

NATIONELL SAMORDNARE FÖR UTVECKLING AV DATASPELSBRANSCHEN I SVERIGE

Maj 2025

Författad av
Per Fredriksson, Effect Management AB
på uppdrag av The Great Journey.



The Great Journey | Sommargatan 101a 656 37 Karlstad

www.thegreatjourney.se

Kontakt Patrick Standfast
patrick@thegreatjourney.se



NATIONELL SAMORDNARE FÖR UTVECKLING AV DATASPELSBRANSCHEN I SVERIGE

1. Sammanfattning

Ska Sverige stadfästa och utveckla sin position som ledande och attraktivt för företag och talanger inom dataspelsbranschen och kulturella och kreativa branscher (KKB), behöver framtida utveckling baseras på:

- Förståelse för balansen mellan det kulturella perspektivet och kommersiella möjligheter
- Samverkan mellan offentliga aktörer och privata företag
- Ökad samverkan mellan olika kulturgrenar
- En sammanhållen och tillåtande nationell svensk strategi för denna utveckling

För att driva dessa frågor vidare nationellt föreslår denna rapport en nationell samordnare för området.

Då förutsättningarna både gällande innehåll såsom berättande, musik, dataspel, film, och turism, men även geografi och kostnadsläge är synnerligen goda i Värmland, föreslår rapporten vidare att en sådan statlig samordnare placeras i Karlstad.



Agera Games – Toss!

Innehåll

Nationell samordnare för utveckling av dataspelsbranschen i Sverige	3
1. Sammanfattning	3
2. Inledning	5
2.1 Bakgrund	5
2.2 Syfte och mål med rapporten	6
3. Omvärldsanalys	7
3.1 Global utblick och trender	7
3.2 Transmedia (eller cross-media).....	7
3.3 Demokratisering – teknikutveckling.....	8
3.4 Sveriges position	9
3.5 Benchmarking – jämförelse mellan länder	11
4. Balansen mellan kultur och kommersialism	15
4.1 En historia om kreativitet, kapital och kompromisser	15
4.2 Svenskt perspektiv	16
5. Entreprenörskap - en nyckel.....	19
6. Tillgångar att bygga på – Värmland.....	20
6.1 Entreprenörskap	20
6.2 Berättandet	21
6.3 The Great Journey	22
6.4 Embracer Games Archive	24
6.5 Förmågan till samverkan	25
6.6 Det självklara - livskvalitet	28
7. Rekommendationer och handlingsplan.....	29
Underlag och källor	31

2. Inledning

2.1 Bakgrund

Den svenska dataspelsbranschen har växt snabbt under de senaste decennierna och är nu en betydande del av ekonomin. Svenska spelföretag som Mojang, Paradox Interactive och Embracer Group har uppnått global framgång. Svensk spelutveckling är numera 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.

Europaparlamentet antog i november 2022 en resolution om att hela Europa behöver genomföra en strategisk satsning på spelindustrin både ur ett näringsperspektiv och ett kulturperspektiv.

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

Kulturutskottets arbetsgrupp för uppföljning och utvärdering ska under 2025 genomföra en huvudstudie i form av en kunskapsöversikt om dataspel och brädspel. Fokus är på dataspelsbranschen, men även brädspel berörs. Syftet är att ge ett kunskapsunderlag för framtida beslut inom kulturutskottets ansvarsområde gällande data- och brädspelsbranschen. Huvudstudien skall preliminärt vara klar till december 2025.

Den svenska dataspelsbranschen har dessutom potential att ytterligare befästa sin position på den globala marknaden genom en ökad integration med andra kreativa sektorer, såsom film, musik, TV, litteratur och turism. Genom strategiska transmediala-aktiviteter kan den svenska konkurrenskraften och BNP bidra till en starkare och mer diversifierad ekonomi.

Den utveckling som skett de senaste tio åren inom dataspelsutveckling och tillväxt av företag i Karlstad och Värmland skapar goda förutsättningar för att kunna bidra till den nationella utvecklingen inom området. Inte minst i kombination med den position som Värmland har inom andra kulturområden där berättandet står i centrum. Fokus på samarbete mellan offentliga aktörer och företag, liksom förståelsen och förmågan att kunna koppla ihop kultur med en kommersiell agenda (där så är möjligt) har varit en central del av utvecklingen.

2.2 Syfte och mål med rapporten

Att identifiera nationella strategier för att ytterligare stärka dataspelsbranschens konkurrenskraft, skapa fler arbetstillfällen och bidra till Sveriges ekonomi. Målet är att säkra en ledande position internationellt och ta till vara framtida utvecklingsmöjligheter inom kreativa näringar.

Att beskriva en väg framåt för svensk dataspelsindustri generellt men även kopplad till möjligheterna genom ökad integration med andra kulturella sektorer.

Att ge konkreta förslag på nästa steg, och visa vilken roll det värmländska ekosystemet är beredda att ta.



Lukas Lundin – Honeymancer

3. Omvärldsanalys

3.1 Global utblick och trender

Den globala spelmarknaden är värd över 200 miljarder dollar och fortsätter att växa i snabb takt. Tillväxten drivs bland annat av framsteg inom teknologier som artificiell intelligens (AI), virtual reality (VR) och molnbaserad spelstreaming. Även blockchain-teknik börjar spela en roll, särskilt inom områden som digital äganderätt och spelbaserade ekonomier.

E-sport och mobilspel är två av de snabbast växande segmenten, med ökande publikintresse och nya affärsmodeller. Spelindustrin utvecklas snabbt och påverkar – och påverkas av – både kulturella och teknologiska förändringar. Bland de mest inflytelserika aktörerna finns Sony, Microsoft, Nintendo, Tencent och Electronic Arts, men även nya plattformar och oberoende utvecklare spelar en allt större roll i ekosystemet.

Plattformarna förenklar distributionen av spel och ger en ökning av antalet släppta spel. Vikten av att sticka ut och att producera engagerande spel blir viktigare och öppnar för nischade produkter och segmentering. Som exempel spås GTA6 bli den största lansering av en underhållningsprodukt och generera otroliga 3 miljarder dollar under sitt första år. Som jämförelse drog 2024 års mest inkomstbringande film, Insidan ut 2, in 1,7 miljarder dollar.

3.2 Transmedia (eller cross-media)

En spännande utveckling inom dataspelsindustrin internationellt är potentialen med transmediala samarbeten. Transmedia innebär att spelutvecklare expanderar sina varumärken till andra medieformer såsom film, TV-serier, böcker, serietidningar och till och med musik och turism. Genom att kombinera flera medieformat kan spelstudior skapa en djupare upplevelse för sin publik, öka varumärkesigenkänning och bredda sin målgrupp.

Exempel på framgångsrika transmediala projekt inkluderar The Witcher, som utvecklades från en bokserie till en populär spelserie och därefter en framgångsrik Netflix-serie, Cyberpunk 2077, som vidareutvecklades genom animerade serier som Cyberpunk: Edgerunners samt The Last of Us, ett framgångsrikt dataspel som blivit lika framgångsrik TV-serie.

Spelutvecklare har också börjat använda transmediala strategier för att bygga ut sina universum på ett sätt som engagerar spelarna på flera nivåer. Till exempel har spel som Fortnite samarbetat med filmindustrin för att integrera karaktärer från populära filmer, vilket skapar en interaktiv upplevelse där spelare kan delta i digitala evenemang kopplade till stora film- och musiklanseringar. Detta gör att spelvärlden blir mer dynamisk och att spelarna får en känsla av att vara en del av en större kulturupplevelse. Vidare har transmediala strategier visat sig vara ett effektivt sätt att skapa långsiktig hållbarhet för spelvarumärken. Genom att sprida berättelser och karaktärer över flera plattformar minskar beroendet av enskilda spelframgångar. Detta syns tydligt hos företag som Riot Games, som har expanderat League of Legends-universumet genom



THE LORD OF THE RINGS: RINGWRAITH PAINTING BY CLIFF CRAMP © & TM MEE

TV-serier, böcker och andra medier. Denna strategi gör att fans kan fördjupa sig i spelvärlden även utanför den traditionella spelsessionen, vilket stärker spelens livslängd och ekonomiska potential. Andra exempel på aktiva aktörer med starka varumärken inom detta område är Lego och Star Wars.

