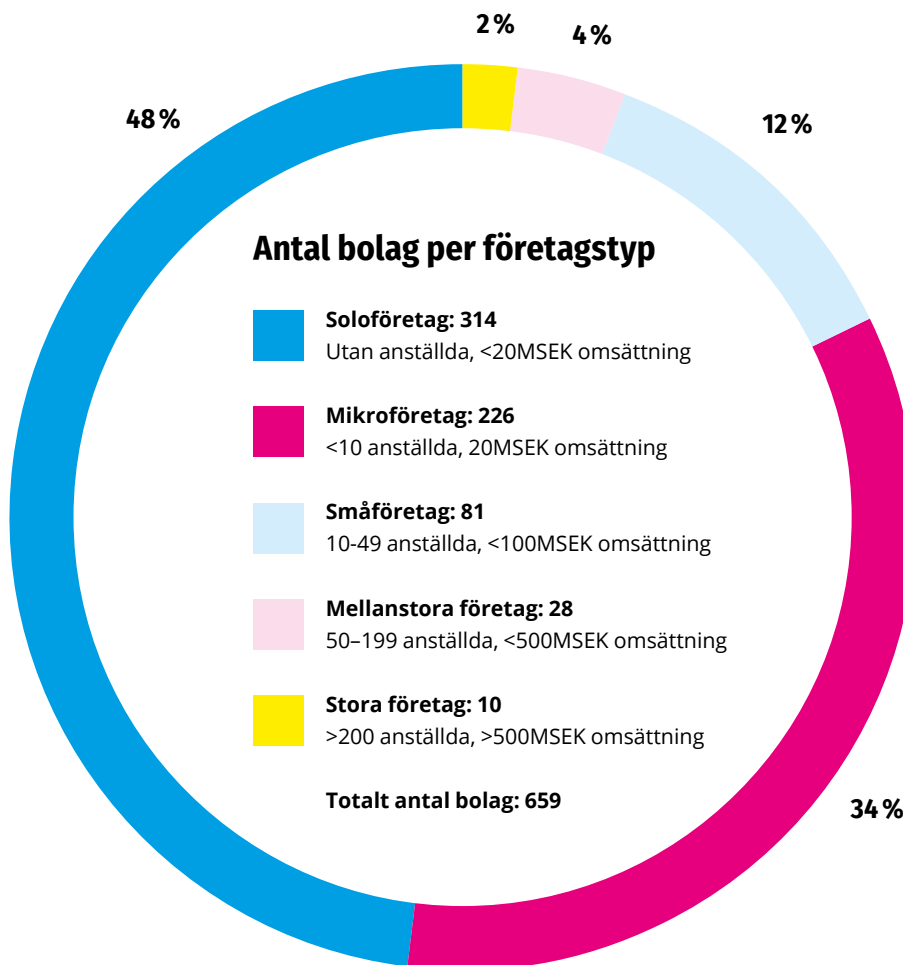
Flera av de bolag som var registrerade under 58.210 och hade verksamhet under 2020 gjorde andra saker än spel. Utöver dessa har vi kännedom om ett 40-tal bolag som gör spel eller innehåll till spel som är registrerade under andra SNI-koder.

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.

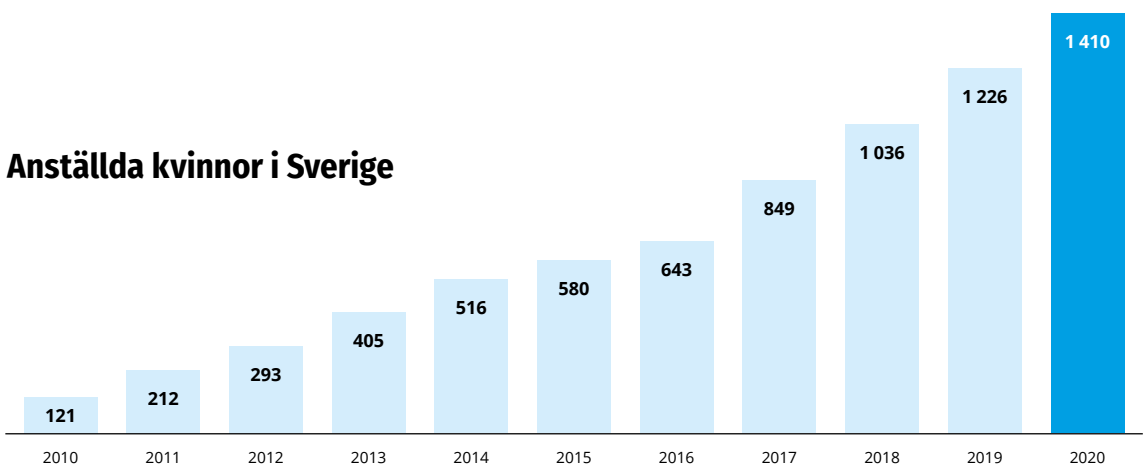
Utmaningen ligger i att locka fler kvinnor till bran-

