

# SPELKLUSTER PÅ GOTLAND

Resultat av  
förstudie



# ABSTRACT

The global gaming industry is one of the fastest-growing sectors, with potential to support regional growth and innovation. Gotland offers a combination of assets, including Uppsala University Campus Gotland's game design programmes, an established entrepreneurial culture, and a desirable living environment. This feasibility study examines the conditions for establishing a sustainable gaming cluster on Gotland and outlines a possible approach for its development.

The study analyses Gotland's existing resources through interviews with stakeholders, students, workshops, and study visits to established gaming clusters, identifying the region's strengths, weaknesses, opportunities, and threats. The report finds that Gotland could develop into a competitive hub for game development but identifies key challenges, including the need for improved support structures, funding, and holding talents.

The findings include recommendations for enhancing collaboration between academia, industry, and the public sector, as well as approaches to attract investment, talent, and businesses to the region. The report provides a strategic framework for positioning Gotland as a recognised location for game development, with potential contributions to regional and national economic growth.

# INNEHÅLL

---

<b>1. INLEDNING.....</b>	<b>5</b>
Spelindustrin som drivkraft.....	5
Syfte.....	5
Mål.....	5
Metod.....	6
<b>2. SAMMANHANG.....</b>	<b>6</b>
Spelindustrin idag: internationellt, nationellt och lokalt.....	6
Spelkluster – ett ekosystem.....	9
Regioners och kommuners roll i ett spelkluster.....	9
Lokal utveckling på Gotland.....	11
Spelindustrins roll i Gotlands ekonomiska utveckling.....	12
Koppling till regionala strategier.....	13
<b>3. NULÄGESANALYS.....</b>	<b>14</b>
Gotlands nuvarande position inom spelindustrin.....	14
Kartläggning av lokala aktörer.....	15
Företag.....	15
Akademi.....	17
Region Gotland.....	18
Företagsfrämjande aktörer.....	19
Befintliga resurser.....	21
Utbildning.....	21
Infrastruktur.....	21
Community.....	22
Finansiering.....	23
<b>4. ANALYS OCH INSIKTER.....</b>	<b>26</b>
SWOT-analys av Gotlands potential som spelkluster.....	26
Styrkor.....	27
Svagheter.....	27
Möjligheter.....	28
Hot.....	29
Slutsatser, SWOT-analys.....	29

Insikter.....	30
Studenternas behov och syn på Gotlands potential som spelkluster.....	31
Lärdomar från studieresor och intervjuer med nyckelpersoner.....	34
Sammanfattning.....	36
<b>5. FRAMGÅNGSFAKTORER.....</b>	<b>37</b>
Stöd för affärsutveckling.....	37
Lokal finansiering och investeringsstöd.....	37
Samarbetsytor och infrastruktur för spelutvecklare.....	38
Stark samverkan mellan akademi och näringsliv.....	38
Nätverk och internationell synlighet.....	38
Boendesituation och levnadsvillkor.....	38
Sammanfattning.....	39
<b>6. STRATEGI FÖR ETABLERING OCH UTVECKLING AV SPELKLUSTER PÅ GOTLAND.....</b>	<b>40</b>
Vision.....	40
Strategiska prioriteringar.....	40
Vägen framåt.....	41
Strategisk förankring och risköversyn.....	41
Fas 1. Etablering och förankring (0-2 år).....	41
Aktiviteter.....	41
Finansieringsstrategier.....	42
Indikatorer för framgång.....	42
Tidsram.....	42
Fas 2. Uppskalning och talangattraktion (3-5 år).....	43
Aktiviteter.....	43
Finansieringsstrategier.....	44
Indikatorer för framgång.....	44
Tidsram.....	44
Fas 3. Mognad och hållbar tillväxt (6-10 år).....	45
Aktiviteter.....	45
Finansieringsstrategier.....	46
Indikatorer för framgång.....	46
Tidsram.....	46
<b>7. AVSLUTANDE ORD.....</b>	<b>47</b>

# 1. INLEDNING

## Spelindustrin som drivkraft

Dataspelsindustrin är en snabbt växande sektor globalt, med en omsättning som överstiger många traditionella branscher. På Gotland finns redan idag en unik grund att bygga vidare på, med Uppsala universitet Campus Gotlands internationellt erkända speldesignutbildningar och en stark entreprenöriell anda. Detta skapar möjligheter för regionen att utveckla ett spelkluster som bidrar till innovation, hållbar tillväxt och nya arbetstillfällen.