Samarbeten inom dataspelsbranschen har också blivit alltmer avgörande för branschens tillväxt. Företag ingår ofta partnerskap med andra spelutvecklare, teknikföretag och externa branscher för att expandera sina möjligheter. Ett exempel är samarbeten mellan spelutvecklare och musikartister, där in-game konserter och exklusivt innehåll bidrar till att skapa unika spelupplevelser. Spel som Roblox och Fortnite har arrangerat livekonserter med artister som Travis Scott och Ariana Grande, vilket visar hur spel kan bli en plattform för interaktivt kulturellt innehåll.

Med tanke på den snabbt föränderliga teknologin och spelindustrins globala natur blir transmedia och samarbeten allt viktigare för att hålla sig relevant och konkurrenskraftig. Spelföretag som lyckas utnyttja dessa möjligheter kan skapa djupare spelupplevelser, bredda sin publik och säkra långsiktig ekonomisk framgång. Naturligtvis gäller även det omvända för aktörer inom musik, TV, film, litteratur mm. Vi får heller inte glömma bort alla dessa områdens koppling till en annan viktig näringsgren, nämligen turismen.

3.3 Demokratisering – teknikutveckling

Den snabba teknikutvecklingen är en del av demokratiseringen av upplevelseindustrin. Dataspel är interaktivt, globalt och socialt vilket gör att den på många sätt speglar samhällsutvecklingen. Detta är tydligt när vi tittar på de största speltitlarna bland unga Roblox och Fortnite och hur dessa erbjuder spelarna att skapa sina egna världar och

upplevelser. Idag har dataspel en social dimension, spel är en mötesplats där människor umgås. Människor möts digitalt för att spela och prata lika gärna som att ses på ett café. Den stora samhällsförändring som Artificiell Intelligens innebär påverkar även spelbranschen på ett genomgripande sätt. Dataspel har alltid haft en hög grad av automatiserade funktioner till exempel hur fiender och andra icke spelbara karaktärer beter sig. Generativ Artificiell Intelligens används i hela produktionsprocessen från grafik till programmering till test av spel samt vid drift för att moderera chattar. Generativ AI kan förbättra upplevelsen genom mer individuellt anpassat innehåll och utökning av de världar som spelen utspelar sig i. Inom testning ger tekniken möjligheter att skapa fler och mer definierade personas eller testpersonligheter. Generativ AI möjliggör skraddarsydda spelupplevelser och personanpassade rekommendationer av spel. Generativ AI har även påverkan på upphovsrätt och skydd av de IP:n som skapas med tekniken, vilket är en utmaning för hur de legala rättigheterna och skyldigheterna ska hanteras av de som stiftar lagar.

3.4 Sveriges position

Dataspelsbranschens rapport *Spelutvecklarindex 2024* visar en fortsatt stabil tillväxt, där omsättningen för de svenskregistrerade bolagen nådde 34,6 miljarder kronor under 2023, en ökning med 18%. Inklusive den globala närvaron, steg omsättningen till 90,4 miljarder kronor, vilket är en ökning med 4,5%. Dessa siffror bekräftar att dataspelsindustrin inte bara är en vital del av vår ekonomi, utan också en industri med betydande potential för ytterligare tillväxt och internationell expansion, även i en orolig global ekonomi.

Sverige rankas högt som spelutvecklingsland men möter konkurrens från Kanada, USA och Asien, där statliga subventioner och större marknader ger fördelar. Med internationellt erkända spelstudior och en innovationsdriven utvecklingskultur har Sverige bidragit med några av de mest framgångsrika spelen i modern tid. Svenska företag som Mojang (skaparen av Minecraft), DICE (Battlefield-serien), Paradox Interactive (strategispel som Europa Universalis och Cities: Skylines), Massive Entertainment (The Division-serien) och Embracer Group har satt avtryck på den globala spelmarknaden. Spel som Candy Crush Saga, utvecklat av det svenska företaget King, har också varit en central del av mobilspelens explosionsartade tillväxt.

Sveriges framgångar inom dataspelsbranschen beror på flera faktorer. En stark tradition av teknisk innovation och en välutvecklad IT-infrastruktur har skapat en gynnsam miljö för spelutveckling. Dessutom har det svenska utbildningssystemet, med skolor som Futuregames och The Game Assembly, fostrat en ny generation av spelutvecklare som driver branschen framåt. Företagandet utvecklas i hela landet, men specifikt kan nämnas särskilda satsningar i Skövde, Malmö, Skellefteå och Karlstad som utvecklats väl. Landets nationella center utbildningsmässigt utgörs av Skövde.

Trots sin relativt lilla befolkning har Sverige en oproportionerligt stor påverkan på den globala spelmarknaden. Svenska spelutvecklare är kända för sin kreativitet, sitt fokus på kvalitet och sin förmåga att skapa innovativa spelupplevelser. Landets spelindustri är också känd för sin starka arbetskultur, där många företag lägger stor vikt vid balans

mellan arbete och privatliv – en kontrast till de tuffa arbetsförhållanden (så kallad crunch) som är vanliga i andra delar av världen.

Svenska spelutvecklare är även i framkant när det gäller hållbarhet och inkludering. Många svenska företag arbetar aktivt för att skapa en mer jämställd och inkluderande bransch, och initiativ som Female Legends och Divers har bidragit till att fler kvinnor och minoriteter engagerar sig i spelutveckling. Dessutom är Sverige ledande inom användningen av ny teknologi, såsom AI och spelmotorer som Frostbite, som ursprungligen utvecklades i Sverige av spelstudion DICE.

Med utgångspunkt i världsläget har även en annan viktig utvecklingsväg uppstått. Den svenska dataspelsbranschen kan stärka det svenska totalförsvaret genom att utveckla avancerade simuleringar och träningsprogram för både civilt och militärt försvar, vilket förbättrar krisberedskap och beslutsfattande. Spelteknologi kan användas för att skapa realistiska scenarier inom cybersäkerhet, psykologiskt försvar och kommunikation, vilket stärker samhällets motståndskraft.



Lukas Lundin – Honeymancer

Trots sin starka position möter den svenska spelindustrin vissa utmaningar. Den ökande konkurrensen från andra länder, särskilt inom Asien och Nordamerika, innebär att svenska utvecklare ständigt måste anpassa sig och förnya sig. Vidare finns det en växande debatt om arbetsförhållanden inom branschen, även i Sverige, där vissa studior har kritiserats för långa arbetsdagar under intensiva utvecklingsfaser. Skatte- och regleringsfrågor kan också påverka branschens långsiktiga utveckling, särskilt när det gäller statligt stöd och finansieringsmöjligheter.

Sammantaget kan man säga att Sverige har en unik position inom den globala dataspelsindustrin. Landets spelutvecklare har en bevisad förmåga att skapa framgångsrika och innovativa spel, och den starka utbildnings- och tekniksektorn gör att Sverige troligen kommer att fortsätta vara en viktig aktör i branschen.

Dock saknas en sammanhållen nationell strategi för dataspelsbranschens utveckling, och hur denna bransch även i framtiden skall bidra till ökad svensk BNP genom ytterligare interaktion med andra kulturella och kreativa branscher.

3.5 Benchmarking – jämförelse mellan länder

Den internationella dataspelsbranschen har sett en betydande tillväxt under de senaste decennierna, med flera länder som aktivt främjar industrins utveckling genom olika stödsystem och nationella strategier. Nedan följer en översikt över de främsta länderna inom detta område, med fokus på deras insatser för både dataspelsbranschen och transmediala sektorn.

Danmark

Stödsystem och nationell strategi för dataspelsbranschens utveckling: Danmark har en tydlig strategi och ett stödsystem för att utveckla sin dataspelsbransch. Ett av de viktigaste initiativen är etableringen av Danska Spelinstitutet, som inrättades 2024 som en självständig organisation efter att tidigare ha varit en del av Danska Filminstitutet. Syftet med institutet är att stärka den danska spelindustrin genom att främja innovation, skapa bättre förutsättningar för spelutvecklare och öka branschens internationella konkurrenskraft.

För att stödja denna utveckling har den danska regeringen avsatt 33,8 miljoner danska kronor för perioden 2024–2027. Detta ekonomiska stöd är avsett att stimulera produktionen av spel, hjälpa nya företag att etablera sig och skapa en hållbar tillväxt inom industrin. Tidigare har även Danska Filminstitutet haft program för att finansiera spelutveckling, men med det nya spelinstitutet får branschen en mer fokuserad och långsiktig satsning.