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 Studios Group 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?

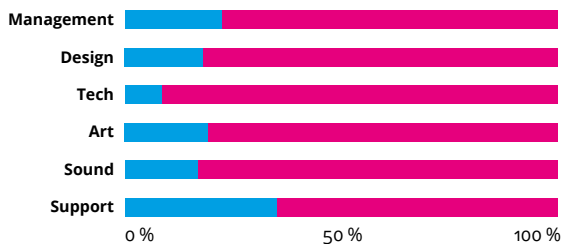
– Det var väntat att kvinnor var underrepresenterade i den klassiska produktionskedjan och i ledarskapspositioner men jag blev förvånad att de även var så märkbart underrepresenterade i yrken utanför produktionskedjan.

### 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



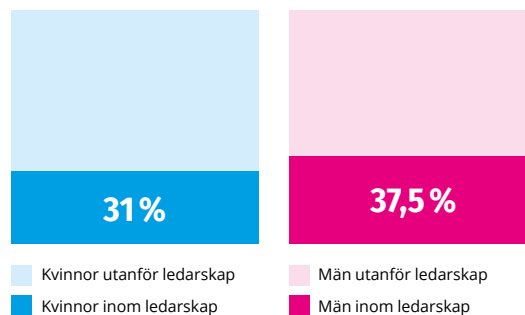
I support ingår alla roller utanför direkt produktion, till exempel marknadsföring, finans och HR.



### Vilka andra lärdomar kan vi dra?

– Hoppet är inte ute! Varje år sedan 2014 har spelutvecklarindex 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 Studios 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 Studios 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)=4
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=10 THEN PL(18)=8:PL(29)=10
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$F(I)
XT
PL(19)=8 AND R(12 AND R)3 THEN PL(23)=8
INT "JAG KAN GA " I
R A=1 TO LEN(HDR):A=NID(HDR),A,1:IF A="N" OR A="O" OR A="S" OR A
A="U" OR A="D" THEN PRINT A$ " "
XT
PL(4)=99 AND R=15 THEN 910
TO 160
M-----Mapp11og-----
R I=1 TO LEN(INR)
F MID$(INR,I,1)=" " THEN 620
XT I
INR("HJALP" THEN 570
R=2 THEN PRINT:PRINT "((GOR SOM MULLVADEN)):GOTO 160 ELSE PRINT "DU KLAR
SRA UTAN HJALP." :GOTO 160
INR("ORAV" THEN 610
R=2 AND PL(1)=99 THEN PL(27)=2:GOTO 430
PL(1)=99 THEN PRINT "JAG HAR INGEN LUST." ELSE PRINT "JAG KAN INTE."
TO 430
INT "FORSTAR EJ." :GOTO 160
D=LEFT$(INR,I-1)
B=RIGHT$(INR,LEN(INR)-I)
R I=1 TO 9
F VIO="TA" AND FIO=F(I) AND R=PL(I) THEN PRINT "JAG TAR " I$F(PL(I)=99):
F VIO="SLAPP" AND FIO=F(I) AND P(I)=1 THEN PRINT "JAG SLAPPER " I$F(PL(I)
F VIO="OPPNA" THEN GOSUB 730 ELSE IF VIO="SLA" THEN GOSUB 780
IND="BODA SKORPIONEN" AND R=18 AND PL(17)=99 THEN PL(13)=8:PL(24)=18
F PL(21)=99 AND PL(15)=99 AND VIO="TAND" THEN GOSUB 800
XT
FIO="SPEGLN" THEN PRINT "DU TAPPAR SPEGLN!":PRINT "SJU ARS OLYCKA." :PL(I
TO 430
FIO="DORREN" AND PL(3)=99 AND R=3 THEN PL(12)=8:PL(13)=3 ELSE IF PL(3)=99
=4 THEN PL(12)=8:PL(13)=4
FIO="STALDORREN" AND R=9 THEN PL(17)=8:PL(28)=9
FIO="DEN LILLA DORREN" AND R=9 THEN PL(18)=8:PL(29)=9
FIO="KYLSKAPET" AND R=5 THEN PL(21)=8:PL(22)=5:PL(16)=5
TURN
FIO="FONSTRET" AND R=3 THEN PL(2)=8:PL(11)=8:PL(18)=3
TURN
(2)=8:PL(15)=8
R=18 THEN PL(19)=8:PL(28)=18:PL(4)=18 ELSE PL(23)=8
TURN
M-----Inventory-----
R I=1 TO 9:IF PL(I)=99 THEN PRINT FIO(I)
XT
TO 160
M-----Slut(60)-----
INT "DU AR DOO, SORRY."
INKEY="" THEN 890 ELSE RUN
M-----Slut(11yck119)-----
R I=1 TO 100:HEX$(I$)LOCATE I$,I:PRINT "GRATULERAR JAN BONDE." :LOCATE I
PRINT "UPPDRAGET AR SLUTFORT!":LOCATE ,,0
INKEY="" THEN 920 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 arbetat 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