För att realisera dessa möjligheter krävs en strategisk kartläggning av Gotlands förutsättningar, utmaningar och behov. Den här rapporten är ett resultat av en förstudie som syftar till att skapa en strategi för etablering och utveckling för hur Gotland kan stärka sin position inom den globala spelindustrin.

## Syfte

Syftet med denna rapport är att fungera som ett strategiskt underlag för beslutsfattare och aktörer som arbetar för att stärka Gotlands spelindustri. Genom att undersöka öns förutsättningar samt presentera insikter från nationella och internationella exempel, ger rapporten en bild av vad som krävs för att skapa ett framgångsrikt spelkluster.

## Mål

Det övergripande målet med förstudien är att utvärdera och klargöra förutsättningarna för att etablera ett hållbart och konkurrenskraftigt spelkluster på Gotland. Arbetet innefattar att:

- Kartlägga Gotlands befintliga resurser och aktörer inom spelindustrin.
- Identifiera de strategiska insatser som krävs för att stärka regionens position.
- Presentera rekommendationer för hur samverkan mellan akademi, näringsliv och offentlig sektor kan optimeras.
- Utarbeta en strategi för etablering som visar en möjlig utvecklingsbana för Gotlands spelindustri.

## Metod

Förstudien har genomförts genom en kombination av metoder med syfte att borga för en god analys. Arbetet har inkluderat:

- Intervjuer med nyckelpersoner inom Gotlands spelindustri, akademi och offentliga sektor.
- Enkäter riktade till studenter för att kartlägga behov och potential.
- Workshops med lokala och nationella intressenter för att samla in synpunkter och idéer.
- Studieresor till framgångsrika spelkluster i Sverige för att identifiera och studera goda exempel.

Denna kombination av kvalitativa och kvantitativa metoder har gett en god förståelse för Gotlands nuvarande situation och de åtgärder som potentiellt skulle gynna framtida utveckling.

## 2. SAMMANHANG

### Spelindustrin idag: internationellt, nationellt och lokalt

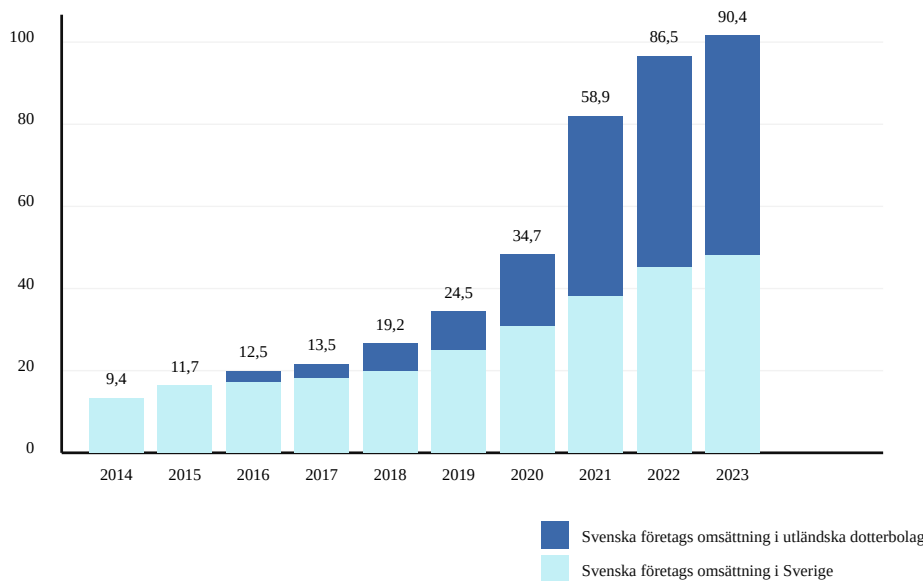
Den globala spelindustrin har utvecklats till en av underhållningsbranschens mest expansiva sektorer. Framgången drivs av teknologisk utveckling, ökad digital tillgänglighet och spelets etablering som mainstream-underhållning över alla åldersgrupper och demografier.

Mer än tre miljarder människor uppskattas spela någon form av dataspel regelbundet. Enligt statistik från NewZoo omsatte den globala spelindustrin under 2023 motsvarande 1 953 miljarder SEK[1]. I Sverige var motsvarande siffra 34,6 miljarder SEK, ett nyckeltal som troget ökat år efter år. År 2004 omsatte svenska spelföretag 540 miljoner SEK. Tio år senare hade omsättningen ökat till 17 gånger högre och nio år senare sågs en nästan fyrfaldig ökning trots ett tufft ekonomiskt klimat och en rad motgångar som drabbade såväl småbolag som de börsnoterade giganterna.