Strategin bakom dessa satsningar bygger på att positionera Danmark som en ledande nation inom spelutveckling. Genom samarbete mellan staten, privata aktörer och utbildningsinstitutioner vill man skapa en dynamisk och innovativ spelindustri. Utvecklingen av nya teknologier och talanger är en central del av strategin, och målet är att ge danska spelutvecklare de resurser och möjligheter som krävs för att konkurrera på en global marknad.

Stödsystem och nationell strategi för transmedia: Danmark saknar en specifik nationell strategi för transmedia men stödjer utvecklingen genom offentliga finansieringsprogram, mediestödsfonder och kulturinstitutioner som Danska Filminstitutet. Medieorganisationer som Danmarks Radio och TV 2 arbetar aktivt med att integrera innehåll över flera plattformar, medan forskningsinstitutioner utforskar nya transmediala lösningar. Genom en kombination av statligt stöd, privata satsningar och akademisk forskning skapas förutsättningar för fortsatt innovation inom området.

Finland

Stödsystem och nationell strategi för dataspelsbranschens utveckling:

Finland är känt för sin innovativa och snabbt växande spelindustri, med företag som Supercell och Rovio i spetsen. Business Finland och Finnish Game Industry Association (Neogames) erbjuder stöd till spelutvecklare genom finansiering, nätverk och exportstöd. Finland har en stark startup-kultur och investerar i forskning och utbildning inom spelutveckling, vilket har lett till en dynamisk och konkurrenskraftig industri.

Stödsystem och nationell strategi för transmedia:

Den finska regeringen och olika kulturorganisationer uppmuntrar transmediala projekt genom program som AVEK och Finnish Film Foundation. Helsingfors har blivit ett centrum för digital innovation, där spel, film och interaktiva medier sammanförs i projekt som utnyttjar ny teknologi. Det finns också flera acceleratorprogram och evenemang som stöder utvecklingen av transmediala berättelser och immersiva upplevelser. Spel som *Angry Birds* (Rovio) och *Control* (Remedy) har integrerat stark storytelling och visuellt innehåll med internationella framgångar.

USA

Stödsystem och nationell strategi för dataspelsbranschens utveckling: USA har en av världens största och mest diversifierade dataspelsmarknader. Den amerikanska regeringen erbjuder olika former av stöd, inklusive skattelättnader och bidrag på både federal och delstatlig nivå. Delstater som Kalifornien och Texas har implementerat specifika incitamentsprogram för att attrahera spelutvecklare. Dessutom har institutioner som National Endowment for the Arts börjat erkänna dataspel som en konstform, vilket öppnar dörrar för ytterligare finansiering och stöd.

Stödsystem och nationell strategi för transmedia: Transmedia har fått betydande uppmärksamhet i USA, särskilt i städer som Los Angeles och New York där film-, tv- och spelindustrin ofta samarbetar. Initiativ som "Transmedia Hollywood" och olika konferenser främjar samarbete mellan olika medieplattformar. Dessutom erbjuder flera delstater ekonomiska incitament för produktioner som integrerar flera medier, vilket uppmuntrar till innovativa transmediala projekt.

Japan

Stödsystem och nationell strategi för dataspelsbranschens utveckling: Japan är känt för sin rika spelkultur och är hem för några av de mest inflytelserika spelutvecklarna. Den japanska regeringen har implementerat politik för att stödja kreativa industrier, inklusive dataspel, genom initiativ som Cool Japan-strategin. Denna strategi syftar till att främja japansk popkultur globalt, med fokus på export av spel, anime och relaterade medier.

Stödsystem och nationell strategi för transmedia: I Japan är integrationen mellan olika medier, såsom spel, anime och manga, djupt rotad. Regeringen stöder transmediala projekt genom finansiering och policyer som uppmuntrar samarbete mellan olika sektorer. Evenemang som Tokyo Game Show och Anime Japan fungerar som plattformar för att främja sådana samarbeten och innovationer inom transmedia. Spel som *Final Fantasy* och *Persona*-serien kombinerar spel, musik och animation, vilket har skapat globala fenomen

Kina

Stödsystem och nationell strategi för dataspelsbranschens utveckling: Kina har snabbt blivit en av de största marknaderna för dataspel. Den kinesiska regeringen har implementerat flera policyer för att stödja inhemsk spelutveckling, inklusive ekonomiska incitament och etablering av spelindustricentra i städer som Shanghai och Shenzhen. Samtidigt införs strikta regleringar för att kontrollera innehåll och spelvanor, särskilt bland unga.

Stödsystem och nationell strategi för transmedia: Transmediala strategier i Kina fokuserar ofta på integrationen av spel, film och litteratur. Regeringen stöder projekt som främjar kinesisk kultur genom flera medier och erbjuder finansiering för sådana initiativ. Dessutom har plattformar som Tencent och Alibaba investerat kraftigt i transmediala projekt, vilket ytterligare driver industrins tillväxt.

Syd Korea

Stödsystem och nationell strategi för dataspelsbranschens utveckling: Sydkorea är en global ledare inom e-sport och onlinespel. Regeringen har etablerat organisationer som Korea Creative Content Agency (KOCCA) för att stödja spelutveckling genom finansiering, utbildning och infrastruktur. Dessutom erbjuder regeringen skattelättnader och andra incitament för spelutvecklingsföretag.

Stödsystem och nationell strategi för transmedia: Den sydkoreanska regeringen främjar aktivt Hallyu, eller "koreanska vågen", som omfattar export av koreansk kultur genom musik, film, tv och spel. Initiativ som KOCCA stöder transmediala projekt som kombinerar dessa element, vilket bidrar till landets kulturella export och ekonomiska tillväxt. Årligen investerar Sydkorea cirka 1,1 miljarder USD i kreativa näringar, där KOCCA är huvudkanalen. Koreanska spel som *Lineage* och *Black Desert Online* har kopplats till K-pop och TV-drama, vilket skapat en kulturell exportindustri som genererar miljardintäkter.

Tyskland

Stödsystem och nationell strategi för dataspelsbranschens utveckling: Tyskland har implementerat flera program för att stödja spelindustrin, inklusive direkta bidrag och skattelättnader. Förbundsministeriet för transport och digital infrastruktur (BMVI) har lanserat finansieringsprogram specifikt för spelutveckling. Dessutom fungerar evenemang som Gamescom i Köln som viktiga plattformar för industrin.

Stödsystem och nationell strategi för transmedia: Tyskland stöder transmediala projekt genom olika kulturfonder och program som uppmuntrar samarbete mellan film, tv och spel. Media and Film Society Baden-Württemberg (MFG) och andra regionala organ erbjuder finansiering och rådgivning för innovativa transmediala initiativ. Förbundsländer som Bayern och Nordrhein-Westfalen har egna fonder för transmediala projekt. Spel som *The Longing* (Studio Seufz) är exempel på tysk innovation som kombinerar litteratur och spel.

Storbritannien

Stödsystem och nationell strategi för dataspelsbranschens utveckling: Storbritannien erbjuder skattelättnader för spelutvecklare genom program som Video Games Tax

Relief (VGTR), vilket har attraherat många företag till landet. Organisationer som UK Interactive Entertainment (Ukie) arbetar för att främja industrin och påverka policyutveckling. Ukie har under februari 2025 lagt ett förslag på 53 % skattelättnad för mindre spelstudios.

Stödsystem och nationell strategi för transmedia: Den brittiska regeringen och olika kulturorganisationer stöder transmediala projekt genom finansiering och utbildningsprogram. Initiativ som Creative Skillset erbjuder utbildning för att främja samarbete mellan olika mediesektorer. UK Games Fund och Creative Industries Clusters Programme finns även för att stödja innovation och samverkan mellan spel, film och andra kreativa branscher.

Kanada

Stödsystem och nationell strategi för dataspelsbranschens utveckling:

Kanada är en av världens ledande nationer inom spelutveckling, med stora utvecklingsstudior i städer som Montréal, Vancouver och Toronto. Regeringen erbjuder omfattande stöd till spelindustrin, inklusive skatteincitament såsom "Quebec Interactive Digital Media Tax Credit", vilket har bidragit till att göra Montréal till ett globalt spelcentrum. Organisationer som Canada Media Fund (CMF) och Canadian Interactive Alliance arbetar för att finansiera och främja den kanadensiska spelindustrin, vilket ger både stora och små företag möjligheter att växa.