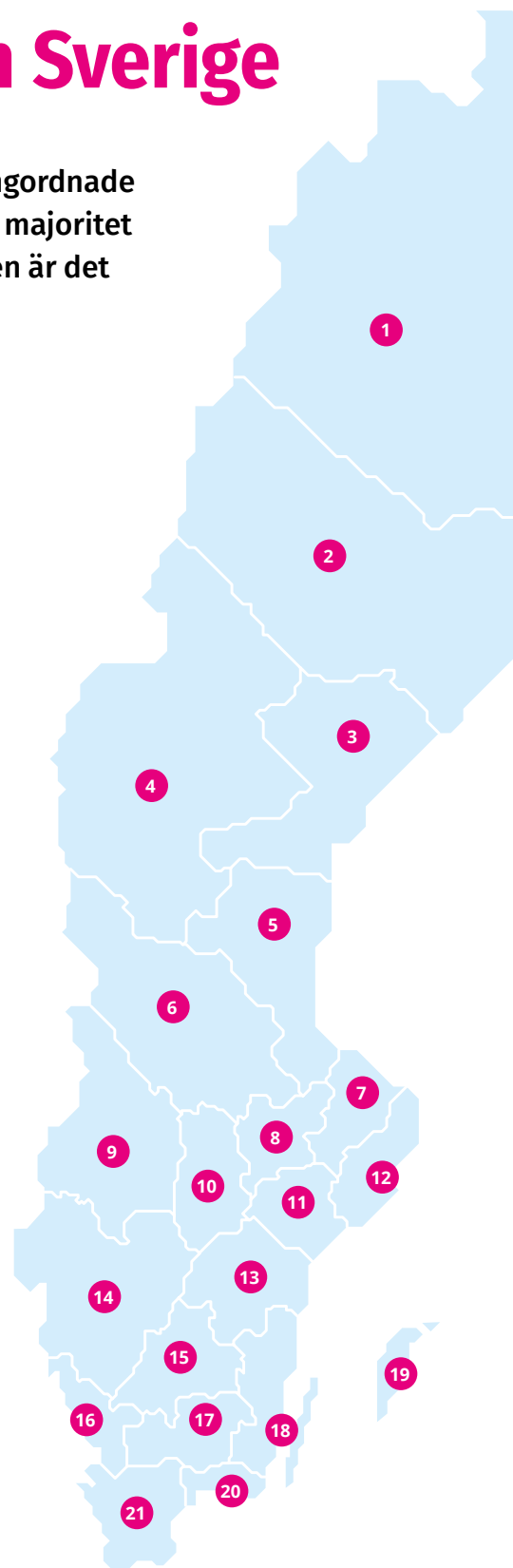
Nedan är en tabell över de största regionerna rangordnade efter antal anställda och antal bolag. Trots att en majoritet av de anställda i landet befinner sig i huvudstaden är det betydligt fler företag utanför Stockholm.