---

[1] Newzoo, Global Games Market Report (Newzoo 2024)

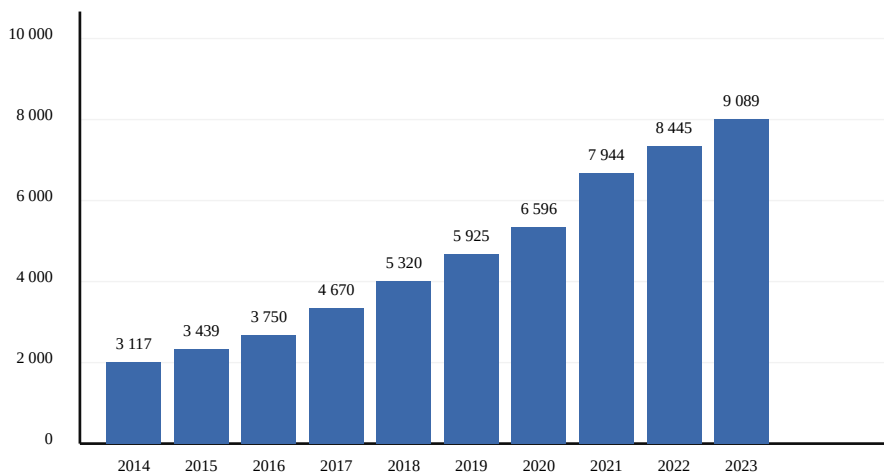
## Omsättning i miljarder SEK



Dataspelsbranschen: Spelutvecklarindex 2024

Även antalet anställda i svenska spelföretag har ökat. Totalt är minst 9 089 personer anställda i ett svenskt aktiebolag med dataspel som sin huvudsakliga verksamhet. För 20 år sedan var motsvarande siffra 715 anställda, vilket är färre än landets idag största arbetsgivare Ubisoft Massive i Malmö med 765 anställda. 2014 var 3 117 personer anställda på spelföretagen och tio år senare har antalet nästan trefaldigats.

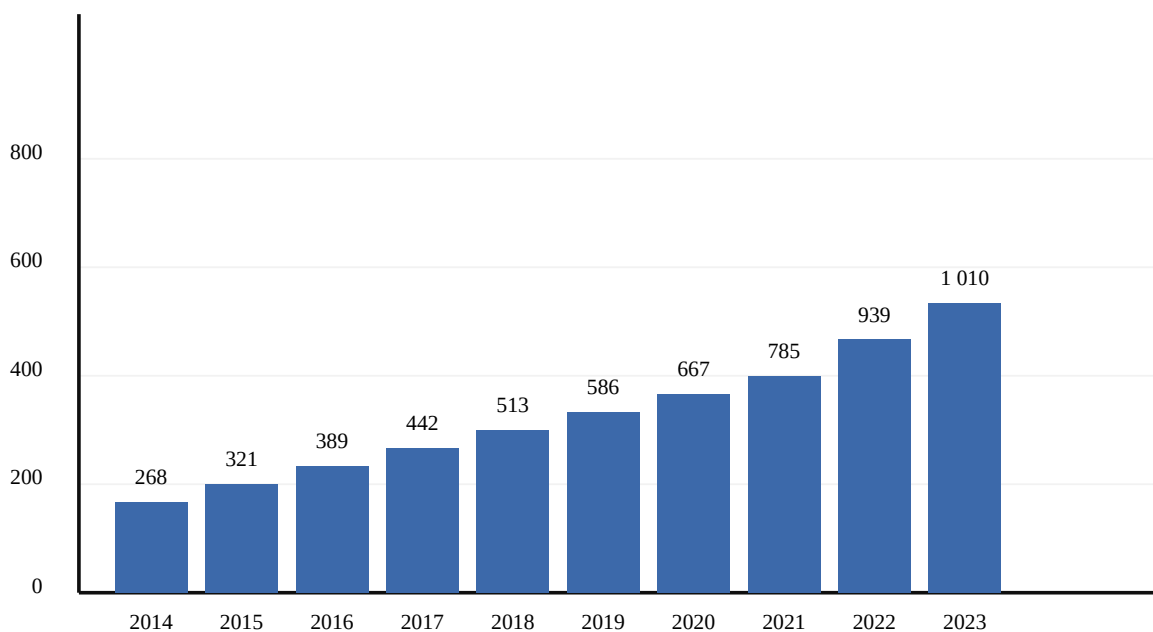
## Antal anställda i svenska spelföretag