Stödsystem och nationell strategi för transmedia: Kanada har en stark transmedia-sektor, med stöd från både regionala och federala program. Canada Media Fund finansierar projekt som integrerar spel, film och digitala medier för att stärka Kanadas närvaro på den globala kreativa marknaden. Dessutom erbjuder Telefilm Canada och National Film Board stöd för interaktiva och transmediala produktioner. Vancouver och Montréal har blivit nav för transmedia-innovation, där både spel- och filmindustrin samarbetar för att skapa nya upplevelser. Kanada är nu en global ledare inom spelproduktion, med framgångsrika transmediala projekt som spelet och TV-serien *Assassin's Creed*.



Agera Games – TOSS!

4. Balansen mellan kultur och kommersialism

I hjärtat av varje levande konstform – från litteratur och film till musik och spel – finns en inneboende spänning mellan det kulturella och det kommersiella. Kulturen strävar efter att uttrycka, beröra och utmana. Det kommersiella syftar till att skapa räckvidd, intäkter och långsiktig bärkraft. När dessa två perspektiv samspelar, uppstår möjligheten till både starka upplevelser och hållbara affärsmodeller.

Här har spelbranschen en särställning. Den förenar kreativitet med teknik och bygger broar mellan berättande, interaktion och ekonomi. Den bär på en självklarhet i att både vara kultur och näring – och visar att det ena inte behöver ske på bekostnad av det andra. Tvärtom kan samspelet stärka båda.

För Sverige finns här en framtida möjlighet: att fördjupa och förstärka förmågan att förena kulturella värden med kommersiell kraft. Det är en tradition som dataspelsbranschen redan bär, och som kan inspirera bredare delar av det kreativa ekosystemet.

4.1 En historia om kreativitet, kapital och kompromisser

Redan under renässansen finansierades konstnärer av mäktiga beskyddare som Medici-familjen. Michelangelo och Leonardo da Vinci var inte bara genier, de var också pragmatiker som förstod att deras arbete behövde stöd av inflytelserika finansiärer. I 1800-talets litteratur såg vi hur Charles Dickens skrev följetonger som anpassades efter publikens reaktioner, samtidigt som han lyckades behålla sitt sociala engagemang. Filmindustrins guldålder på 1900-talet är ett annat exempel: Hollywoods studiosystem balanserade konstnärliga visioner med kassasuccéer, och skapade mästerverk som både var kulturellt betydelsefulla och ekonomiskt framgångsrika.

I modern tid har den digitala eran skapat nya möjligheter och utmaningar. Dataspelsindustrin, exempelvis, föddes ur en passion för teknik och berättande, men växte snabbt till en global miljardindustri. Indiespelen blomstrar tack vare digital distribution, men samtidigt kräver marknaden att även de mest konstnärliga projekten har en hållbar affärsmodell. Streamingplattformar har demokratiserat tillgången till film och musik, men samtidigt format kreativa uttryck utifrån algoritmers och annonsörers logik.

Den största utmaningen i samspelet mellan kultur och kommersialism är att hitta en balans där båda perspektiven kan samexistera utan att kompromissa bort sina kärnvärden. Å ena sidan riskerar konstnärliga ambitioner att kvävas om de enbart anpassas efter kommersiella trender. Å andra sidan kan en alltför idealistisk hållning leda till att kulturprodukter aldrig hittar sin publik eller når sin fulla potential.

Vi ser detta i filmvärlden, där studios ofta gör om sina visioner baserat på testpublikens reaktioner, vilket kan leda till generiska berättelser som känns trygga men saknar djup. Samtidigt finns exempel på konstnärligt djärva projekt som "Blade Runner" eller "The Shawshank Redemption" som initialt misslyckades kommersiellt men senare blev klassiker. Inom spelvärlden har mikrotransaktioner och live service-modeller gjort att utvecklare ofta tvingas balansera mellan att skapa engagerande upplevelser och att maximera intäkter. Spel som "The Legend of Zelda: Breath of the Wild" visar att innovation och kreativitet kan samexistera med kommersiell framgång, medan kritiserade exempel som överdrivet monetariserade mobilspele visar farorna med en ensidig kommersiell drivkraft.



Nine Lives Game Studio – Seagulls: Crappy Situation

4.2 Svenskt perspektiv

Det övergripande målet för den svenska kulturpolitiken är:

Kulturen ska vara en dynamisk, utmanande och obunden kraft med yttrandefriheten som grund. Alla ska ha möjlighet att delta i kulturlivet. Kreativitet, mångfald och konstnärlig kvalitet ska präglade samhällets utveckling.

I Sverige finns således en pågående och ofta livlig diskussion kring balansen mellan kultur och kommersialism, särskilt inom kreativa branscher som film, musik, spel och litteratur. Strukturellt och politiskt påverkas detta samspel av ett antal faktorer, inklusive statliga stöd, lagstiftning, branschorganisationer och marknadstrender.

Sverige har en stark tradition av offentligt finansierat kulturskapande, där staten och regionerna spelar en viktig roll i att stödja kulturella näringar. Genom till exempel instanser som Kulturrådet, Svenska Filminstitutet och Konstnärsnämnden ges stöd till konstnärer och kulturproducenter, vilket säkerställer att även icke-kommersiella projekt kan utvecklas.

Inom dataspelsbranschen, som är en av Sveriges mest framgångsrika kreativa industrier, har marknaden varit huvudsaklig drivkraft. Jämfört med andra länder är Sverige unikt genom att ha en spelindustri som i stor utsträckning vuxit utan direkt statligt stöd, men där det ändå finns offentliga initiativ för att stärka export och innovationskraft.

När det gäller film och TV är situationen mer polariserad. Svenska Filminstitutet finansierar en stor del av den svenska filmproduktionen, men debatten om kommersiella kontra smalare, konstnärliga filmer har varit intensiv. På senare år har streamingplattformar som Netflix och HBO investerat i svenska produktioner, vilket har gett branschen en kommersiell skjuts men också väckt frågor om hur svensk kultur och berättande formas av internationella marknadskrafter. Musikbranschen är ett annat område där Sverige har en stark global närvaro, inte minst genom exportframgångar från artister och producenter som Max Martin och Avicii. Här har kommersiell framgång varit en naturlig drivkraft, men det finns också offentligt stöd för mindre aktörer genom exempelvis Kulturrådet och Musikverket. Politiskt finns det en pågående dragkamp mellan olika synsätt på kulturens roll i samhället. Å ena sidan betonar kulturens egenvärde och behovet av offentlig finansiering för att säkerställa mångfald och innovation. Å andra sidan finns en växande röst som argumenterar för att kultursektorn bör bli mer självförsörjande och marknadsanpassad. Även i denna fråga finns en koppling till utveckling av den svenska beredskapen. Transmediala produktioner kan sprida kunskap om till exempel totalförsvaret till en bredare publik genom interaktiva berättelser och engagerande digitala plattformar, vilket ökar medvetenhet och beredskap i samhället.

Kulturpolitiken i Sverige har traditionellt präglats av en stark offentlig närvaro, men under senare år har den politiska debatten kring kulturstöd och dess villkor blivit mer polariserad. Frågor om hur mycket staten bör styra kulturskapandet, och om kommersiellt framgångsrika aktörer ska kunna ta del av stöd, har lett till diskussioner. Ett exempel är debatten om filmfinansiering, där vissa menar att mer medel bör gå till breda publikfilmer medan andra anser att stödet bör prioritera konstnärligt nyskapande verk. På spelområdet finns diskussioner om huruvida den svenska spelindustrin ska få mer statligt stöd eller om den ska fortsätta vara marknadsdriven. Det finns också frågor om kulturens tillgänglighet och bredd. Mediepolitiken har i allt högre grad fokuserat på hur svenska medier ska konkurrera med internationella aktörer som Netflix och Spotify. Initiativ har diskuterats för att stärka inhemska kreatörer, men det är en utmaning att hitta en balans mellan att skydda svenska intressen och att verka i en globaliserad digital värld. Samspelet mellan det kulturella och kommersiella i Sverige präglas av en dynamik där staten fortsatt spelar en betydande roll i att finansiera och stödja kultur, men där

kommersiella aktörer och globala marknadstrender alltmer påverkar den kreativa sektorn. Det finns en pågående debatt om balansen mellan konstnärlig frihet, ekonomisk bärkraft och statlig inblandning, och framtiden lär innebära fortsatt förändring i takt med att teknik, politik och publikens beteenden utvecklas.