Några av de Stockholmsbaserade företagen som King, Avalanche Studios Group, 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

ORBMIT 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  
Envar Entertainment 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 Studios 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  
Coocoolo 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  
Gamedgate 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  
Rock 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  
Toppluva 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*  
*Niffias Games*  
*Ryggio Handelsbolag*  
*Superposition Games*  
Unordinal AB



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  
Snobjken 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 studiorna utomlands även de ökade i storlek.

Var i världen bolag etablerar sig beror till stor del på var det finns spelstudior som presterat goda resultat tidigare. I några fall finns det ekonomiska skäl till etableringen, till exempel har Kanada generösa skatteregler för kreativa bolag, och flera andra geografiska regioner lockar med ekonomiska incitament särskilt riktade mot utländska bolag. I viss mån kan det även bero på kulturella kopplingar, att det till exempel finns medarbetare eller grundare med bakgrund i specifika länder. En övervägande majoritet av medarbetarna runt om i världen finns i länder med lönenivåer jämförbara med, eller högre, än Sverige.



# 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

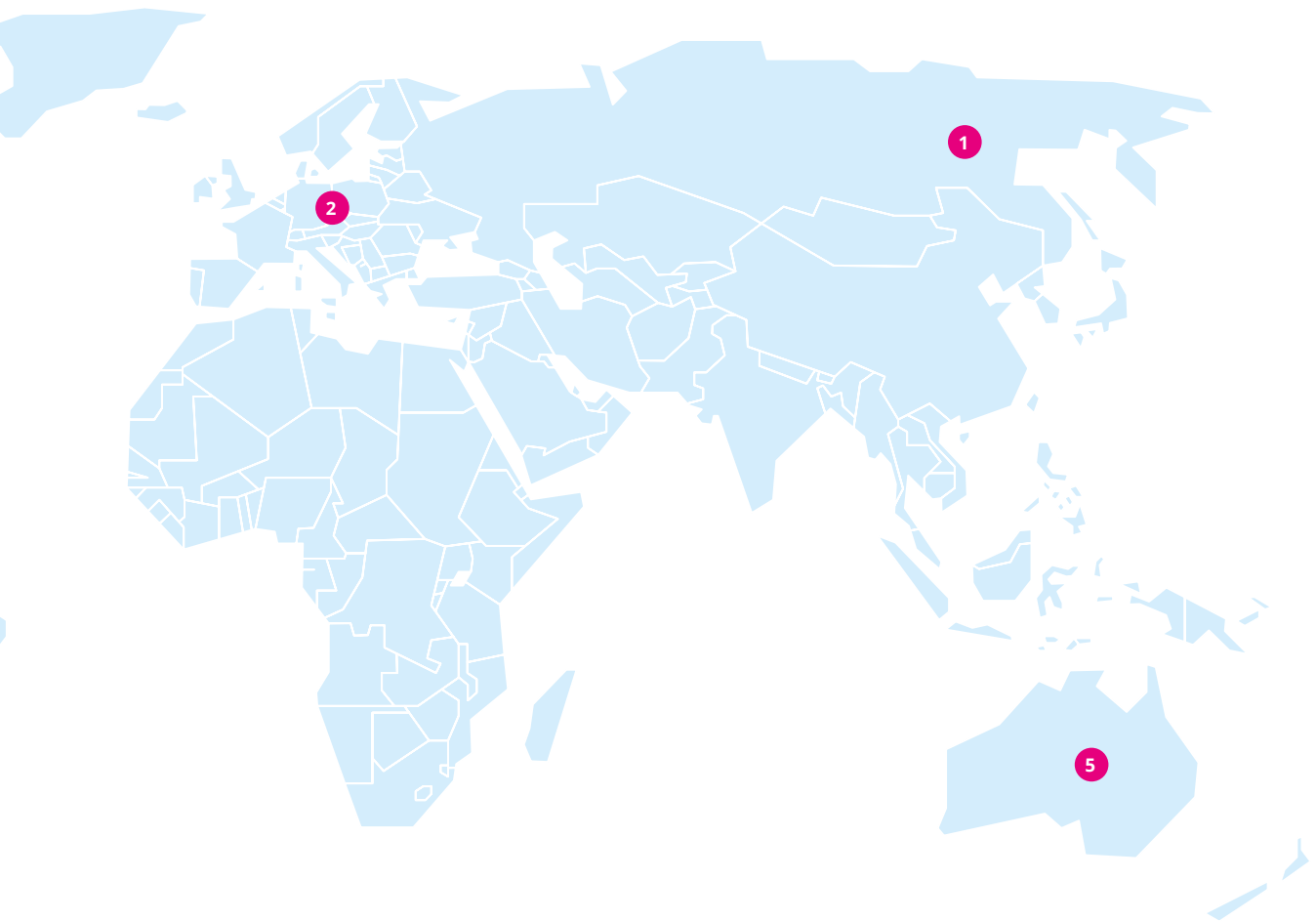
Toadman Berlin, EG7  
DECA, Embracer  
Deca Games Berlin, Embracer  
Snowprint Berlin  
Sandbox Interactive, Stillfront  
Piranha Bytes, Embracer