Dataspelsbranschen: Spelutvecklarindex 2024

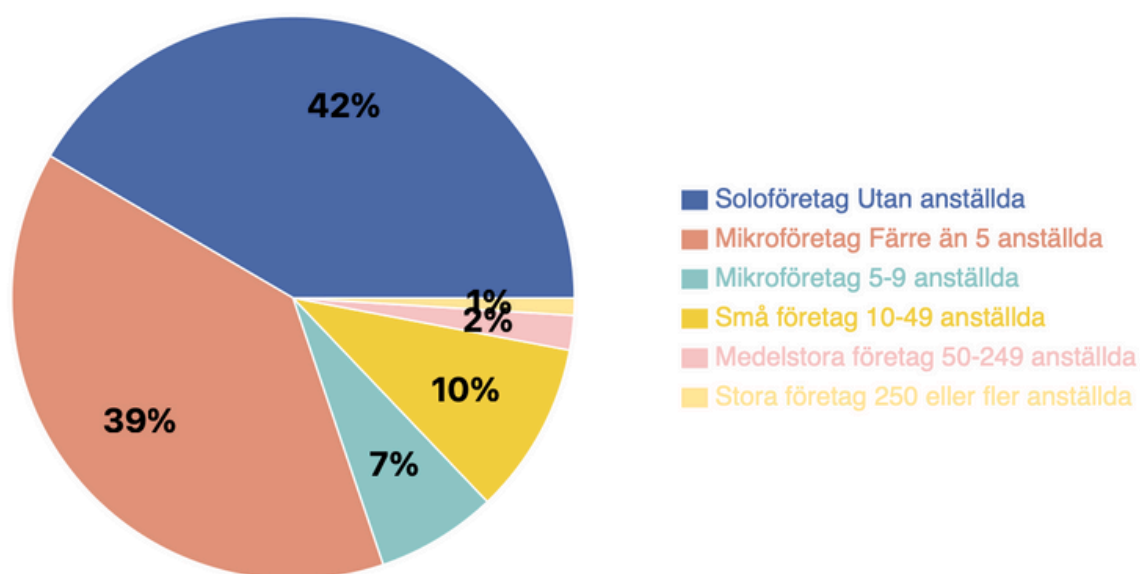
Antalet bolag har ökat minst lika stadigt, från 71 bolag 2004 till 268 bolag år 2014, och för första gången över 1000 bolag vid utgången av 2023. 196 av de 1010 bolag som registrerats innan 2024 hade fem eller fler anställda. Anmärkningsvärt är att fler anställs och fler bolag startas även i turbulenta tider och när företag världen över möter svåra utmaningar. När stora företag tvingas skära ner eller omstrukturera hittar skickliga utvecklare nya roller på andra företag eller startar egna bolag där kompetens och erfarenhet omsätts.

## Antal spelföretag i Sverige



Dataspelsbranschen: Spelutvecklarindex 2024

## Fördelning av spelföretag efter storlek



Dataspelsbranschen: Spelutvecklarindex 2024



Sverige har positionerat sig som en ledande aktör inom den globala spelindustrin. Enligt Spelutvecklarindex 2024 ökade de svenska spelföretagen sin omsättning med 6,4% under 2023 vilket resulterade i en total omsättning på 34,6 miljarder kronor. Detta överstiger exportvärdet för både klädindustrin (32 miljarder kronor) och järnmalmindustrin (34,5 miljarder kronor) under samma period.

Den svenska spelindustrin har också visat en stadigt ökande sysselsättningstillväxt. Under 2023 skapades 644 nya arbetstillfällen vilket innebär att branschen nu sysselsätter minst 9 089 personer i Sverige och ytterligare 15 792 internationellt. Andelen kvinnor i branschen har ökat till 23,7% vilket motsvarar 2 150 personer.