Slutligen handlar balansen mellan kultur och kommersialism om en ömsesidig respekt mellan de som skapar och de som finansierar. När båda sidor inser att de behöver varandra för att skapa något som både inspirerar och når ut, kan magi uppstå – precis som den gjort genom hela kulturens historia.

En ökad förmåga till samspel mellan det kulturella och det kommersiella kommer i framtiden att kräva ökad samverkan mellan offentliga aktörer och privata företag. En möjlighet för Sverige.



Lost In Cheese – Snovittra

5. Entreprenörskap - en nyckel

Ett ökat fokus på entreprenörskap och affärsmässighet kan spela en avgörande roll i att vidareutveckla den svenska dataspelsbranschen och befästa Sveriges position som en global spelnation. Sverige har redan en stark spelindustri med framgångsrika företag som Embracer Group, Paradox Interactive, Mojang och DICE, men genom att stärka den affärsmässiga kompetensen kan branschen nå ännu högre nivåer av innovation, tillväxt och hållbarhet.

Ett ökat entreprenörstänkande skulle kunna leda till fler startups och nya kreativa initiativ inom spelutveckling. Genom att främja en kultur där fler vågar starta egna spelstudior eller affärsmodeller kopplade till spelindustrin, kan branschen expandera och skapa fler unika produkter. Det handlar inte bara om att utveckla spel, utan även att identifiera nya sätt att paketera och sälja upplevelser, såsom abonnemangsmodeller, digitala marknadsplatser och plattformsoberoende spelupplevelser.

Många svenska spelutvecklare har en stark kreativ ådra, men genom att lägga större fokus på affärsutveckling kan företagen skapa långsiktiga strategier för ekonomisk hållbarhet. Detta inkluderar att utveckla starkare finansieringsmodeller, bygga internationella samarbeten och säkerställa att spelen inte bara är kreativa mästerverk, utan även kommersiella framgångar. Genom att integrera entreprenörskap och affärsmässighet i utbildningar inom spelutveckling, både på yrkeshögskolor och universitet, kan fler unga talanger få verktygen att driva egna företag. Mentorskap från framgångsrika spelentreprenörer, såsom Lars Wingefors, skulle kunna ge vägledning och inspiration till nästa generation av spelskapare.

Tillgången till riskkapital och investerarnätverk är avgörande för att fler små och medelstora spelbolag ska kunna växa och konkurrera internationellt. Ett större fokus på affärsmässighet skulle kunna innebära bättre möjligheter för svenska spelutvecklare att attrahera kapital, expandera globalt och utveckla mer ambitiösa projekt.

Sverige har en stark tradition av berättande och kreativt skapande, vilket kan utnyttjas ännu mer genom att spelbranschen knyter tätare band till andra kulturella sektorer såsom film, litteratur och musik. Detta kan skapa nya affärsmöjligheter och transmediala satsningar där spel blir en central del av ett bredare ekosystem av digitalt innehåll. Genom att kombinera Sveriges världsledande spelutvecklarkompetens med en ännu starkare affärsmässig och entreprenöriell grund kan dataspelsbranschen ta nästa steg i sin utveckling. Ett ökat fokus på företagande, finansiering och kommersiell strategi kan skapa fler hållbara bolag, fler jobbmöjligheter och en ännu mer dynamisk och globalt konkurrenskraftig spelindustri.

6. Tillgångar att bygga på – Värmland

6.1 Entreprenörskap

The Great Journey och utvecklingen av dataspelsföretagande i Värmland är ett entreprenöriellt initiativ grundat av Lars Wingefors. Det som åstadkommit med relativt små resurser under de senaste tio åren är i sig självt ett gott exempel på opportunist och positivt företagande. Utbildningar och företag har startats, kreativa möten och tävlingar har skapat attraktionskraft och en kritisk massa av spelstudios. Hela tiden med god samverkan mellan offentliga aktörer och privata företag, alltid med insikten om att det krävs balans mellan kulturella och kommersiella perspektiv.

Lars Wingefors är en inspirerande entreprenör och en förebild för unga som drömmer om att starta och driva företag. Som grundare av Embracer Group har han byggt upp en av världens största koncerner inom spelindustrin, med en resa som började redan i tonåren. Redan vid 13 års ålder började Wingefors sin entreprenöriella bana genom att köpa och sälja begagnade serietidningar. Denna affärsanda ledde senare till att han grundade spelåterförsäljaren Nordic Games, vilket sedermera utvecklades till Embracer Group – en global spelkoncern med flera dotterbolag och tusentals anställda världen över. Hans historia visar att det inte krävs stora resurser från början – med uthållighet, kreativitet och affärssinne kan man bygga något stort från grunden. Det som gör Wingefors till en särskilt inspirerande förebild är hans förmåga att kombinera passion med affärsmässighet. Han har visat att en stark vision, tillsammans med hårt arbete och en långsiktig strategi, kan leda till framgång. Hans entreprenörskap bygger på mod att ta risker, men också på en förståelse för att bygga hållbara företag genom att låta kreativitet och affärsutveckling gå hand i hand.

För unga entreprenörer och kreatörer, oavsett om de vill starta företag inom dataspel, transmedia eller andra branscher, är Wingefors ett bevis på att det går att lyckas genom att vara nyfiken, våga misslyckas och alltid sträva efter att utvecklas. Hans resa visar att Sverige, och särskilt regioner utanför storstäderna, kan vara grogrund för internationella företag. Han är ett levande exempel på att det går att förändra en industri och samtidigt skapa jobb och möjligheter för andra. Naturligtvis finns det fler exempel på duktiga värmländska entreprenörer i gränslandet mellan kultur och det kommersiella. Selma Lagerlöf är ett historiskt exempel och Oscar Magnusson (Sven-Ingvars) och Lars Lerin är två nutida framgångsrika kulturpersonligheter med affärssinne.

Ett av de områden The Great Journey arbetar med är att attrahera talang. Även här har särskilt fokus lagts på entreprenörer. Utbildningar inom design och programmering skapar en kritisk massa gällande kreativa produktionsresurser, men där till behövs tjejer och killar med tillräckligt mod för att våga misslyckas, göra om och gå hela vägen. Ur ett svenskt perspektiv gäller det att vi kan påvisa för modiga entreprenörer från andra länder att vi har de bästa förutsättningarna för dem att lyckas här i Sverige. Det handlar i dagsläget inte om större etableringar av företag utan etablering av mindre spelstudios som är i sin linda, men med rätt ledare och drivkraft. The Great Journey bedriver ett aktivt arbete för att identifiera dessa individer, även i andra delar av Europa. Något som krävs för ett livskraftigt ekosystem såväl i Värmland som i Sverige.



Krufs Productions – Heavy Metal Death Can

6.2 Berättandet

Värmland har en lång och rik tradition av berättande som sträcker sig över generationer och genomsyrar många olika kulturformer. Denna berättartradition kan spela en central roll i utvecklingen av transmediala affärer, där berättelser tar nya former genom att spridas över flera medier, såsom dataspel, film, litteratur, musik och konst. Genom att integrera dessa kulturella uttryck i en modern kontext kan Värmland befästa sin position som en innovativ och kreativ region inom den svenska och internationella mediebranschen.

Värmland har genom tiderna varit hem för flera av Sveriges mest framstående författare, såsom Selma Lagerlöf och Göran Tunström. Dessa ikoniska berättare har format den svenska litteraturhistorien och skapat verk som fortfarande inspirerar. Med sina starka karaktärer och djupa berättelser har Värmlands litterära arv blivit en skattkista av inspiration. Ingen annan plats har en så stark koppling till sagans och mytens värld som Värmland, där magiska landskap och levande historier växer fritt.

Värmland har också en stark musiktradition, där folkmusik och modern pop- och rockmusik har haft en stor påverkan. Regionens musikaliska arv sträcker sig från visor och ballader till moderna framgångar inom både pop och rock. Värmländska artister har länge präglat den svenska musikscenen och har en unik förmåga att berätta historier genom melodier och texter. Musiken härifrån bär med sig en känsla av mystik och djupa emotionella landskap, perfekt för att skapa stämningsfulla upplevelser.