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

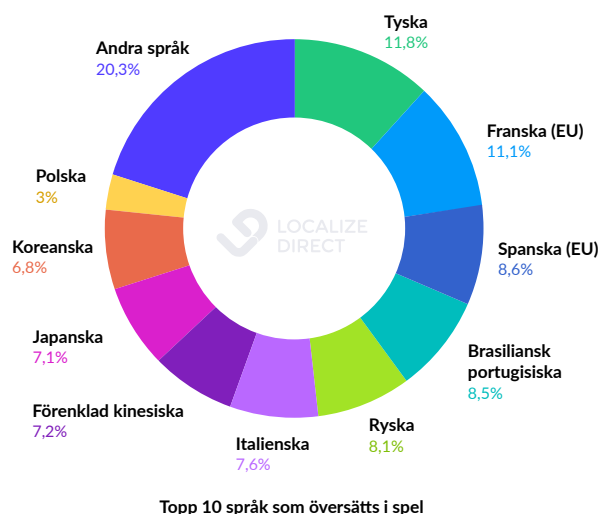
Vår uppskattning baserat på nedladdningsdata är att var fjärde person i världen har spelat ett spel skapat i Sverige. Totalt har svenskutvecklade spel laddats ner närmare sex miljarder gånger, och stora svenska spel toppar nedladdning- och försäljningslistorna regelbundet.

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.

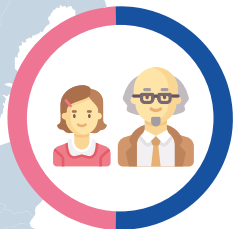


Grafen illustrerar spridningen av de mest populära språken att översätta spel till, baserat på hur många ord som översätts från engelska. LocalizeDirects urval består av 45 språk. Hela rapporten finns att ladda ner på [localizedirect.com](https://localizedirect.com)

© LocalizeDirect | Game Localization Report 2021 | [www.localizedirect.com](https://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