Branschens bidrag till den svenska ekonomin är betydande. Under 2023 betalade spelföretagen in 1,8 miljarder kronor i bolagsskatt och 1,9 miljarder i löneskatter. Dessutom genererade moms på spelförsäljning 1,7 miljarder kronor vilket sammanlagt bidrar med 5,4 miljarder kronor till statskassan. [1]

## Spelkluster – ett ekosystem

Spelklustret på Gotland definieras i detta sammanhang som en geografiskt lokaliserad miljö där näringsliv, akademiska institutioner, offentliga aktörer och privata investerare samverkar för att driva innovation, stärka kompetensförsörjning och skapa ekonomisk tillväxt. Framgångsrika spelkluster bygger på en välfungerande balans mellan dessa beståndsdelar där näringslivet utgör den kreativa och kommersiella motorn. Spelutvecklare och företag driver fram nya produkter, affärsmodeller och teknologiska lösningar som formar industrins framtid.

Akademien tillför spetskompetens genom utbildning och forskning och fungerar som en plattform för att förbereda framtidens spelutvecklare samt som en brygga mellan teori och praktik genom samarbete med industrin. Den offentliga sektorn skapar i sin tur förutsättningar för tillväxt genom att investera i infrastruktur, erbjuda stöd för nystartade företag och implementera policyer som stimulerar innovation och entreprenörskap. Tillsammans skapar dessa beståndsdelar ett effektivt ekosystem som inte bara främjar spelindustrins utveckling utan också stärker den lokala och regionala ekonomin. [2]

## Regioners och kommuners roll i ekosystemet

Regioner och kommuner har en nyckelroll i att bygga och stödja ekosystem för dataspelsindustrin. Genom strategiska investeringar och aktiva insatser kan de bidra till innovation, ekonomisk tillväxt och hållbar utveckling. En del av det arbetet innebär för många regioner att skapa förutsättningar för inkubator-miljöer. En direkt insats för en region eller kommun kan vara att investera i inkubatorer och kreativa hubbar.

---

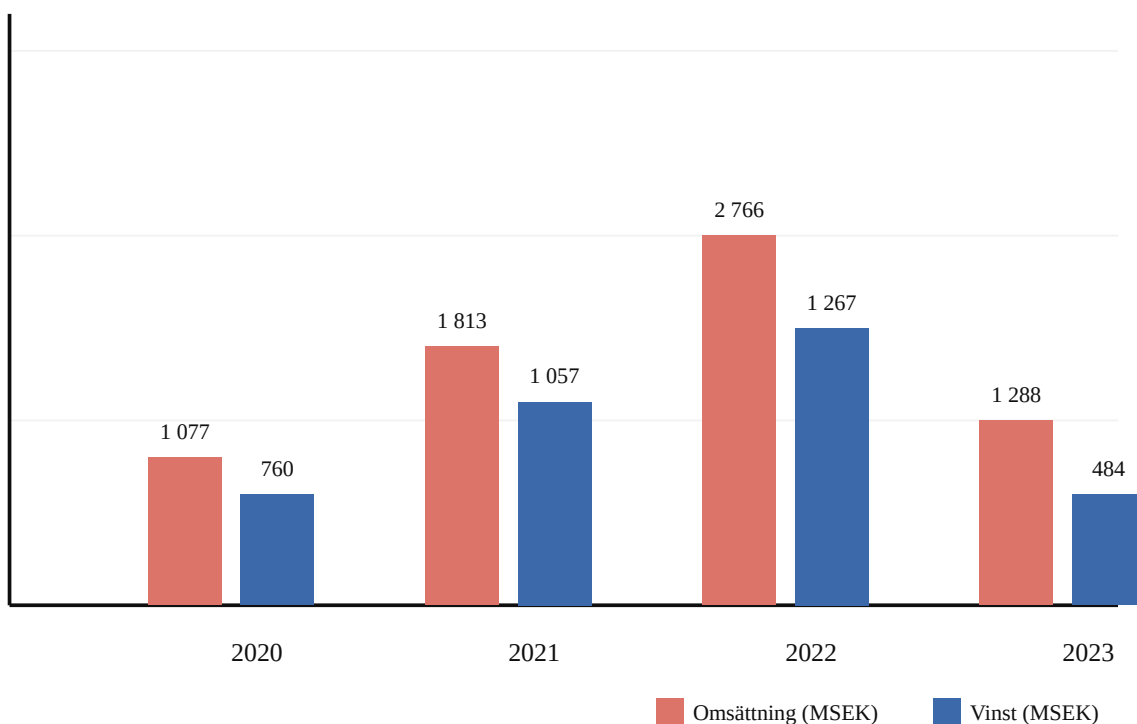
[1] <https://dataspelsbranschen.se/spelutvecklarindex>

[2] OECD, OECD Territorial Reviews: Gotland, Sweden, (OECD, 2022)

Dessa miljöer fungerar som plattformar där unga företag kan växa genom tillgång till mentorskap, resurser, nätverk och ibland även kapital. Genom att tillhandahålla prisvärda lokaler, infrastruktur och stöd skapas en miljö där entreprenörer och företag får möjligheten att utvecklas snabbt och effektivt.