Lars Lerin är en av Sveriges mest kända konstnärer och har genom sitt arbete skapat starka visuella intryck av Värmland. Hans akvareller fångar det skiftande ljuset och den dramatiska naturen på ett sätt som är både unikt och tidlöst. Värmland har dessutom en lång tradition av hantverk och bildkonst där naturen och berättelserna spelar en central roll. Här finner vi konstnärer som låter sig inspireras av djupa skogar, spegelblanka sjöar och historiska miljöer, vilket ger en unik visuell identitet.

Värmland har en levande teater- och scenkonsttradition med anrika institutioner som Wermland Opera och Västana Teater. Västana Teater, med sin säregna blandning av musik, berättande och färgstarka kostymer, skapar föreställningar som lämnar bestående intryck. Dessa teatrar förvaltar och förnyar den muntliga berättartraditionen och bjuder på starka dramatiska upplevelser. Scenkonsten här har alltid haft en särskild förmåga att fånga människors fantasi och engagemang.

I Värmland lever också en stark tradition av hantverk och folklöre. Här hittar man allt från smideskonst och textilhantverk till traditionella sagor och myter som gått i arv genom generationer. Värmländska sagor och legender har alltid haft en närvaro i vardagslivet, med berättelser om troll, skogsrån och mystiska väsen som fortfarande fascinerar människor i alla åldrar.

Genom att integrera dessa kulturella tillgångar i nya medieformat kan Värmland bidra till att utveckla svenska transmediala affärer och stärka samverkan mellan kultur och kommersialism. Litteratur, musik, konst och scenkonst kan ge digitala produkter, såsom spel och interaktiva berättelser, en djupare autenticitet och en starkare emotionell koppling till publiken. Genom att föra samman traditionell berättarkonst med moderna affärsmodeller skapas möjligheter för företag att utveckla innovativa produkter med kulturellt djup. Den värmländska kulturen kan således fungera som en inspirationskälla och samtidigt som en konkurrensfördel inom den globala kreativa industrin.

Värmlands rika berättartradition, kombinerad med dess starka kultur inom litteratur, musik, konst, teater och folklöre, gör regionen till en av de mest kulturellt levande delarna av Sverige. Den värmländska naturen och de historiska miljöerna fungerar som en naturlig inspirationskälla för konstnärer och kreatörer, och ger en unik bakgrund till berättelser och konstuttryck. Med en djup förankring i det muntliga berättandet och en passion för att skapa oförglömliga upplevelser, står Värmland redo att fortsätta vara en central kraft i den svenska kultur- och mediebranschen. Inte minst i kombination med tillgångarna som skapats inom dataspelesområdet.

6.3 The Great Journey

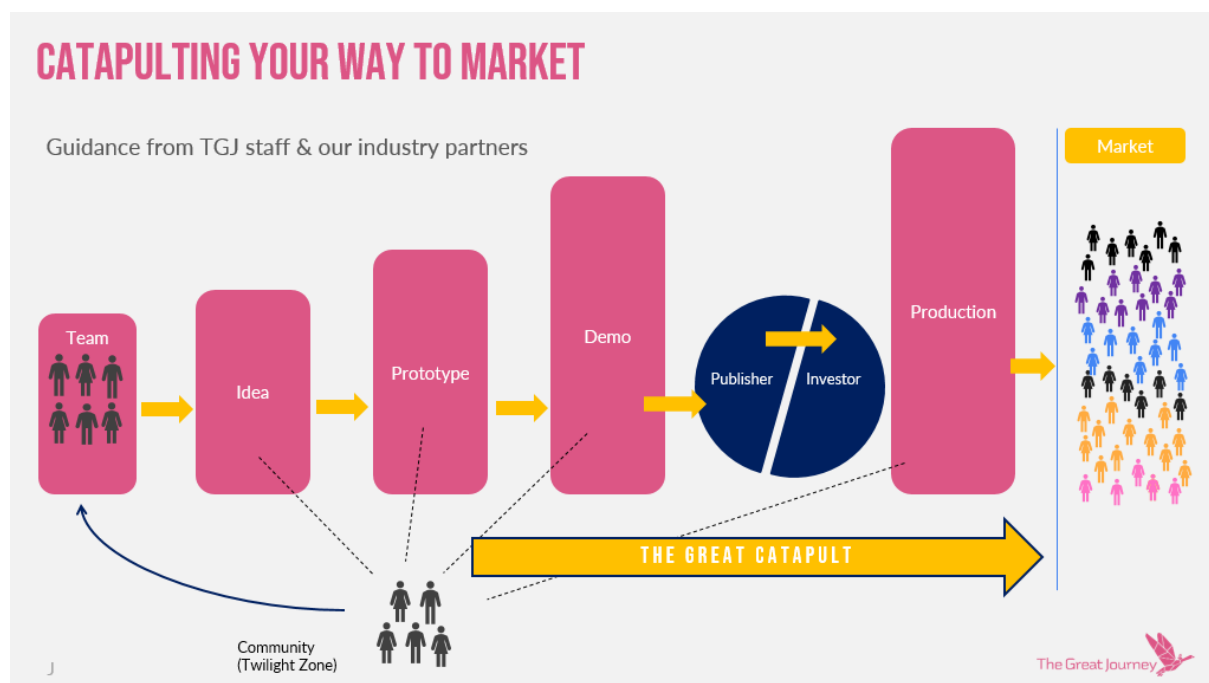
The Great Journey är ett ideellt initiativ med målet att etablera en stark spelindustri i Värmland. Genom att erbjuda utbildningar inom spelutveckling, evenemang och aktiviteter samt affärsutveckling via sitt acceleratorprogram, fungerar The Great Journey som en central hub för spelentusiaster och utvecklare i regionen.

Initiativet driver EU-projektet "Gamechanger – ett hållbart, inkluderande och attraktivt värmländskt spekosystem" som drivs i samarbete med Karlstad Innovation Park och Embracer Group. Projektet finansieras av Embracer Group, Region Värmland

och Europeiska regionala utvecklingsfonden, med syftet att vidareutveckla spelindustrin i Värmland.

Genom att skapa en plattform där spelutvecklare kan nätverka, samarbeta och få tillgång till resurser, bidrar The Great Journey till att främja entreprenörskap och innovation inom den svenska dataspelsbranschen. Detta initiativ stärker inte bara den lokala ekonomin utan positionerar även Sverige som en betydande aktör på den globala spelmarknaden.

Särskilt fokus har lagts på att ta fram en modell för affärsutveckling med balans mellan det kulturella perspektivet och de kommersiella möjligheterna. Utgångspunkten för acceleratorprogrammet är att sätta spelstudio (företaget) i centrum och utgå från deras behov. Det är en process vilken faciliterar företagets utveckling genom att bland annat verifiera att spelet är engagerande och knyter an till spelarna.



The Great Journey har en liten och kostnadseffektiv organisation med fokus på att stötta spelstudios vilka skapar spelupplevelser som engagerar målgruppen, genererar intäkter och på sikt hållbara företag. Sedan starten 2016 har initiativet stöttat 30 företagsstarter och idag finns det 40 företag inom dataspel och spel i regionen. Vilket resulterat i att det skapats spel baserat på lokala IP:n (Intellectual Property på svenska upphovsrättsskyddat material) som Lilla spöket Laban, genomförts Masterclass i narrativ speldesign tillsammans med Västanåteater baserat på Selma Lagerlöfs böcker, genomförts samarbeten med kompositörer och musiker vid Ingesunds musikhögskola samt samarbeten mellan spelstudios och museer kring interaktiva upplevelser. Visionen är att The Great Journey ska vara den bästa miljön för att utveckla företag och affärsutveckla spelidéer. Detta uppnås genom fokus på företagsbyggande och att företagen utvecklar egna IP:n. Värde ligger i själva IP:t det vill säga den värld med

karaktärer och kännetecken som spelet utgörs av vilken kan överföras till andra medier som brädspel, film, böcker, konst, musik.

6.4 Embracer Games Archive

Embracer Games Archive är ett initiativ från den svenska spelkoncernen Embracer Group, med målet att dokumentera, bevara och tillgängliggöra datorspelens historia. Arkivet, som är beläget i Karlstad, har redan samlat in över 75 000 spel, konsoler, tillbehör och relaterad spelhistoria. Syftet är att skapa en nationell och internationell forsknings- och referensresurs för spelutvecklare, forskare och entusiaster.