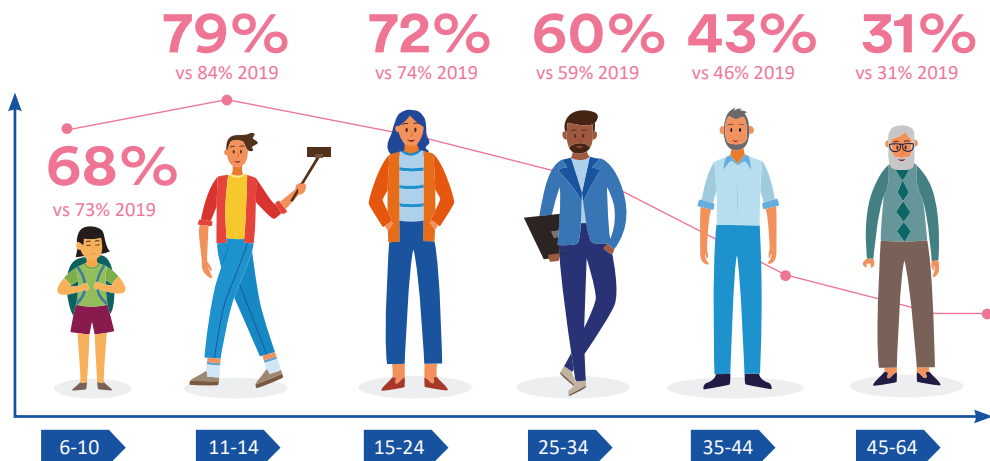
**47%**  
av europeiska  
spelare är  
**kvinnor**  
(vs 45% 2019)

**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.

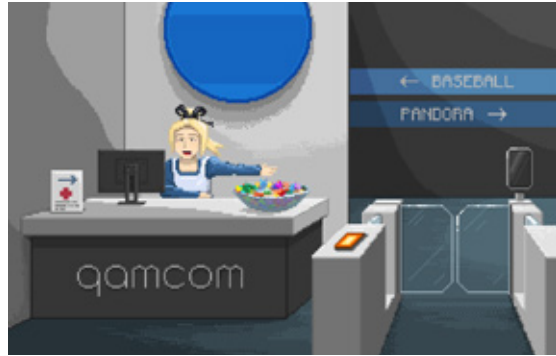
I Visby finns en av Sveriges äldsta spelutbildningar som drivs av Uppsala Universitet Campus Gotland. Alumner från utbildningen återfinns bland grundarna av spelföretagen Nexile, Neat Corp, Toadman Interactive, Enad Global 7, Redbeet Interactive och Pixel Ferrets. Inkubatorn Science Park Gotland har 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 hantera 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.

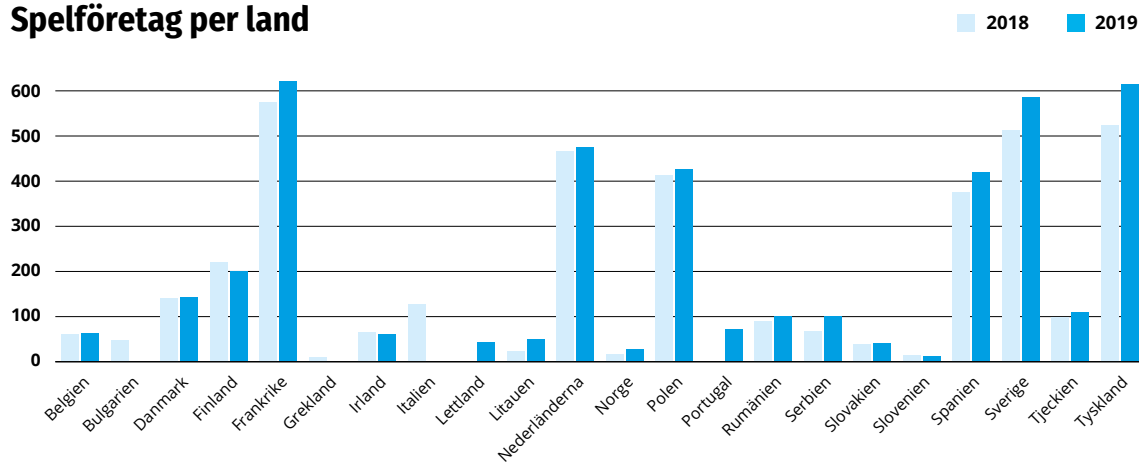
En annan påverkan har varit att den nionde generationens spelkonsoler lanserades i slutet av året, men den globala bristen på halvledare och hushållens försämrade ekonomi har gjort att skiftet gått långsamt. Trots det har den senaste generationen redan sålt större upplagor än de tidigare.

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.