Skövde är ett framstående exempel på hur strategiska satsningar kan ge konkreta resultat. Genom målmedveten investering i sin inkubatormiljö och teknikpark har staden fått märkbara effekter: Under 2023 omsatte de 39 spelbolagen i Skövde 1,288 miljarder kronor, och antalet anställda inom spelindustrin var 256 personer. Spelutveckling har blivit en central del av Skövdes identitet, där flera framgångsrika företag vuxit fram ur stadens inkubator. Dessa företag har inte bara genererat arbetstillfällen och skatteintäkter utan även attraherat investeringar och stärkt stadens rykte som en affärsdestination och innovationshub. [1]

### Finansiell utveckling i Skövde 2020-2023



Dataspelsbranschen: Spelutvecklarindex 2024

[1] [www.scienceparkskovde.se](http://www.scienceparkskovde.se)

Utöver investeringar i inkubatormiljöer kan regioner och kommuner erbjuda ekonomiska stödformer som bidrag för att främja innovation och entreprenörskap. Genom finansiering för forskning och utveckling, stöd till prototyputveckling, eller medfinansiering av hållbara projekt, kan de ge små och medelstora företag den hjälp de behöver för att etablera sig och växa. Sådana insatser är särskilt viktiga i tidiga skeden där företagen ofta har svårt att attrahera privat kapital.

Kommuner och regioner kan samarbeta med lokala universitet och högskolor för att utveckla utbildningsprogram som matchar branschens behov. Genom att stödja forskning och skapa praktikmöjligheter för studenter kan de säkerställa en kontinuerlig tillgång till kvalificerad arbetskraft. Specialistutbildningar inom områden som spelprogrammering, design och artificiell intelligens är exempel på initiativ som kan stärka en regions kompetensförsörjning.

Ett fungerande ekosystem kräver också stöd för infrastruktur och bostäder. Regioner och kommuner kan utveckla bostadsprojekt som gynnar spelutvecklare och kreativa yrkesgrupper för att attrahera och behålla talang. Flexibla kontorslösningar och coworking-miljöer kan också främja samarbete och innovation. För att stärka sin position på den globala marknaden kan regioner och kommuner marknadsföra sitt spelkluster internationellt.

## Lokal utveckling på Gotland

Med Uppsala universitet Campus Gotland, som årligen examinerar cirka 130 studenter från sina internationellt erkända program i speldesign, finns en stadig tillförsel av talang och innovation. Universitetet bedriver också forskning inom spelområdet. Denna akademiska närvaro i kombination med Gotlands starka entreprenöriella kultur och stödjande ekosystem skapar gynnsamma förutsättningar för att utveckla ett spelkluster på ön. [1]

Att etablera ett spelkluster på Gotland skulle inte bara diversifiera den lokala ekonomin utan också skapa distansoberoende arbetstillfällen med stark exportpotential. Genom att främja synergier mellan utbildning, näringsliv och offentliga aktörer kan Gotland stärka sin internationella konkurrenskraft och attrahera investeringar, talang och företag till regionen. Därtill visar både internationella och nationella trender en stark och växande spelindustri. Gotland har tack vare spelutbildningen på universitetet unika möjligheter att kapitalisera på denna tillväxt genom att utveckla ett lokalt spelkluster som kan bidra till både regional och nationell ekonomisk utveckling. [2]

---

[1, 2] OECD, OECD Territorial Reviews: Gotland, Sweden, (OECD, 2022)

## Spelindustrins roll i Gotlands ekonomiska utveckling

Dataspelsindustrin är en av de snabbast växande sektorerna i världen och står för betydande möjligheter för Gotland att diversifiera och stärka sin ekonomi i många olika aspekter. Spelbranschen erbjuder distansoberoende arbetstillfällen som kräver få infrastrukturella insatser, stark exportpotential i tidigt skede och en plattform för innovation och kreativitet. Förstudien har under projektet identifierat flera viktiga redan existerande byggstenar på Gotland för att skapa en framgångsrik spelindustri:

- Uppsala universitet Campus Gotland examinerar varje år cirka 130 studenter från sina internationellt erkända program i speldesign vilket utgör en stadig tillförsel av talang och innovation. [1]
- Starka infrastrukturella förutsättningar inklusive stabil internetuppkoppling som gör Gotland konkurrenskraftigt på en global och digital arbetsmarknad. [2]
- En entreprenöriell kultur och ett stödjande företagsfrämjande ekosystem samt flera regionala aktörer som aktivt stöder små och medelstora företag. [3]

Att utveckla ett spelkluster på Gotland kan skapa synergier mellan utbildning, näringsliv och offentliga aktörer, vilket i sin tur stärker öns internationella konkurrenskraft och attraherar investeringar, talang och företag till regionen.

För att förstå den ekonomiska potentialen i en sådan satsning kan vi se tillbaka på tidigare nämnda exemplet från Skövde där målmedvetna investeringar har byggt upp ett av Sveriges mest framgångsrika spelkluster. Högskolan i Skövde har fungerat som en viktig partner för att utbilda spelutvecklare och säkerställa tillgången på kompetens.

Skövdes framgångar visar hur en välfungerande kombination av utbildning, inkubation, privata investeringar och offentligt stöd kan bygga en industri som inte bara stärker den lokala ekonomin utan också skapar långsiktig hållbarhet och tillväxt.

Med Uppsala universitet Campus Gotland som kunskapsnav och ett väletablerat entreprenöriellt klimat har ön goda förutsättningar att utvecklas i samma riktning. En sådan utveckling skulle inte bara behålla värdefull kompetens på ön utan även skapa nya arbetstillfällen och stärka den regionala ekonomin.

---

[1] [www.uu.se](http://www.uu.se)

[2] Region Gotland, Gotland And The Game Industry (Kjell Hedman, 2023)

[3] Talent City Index 2024

[4] [www.scienceparkskovde.se](http://www.scienceparkskovde.se) samt [www.dataspelsbranschen.se](http://www.dataspelsbranschen.se)

[5] [www.scienceparkskovde.se](http://www.scienceparkskovde.se)

[6] [www.scienceparkskovde.se](http://www.scienceparkskovde.se) samt [www.dataspelsbranschen.se](http://www.dataspelsbranschen.se)

## Koppling till regionala strategier

Etablering av ett spelkluster anknyter till flera av Gotlands långsiktiga strategiska mål via Vårt Gotland 2040 [1] som är den regionala utvecklingsstrategin för Gotland. Den pekar på behovet av att stärka den lokala ekonomins innovationskraft och skapa nya arbetstillfällen i kunskapsintensiva branscher. Ett spelkluster skulle direkt bidra till dessa mål genom att:

- Främja innovation och entreprenörskap inom en växande global näring.
- Bidra till en bättre balans mellan säsongsturism och året-runt-verksamhet.
- Skapa nya möjligheter för landsbygdsutveckling genom att erbjuda distansoberoende jobb som kan utföras från hela ön.

Genom att etablera ett spelkluster kan Gotland också bli en plattform för nya initiativ inom kulturell och kreativ ekonomi vilket stärker öns attraktion för både besökare och invånare. Dessutom skulle satsningen potentiellt kunna bidra till FN:s globala mål inom Agenda 2030 [2] genom att adressera:

- Mål 5: Jämställdhet – Främja en inkluderande spelbransch och skapa möjligheter för underrepresenterade grupper att delta och lyckas.
- Mål 9: Hållbar industri, innovation och infrastruktur – Etablera en resilient infrastruktur som stödjer kreativitet och entreprenörskap.
- Mål 10: Minskad ojämlikhet – Genom att skapa ekonomiska möjligheter på Gotland och attrahera talang från olika bakgrunder.

Genom att koppla till dessa strategiska mål stärks Gotlands möjligheter att utvecklas till en framgångsrik spelutvecklingshub. Ett spelkluster tillför inte bara ekonomiska fördelar utan bidrar även till social och kulturell utveckling. Särskilt värdefull är potentialen för landsbygdens utveckling. Satsning på en klusterutveckling kan också minska urbaniseringens negativa effekter genom att skapa attraktiva och hållbara arbetstillfällen utanför stadskärnorna.