Bevarandet av äldre spel är avgörande då många titlar riskerar att gå förlorade på grund av teknologiska förändringar, fysiskt förfall och brist på digitala bevarandelösningar. Arkivet erbjuder därför en möjlighet att studera spelhistoria, mekaniker och designfilosofier, vilket kan inspirera nya generationer av utvecklare. Arkivet har potential att inte bara bevara äldre spel utan även inspirera nya kreatörer, främja transmediala produktioner och skapa samverkan mellan kultur och kommersialism. Med rätt strategier och samarbeten kan Embracer Games Archive bli en av världens viktigaste resurser för spelhistoria och mötesplatser för spelutveckling. Det kan bidra till att öka medvetenheten om spelens kulturhistoriska värde och fungera som en bro mellan tidigare och framtida generationer av spelutvecklare. Samtidigt kan det ge kreatörer och företag en möjlighet att återuppliva och utveckla äldre spelkoncept i nya format. Genom att stödja forskning, utbildning och kulturella initiativ kan arkivet spela en central roll i spelbranschens fortsatta utveckling och tillväxt.

Arkivet skulle även kunna fungera som en inspirationskälla för transmediala produktioner genom att tillgängliggöra material från äldre spel och spelrelaterad media. Detta kan gynna kreatörer inom film, tv, böcker och serier som vill bygga vidare på klassiska spelberättelser och universum. Arkivet kan även möjliggöra remakes, remasters och nytolkningar av äldre spel inom nya medier, vilket stärker den svenska spelindustrins globala närvaro.

Redan idag besöks arkivet av såväl internationella forskare med intresse för särskilda varumärken och brittiska producenter av böcker med fokus på historieberättande kring spel och spelkreatörer.

Genom att samverka med institutioner som museer, skolor och forskningscenter kan arkivet bidra till att öka förståelsen för spel som en del av vårt kulturarv. Samtidigt kan spelutvecklare och företag använda arkivet som en kommersiell resurs för att skapa nya spel baserade på historiska titlar, spelmekaniker och designprinciper. Denna balans mellan kulturbevarande och kommersiell exploatering kan stärka Sveriges position som ett ledande land inom spelutveckling, där Embracer Games Archive utgör en central mötesplats och en global tillgång.

6.5 Förmågan till samverkan

Det offentliga och det privata

Värmland har en lång tradition av samverkan mellan offentliga aktörer och privat näringsliv, vilket har bidragit till en stark regional utveckling. Denna samverkan är en del av regionens DNA och har lett till flera framgångsrika initiativ där näringslivet och det offentliga arbetar tillsammans för innovation, tillväxt och kompetensutveckling.

Här är några goda exempel:

Karlstads Universitet och näringslivet

Karlstads universitet spelar en central roll i samverkan mellan akademi och näringsliv. Universitetet driver flera forskningsprojekt tillsammans med värmländska företag, särskilt inom områden som tjänsteinnovation, digitalisering och hållbarhet. Genom nära samarbete med företag som Embracer Group och skogsindustrin skapas en dynamisk miljö där forskning och affärsutveckling går hand i hand. Universitetet har också utbildningar inom dataspel, innovation och entreprenörskap som förbereder studenter för arbetslivet och stärker regionens kompetensförsörjning. De båda helägda bolagen Karlstad universitets Uppdrags AB och Samhällsnytta AB är andra goda exempel på plattformar som byggts för samverkan.

The Great Journey

The Great Journey i sig är ett gott exempel på hur offentliga och privata aktörer samverkar för att bygga en stark spelindustri. Karlstads kommun, Compare och Embracer Group har varit viktiga aktörer i att stödja startups och unga kreatörer som vill satsa på spelutveckling. Genom mentorskap, utbildningar och finansieringsmöjligheter skapas en grogrund för nästa generations spelföretag. (se vidare ovan)

Compare – Digital Innovation Hub

Compare är en av Värmlands främsta samverkansplattformar för digital innovation. Här möts företag, akademi och offentlig sektor för att stärka den digitala transformationen i regionen. Compare har varit en nyckelaktör i att främja utvecklingen av tech- och spelindustrin, samtidigt som de stärker digitaliseringen inom offentlig verksamhet. Genom initiativ som DigitalWell Arena har Compare bidragit till att utveckla digitala lösningar för vård och hälsa, i nära samarbete med både startups och offentliga aktörer.

Paper Province/Sting Bioeconomy– Innovation inom skogsindustrin

Paper Province är ett världsledande kluster inom skogsbaserad bioekonomi där offentliga aktörer, näringslivet och akademien samarbetar för att skapa hållbara innovationer. Klustret är baserat i Karlstad och har en central roll i att utveckla framtidens skogsindustri genom forskning, testbäddar och samarbetsprojekt mellan företag, forskare och offentlig sektor. Tack vare denna samverkan har Värmland positionerat sig som en global förebild inom hållbar industri. De senaste sex åren har även en internationell plattform för affärsutveckling - Sting Bioeconomy – skapats, vilket medfört ett antal etableringar av internationella startups i Värmland.

Värmlands framgångsrika samverkan mellan offentliga aktörer och privat näringsliv är en avgörande faktor för regionens tillväxt. Oavsett om det handlar om digital innovation, skogsindustrin, spelutveckling eller kultursektorn finns en stark tradition av att arbeta tillsammans för att skapa hållbara och innovativa lösningar. Denna samverkan är en del av Värmlands DNA och har gjort regionen till en förebild inom flera områden – både nationellt och internationellt.

Det kulturella och det kommersiella

Värmland har en lång tradition av att sammanföra kultur och kommersialism på ett sätt som stärker både den kreativa och ekonomiska utvecklingen i regionen. Denna samverkan är även den en naturlig del av det värmländska förhållningssättet och skapar unika affärsmöjligheter där kulturella värden blir en drivkraft för innovation, turism och näringslivsutveckling. Här är några goda exempel på hur kultur och kommersialism samverkar i Värmland:

Lars Lerin och Sandgrund – En konstnärlig framgångssaga

Lars Lerin är en av Sveriges mest hyllade konstnärer, och hans konsthall Sandgrund i Karlstad är ett lysande exempel på hur kultur och näringsliv kan samverka. Museet har blivit en stor turistattraktion och lockar besökare från hela världen, vilket i sin tur gynnar hotell, restauranger och andra näringsidkare i regionen. Lerin har också expanderat sin närvaro genom böcker, TV-program och samarbeten med företag, vilket visar hur konst kan bli en ekonomisk motor utan att kompromissa med sin konstnärliga integritet.

Sven-Ingvars – Från folkkär musik till kommersiell framgång

Sven-Ingvars är ett av Sveriges mest ikoniska band, djupt rotat i den värmländska musiken. Bandets framgång visar hur musik kan skapa affärsmöjligheter genom skivförsäljning, konserter, varumärkesbyggande och turism. Karlstad har ofta använt Sven-Ingvars i marknadsföring av regionen, och deras musik lever vidare genom nya turnéer och moderna tolkningar. Musikindustrin i Värmland visar hur kultur kan omvandlas till en långsiktig affärsverksamhet med internationell räckvidd. Sven-Ingvars i sin nuvarande form visar även på ett kulturellt generationsskifte, med ökande popularitet.

Selma Lagerlöf – Litteratur som ekonomisk motor

Selma Lagerlöf är en av Sveriges största författare genom tiderna, och hennes arv lever vidare genom både kultur och kommersialism. Mårbacka, hennes hem och numera ett museum, är en av Värmlands främsta besöksmål och driver en omfattande turistverksamhet med guidade turer, bokförsäljning och evenemang. Lagerlöfs verk används också inom film, teater och digitala medier, vilket visar hur litteratur kan bli en grund för affärsmöjligheter och regional tillväxt.

Västanå Teater – Unik scenkonst som attraherar turister

Västanå Teater i Sunne är ett annat exempel på hur kultur kan bli en ekonomisk tillgång. Med sina unika föreställningar baserade på nordisk mytologi och Selma Lagerlöfs berättelser, lockar teatern besökare från hela Sverige och utomlands. Västanå Teater har också skapat en stark kommersiell grund genom att kombinera

teaterupplevelsen med försäljning av böcker, kläder och hantverk inspirerade av föreställningarna.

Turism och storytelling – En affärsmässig kraft i Värmland

Värmland har en stark tradition av berättande, vilket har blivit en central del av regionens turismstrategi. Destinationer som Mårbacka, Rottneros Park och Rackstadsmuseet lockar besökare genom att koppla samman historia, litteratur och naturupplevelser. Turistnäringen använder storytelling som en kommersiell strategi för att skapa starka varumärken och unika upplevelser som genererar intäkter för både kulturella institutioner och lokalt näringsliv.