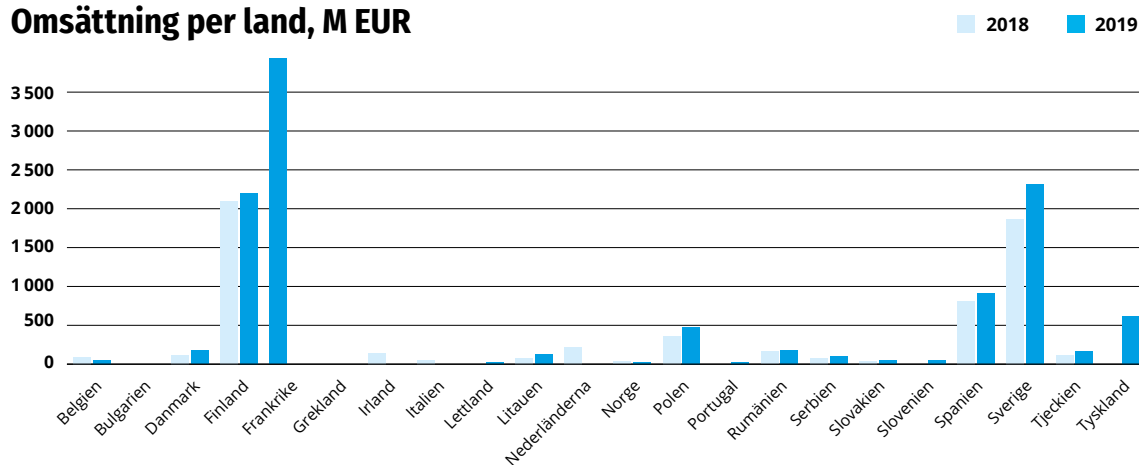
# Spelbranschen i Europa

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](http://egdf.eu)