Film och TV-produktion – Värmland som kreativt centrum

Film- och TV-produktion har också blivit en växande näring i Värmland. Genom satsningar som Värmland Film och samarbete mellan kulturinstitutioner och produktionsbolag har regionen blivit en attraktiv plats för inspelningar. Serien *Ack Värmland* är ett exempel på hur kultur kan stärka regionens varumärke och samtidigt skapa kommersiella möjligheter inom film- och medieindustrin.

Fryksdalsdansen och Arvika Hamnfest – Musikevenemang som affärsmotorer

Stora musikfestivaler som Fryksdalsdansen i Sunne och Arvika Hamnfest kombinerar kultur och kommersialism genom att skapa ekonomiska möjligheter för både artister och det lokala näringslivet. Hotell, restauranger och besöksnäring gynnas av dessa evenemang, samtidigt som de stärker Värmlands position som en region med stark musikkultur.

I Värmland går kultur och kommersialism hand i hand och skapar en dynamisk miljö där kreativitet blir en del av den ekonomiska tillväxten. Genom att ta tillvara på regionens rika berättartradition, starka muskarv och konstnärliga uttryck har Värmland utvecklat ett ekosystem där kultur inte bara är en upplevelse – utan också en framgångsrik affärsmodell. Denna symbios är en naturlig del av det värmländska arbetssättet och en viktig faktor bakom regionens långsiktiga framgång.

6.6 Det självklara - livskvalitet

Att leva och driva företag eller offentlig verksamhet i Värmland erbjuder en hög livskvalitet med kortare pendlingstider, lägre boendekostnad och närhet till naturen jämfört med storstäderna. Detta skapar en mer balanserad livsstil där arbete och fritid lättare kan kombineras. Verksamheter i regionen har tillgång till en lojal och stabil arbetskraft, där många anställda stannar längre än i storstäder där jobbmobiliteten är högre. Rekryteringsbasen stärks av Karlstads universitet, som levererar kvalificerade medarbetare inom en rad branscher. Barnomsorgen är generellt mer tillgänglig med kortare köer och mindre barngrupper, vilket ger en tryggare vardag för barnfamiljer. Samtidigt finns ett växande näringslivsklimat med stöd från lokala nätverk och aktörer som stimulerar innovation och företagsutveckling. Allt bygger på närhet och ett gott samarbete mellan det privata och det offentliga.

En ytterligare fördel är Värmlands strategiska läge mellan Stockholm, Göteborg och Oslo, vilket ger goda möjligheter till affärssamarbeten och exportmarknader, samtidigt som regionen har välutvecklade transportförbindelser till samtliga storstäder (inklusive Köpenhamn).



Nethermoon Game Studio – Rhythm of Resistance

7. Rekommendationer och handlingsplan

Som nämnts tidigare i denna rapport pågår en mängd aktiviteter för datainsamling och underlag gällande utveckling av både dataspelsbranschen och Kulturella och Kreativa Branscher. Flera av dessa underlag och inspel är samstämmiga när det kommer till behovet av en nationell strategi och övergripande statliga resurser för utveckling av den svenska transmediala förmågan och dess bidrag till BNP.

Exempel på sådana konstruktiva underlag och inspel är:

- RISE rapport PowerUP, Spelbranschen en svensk basnäring
- A Study Outline for Kreativ Sektor by Olsberg-SPI
- Förstudie. Ett nationellt spelinstitut i Skåne, Region Skåne
- Debattartikel Dagens Industri Dataspelsbranschen, Game Habitat och Science Park Skövde
- Innehållsinnovation och internationell tillväxt i kreativa näringar, Kreativ Sektor

För att utveckla dataspelsbranschen och undvika ytterligare segmentisering av de Kulturella och Kreativa Branscherna genom ytterligare en enskild struktur som skulle kunna motverka samverkan mellan olika kulturområden och skapa hinder för transmediala möjligheter, föreslår denna rapport att en nationell samordnare utses. Denna samordnares uppdrag bör således både innehålla att skapa förutsättningar för dataspelsbranschen utveckling men även att föreslå och utveckla strukturer för transmedial utveckling mellan de olika kulturområdena, i samverkan mellan offentliga aktörer och privata intressen, liksom i balans mellan de kulturella och kommersiella perspektiven.

KONKRET FÖRSLAG

Etablering av en fristående nationell samordnare för utveckling av dataspelsbranschen och ökad nationell förmåga till transmediaaffärer: En nationell samordnare som agerar som en sammanhållande kraft för att föreslå åtgärder, samt driva och finansiera aktiviteter som utvecklar såväl den nuvarande svenska dataspelsbranschen som det framtida svenska ekosystemet baserat på kulturella och kreativa branscher och den kommersiella förmågan. För att dataspelsbranschen och de kulturella och kreativa branscherna skall nå sin fulla potential i Sverige krävs det att alla berörda parter kan samlas i arbetet. På så vis uppnås de övergripande målen för Sveriges kulturpolitik.

Uppdraget skulle kunna omfatta följande:

- **Samverka** med berörda departement, myndigheter, offentliga och privata aktörer för ökad förståelse och samsyn kring utvecklingsområden.
- **Utveckla och implementera riktlinjer för justa produktioner** inom dataspelsbranschen och transmediala initiativ som främjar mångfald, inkludering och etiska affärsmodeller.

- **Främja hållbarhet** inom spelbranschen genom miljövänliga produktionsprocesser och energismarta lösningar.
- **Samla kunskap kring AI** och forma ett nationellt etiskt förhållningssätt till AI i relation till dataspelsindustrins och transmedial utveckling och dess affärsmöjligheter.
- **Utveckla utbildningsmöjligheter** inom dataspelsutveckling och transmedia genom samarbeten med utbildningsinstitutioner.
- **Bevarande av svenska dataspel:** Skapa ett arkiv för svenska dataspel, dokumentera spelhistorien, arrangera utställningar och evenemang, samarbeta med museer och kulturinstitutioner för att bevara och visa upp svenska dataspelsarv, utveckla transmediala koncept baserat på arkivets innehåll.
- **Bygga ett nätverk av kreativa kluster** i Sverige med fokus på regionalt samarbete och kompetensutveckling.
- **Analysera och benchmarka internationella initiativ** för att säkerställa att Sverige fortsatt ligger i framkant inom dataspelsbranschen och utvecklingen av transmediala affärsmöjligheter.
- **Ta fram förslag för att utveckla och stödja transmediala projekt** mellan spel, film, litteratur, musik och turism.
- **Driva forskning och innovation** genom samverkan med universitet och näringsliv.

Samt sist men inte minst:

- **Säkerställa en långsiktig nationell strategi** för att Sverige ska bli världsledande inom kreativa digitala näringar med ökad förmåga till transmediala lösningar.

Den nationella samordnaren och dess kansli bör placeras i Karlstad:

- Karlstad har en stark akademisk miljö genom Karlstads universitet och ett växande kluster av kreativa företag.
- Staden erbjuder en strategisk placering mellan Stockholm, Oslo och Göteborg, vilket gynnar internationella samarbeten.
- Region Värmland har redan erfarenhet av att stödja kreativa initiativ, vilket skapar en naturlig koppling till dataspelsindustrin och transmedia-sektorn.
- Kostnadseffektivitet: Jämfört med Stockholm och Göteborg erbjuder Karlstad lägre kontorskostnader och en högre livskvalitet för kreatörer.

En kostnadseffektiv organisation för samordnaren skulle kunna bestå av en ansvarig befattning och en liten stab på 2-3 personer. Förslagsvis ett fyra- till fem-årigt uppdrag som avslutas med etablering av permanenta strukturer för fortsatt utveckling och nationell positionering.

Underlag och källor

Denna rapport har ställts samman med underlag från intervjuer med branschföreträdare samt representanter från offentliga aktörer inklusive politiker.

Skriftliga rapporter och presentationer som inspirerat är:

- RISE rapport PowerUP, Spelbranschen en svensk basnäring
- A Study Outline for Kreativ Sektor by Olsberg-SPI
- Förstudie. Ett nationellt spelinstitut i Skåne, Region Skåne
- Debattartikel Dagens Industri Dataspelsbranschen, Game Habitat och Science Park Skövde
- Innehållsinnovation och internationell tillväxt i kreativa näringar, Kreativ Sektor