## Spelföretag per land



## Omsättning per land, M EUR



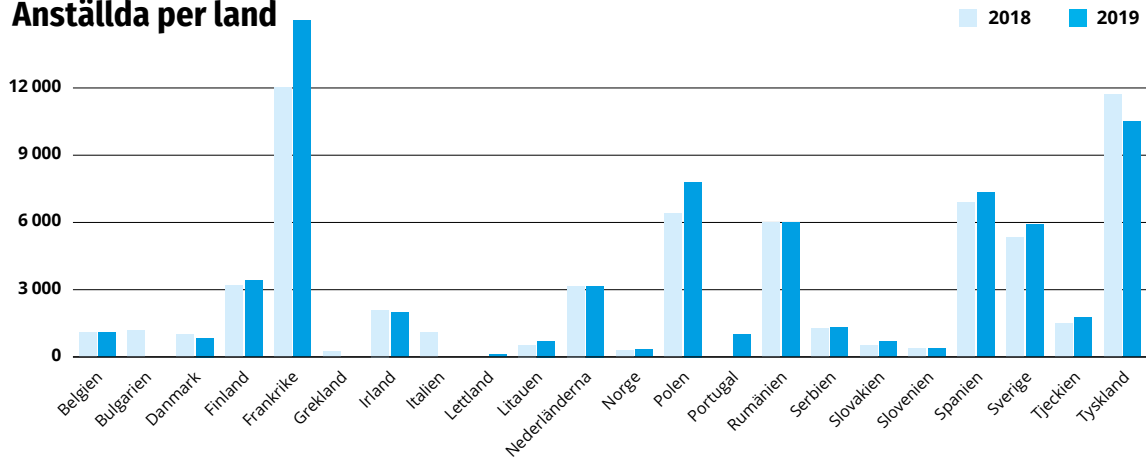


Systemic Reaction – Second Extinction

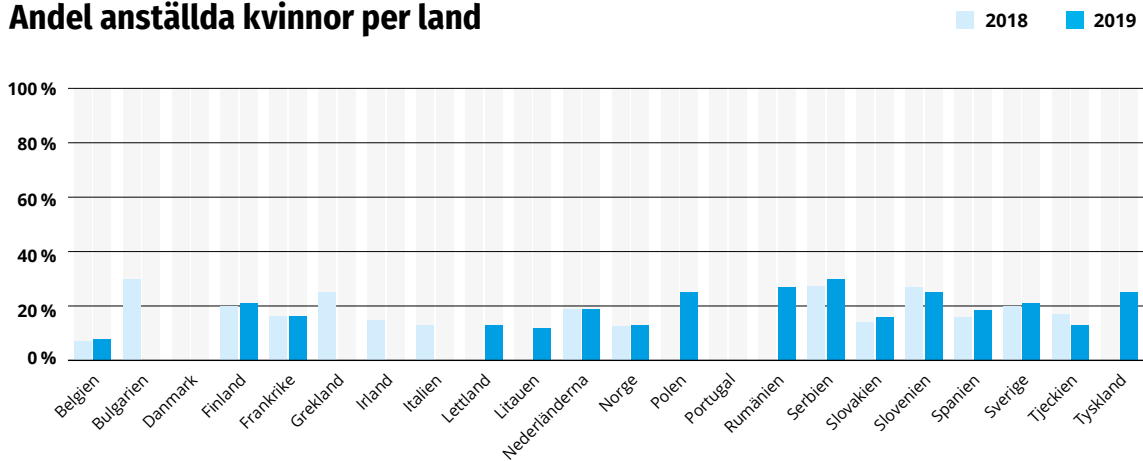


Dinomite Games – Go Fight Fantastic

## 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](http://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-



- Countries with strong public support
- Countries with established public support
- Countries with public support strategy in development



En överblick över stöd i Europa, baserad på offentlig information via Kreativa Europas media desks 2021. Det ger enbart en visuell idé om vilka stöd som finns och kommer sannolikt utvecklas.

ment för internationella bolag att etablera sig i landet. Skatteavdragsnivåerna ligger vanligtvis runt 30%.

- Studioinvesteringar (Equity): Ett fåtal länder erbjuder offentligfinansierade investeringar, och dessa fokuserar oftast på att vara den första källa till finansiering för att kunna attrahera privata finansiärer i senare expansionssteg.
- Garantier: Offentliga institutioner som erbjuder lånegarantier i traditionella banker.
- Accelerationsprogram: Som komplement till finansiering drivs det på flera håll accelerationsprogram, som har till mål att professionalisera mindre spelstudior. Dessa har ofta behov av hjälp med finansiella frågor, strategi och internationalisering. Därför erbjuds det i några länder program för studior eller nyblivna studenter för att stötta dem i vidare bolagsutveckling.

För att summera, en stor majoritet av den offentliga finansieringen fokuserar på spelprojekt. Mer specifikt används medlen för att investera i produktionsfasen. Även om det också är vanligt med support för koncept- och prototypfaser, såsom IP-skapande (oftast bidrag). Några få offentliga system medfinansierar även marknadsföringsinsatser för att främja spridningen av spelen på internationell nivå.

Trots alla dessa initiativ, så kräver en växande bransch en bred variation av erbjudanden, som täcker alla stadier av bolagsutveckling. Bortsett från möjligen i de nordiska länderna saknas det spel-specialiserade privata finansiärer i resten av Europa. De flesta traditionella banker och investerare bedömer dataspelsbranschen som för riskabel och inte intressant nog för att lägga tid på att utveckla specialistkompetens för.

### Samproduktion som alternativ finansieringsmetod

Oberoende europeiska studior har också en annan utmaning. Tusentals spel släpps varje dag till olika plattformar. Marknaden är global och europeiska studior konkurrerar direkt med amerikanska och asiatiska AAA-produktioner. De måste skapa bättre spel med lägre budgetar, vilket gör det svårt att skapa tillräckligt med fördelar för att klara av en hållbar tillväxt. Offentlig finansiering hjälper enbart till i de första stadierna, och privata alternativ är inte hållbara nog. Därför måste andra alternativ hittas. En av dessa skulle kunna vara samproduktion. Samproduktion används ofta i audiovisuella branscher, men är sällsynt i spelbranschen, bortsett från stora internationella studior. Men, det kan innebära många fördelar, såsom att dela expertis, bättre tillgång till andra marknader, och viktigast av allt, att hitta finansiering i fler länder, vilket gör det möjligt att skapa ännu bättre spel.

# 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](http://isfe.eu) respektive [egdf.eu](http://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:** Kännetecken för 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](http://dataspelsbranschen.se)