---

[1] [www.rus.gotland.se](http://www.rus.gotland.se)

[2] [www.fn.se](http://www.fn.se)

## 3. Nulägesanalys

Denna analys fokuserar på att identifiera både befintliga styrkor att bygga vidare på och områden som kräver strategiska insatser. Analysen undersöker de resurser, aktörer och strukturer som redan finns på plats, liksom de delar som behöver utvecklas för att skapa ett starkt och konkurrenskraftigt ekosystem för spelutveckling.

För att skapa en heltäckande bild har vi genomfört omfattande datainsamling genom intervjuer, enkäter och workshops. Värdefulla insikter har också hämtats från etablerade spelkluster runt om i Sverige. Denna kartläggning av Gotlands nuvarande förutsättningar och utmaningar kommer att ligga till grund för rapportens strategiska prioriteringar och rekommendationer för framtiden.

### **Gotlands nuvarande position inom spelindustrin**

Gotland har en unik position inom den svenska spelindustrin genom kombinationen av en stark utbildningsbas, etablerade företag och en kreativ gemenskap. Genom strategiska initiativ och effektivt nyttjande av regionens resurser finns potential att bli en betydande aktör inom branschen.

Den lokala spelindustrin är dock ännu i ett tidigt utvecklingskede. Avsaknaden av anpassat affärsutvecklingsstöd och begränsad infrastruktur för finansiering gör det svårt för nystartade företag att växa. Detta bidrar till att många nyutexaminerade studenter från Campus Gotland väljer att söka sig till andra regioner för anställning eller företagsetablering. Samtidigt finns starka byggstenar för framtida utveckling genom den växande entreprenöriella kulturen, företagsfrämjande aktörer och den akademiska miljön.



Bild: Uppsala Universitet, GGC 2024

# Kartläggning av lokala aktörer

## Företag

I november 2024 var totalt 11 aktiebolag verksamma inom den gotländska spelindustrin. Bland dessa utmärker sig Jumpgate, tidigare känt som Three Gates, som både det äldsta och största företaget. Jumpgate är börsnoterat och har sin bas i centrala Visby. Andra framträdande aktörer inkluderar Eat Create Sleep och Tableflip Entertainment där det sistnämnda är ett helägt dotterbolag till Jumpgate. Alla tre bolagen har sitt säte i Visby och utgör kärnan av Gotlands spelbransch. Här är en översikt över de bolag som finns registrerade på Gotland med en högre omsättning:

- Jumpgate är en koncern som med hjälp av förvärvade dotterbolag utvecklar, förlägger och distribuerar spel och andra digitala produkter. Jumpgatekoncernen innehåller fem dotterbolag; svenska Tableflip Entertainment och fyra tyska bolag - utvecklingsstudiorna Funatics, gameXcite och NUKKLEAR, samt kombinerade utvecklaren och förlaget Tivola. Jumpgate grundades år 2011 och är börsnoterat sedan 2016.
- Eat Create Sleep [1] bildades 2014 av studenter på Uppsala universitets spelutbildningar på Campus Gotland och registrerades som bolag 2016. Studion har arbetat på en rad interna och externa projekt och bland annat släppt spelen Among Ripples och Crest.
- Tableflip Entertainment arbetar med både utveckling och samutveckling, ofta på uppdrag av tredje part. Studion har bland annat utvecklat rodeospelet 8 to Glory och Project Blue Book: Hidden Mysteries, samt bidragit till utvecklingen av Asterix & Obelix: Heroes, Wildshade: Unicorn Champions och Animal Hospital.
- Iterative Studios bedriver konsultverksamhet och utvecklar spel. I september 2022 släppte de rollspelet Nordicandia som öppen beta ("Early Access") på flera plattformar.
- Photon Forge var tidiga med att utveckla Virtual Reality-spel med innovativa designgrepp. På senare år har studion övervägande arbetat med konsultuppdrag för tredje part.

Resterande aktiebolag hade mindre än en miljon kronor i nettoomsättning under 2023. Bland dessa ingår Pixel Ferrets AB, Studio F15 AB, Fullscreen Studios AB, Glass Rock Gathering AB, Possibility Space AB och den nygrundade studion Zoteling Games AB. Possibility Space bedrivs som ett holdingbolag för grundarnas tillgångar i Eat Create Sleep. Det finns även ett handelsbolag, Power of Two Games, och två enskilda firmor, Wognum Studios och Lillia Chorna.

---

[1] Eat Create Sleep AB har efter denna rapportens färdigställande beslutat om likvidation. Detta beaktas inte inom ramen för förstudien.

Under 2023 var Eat Create Sleep den enskilt största arbetsgivaren bland de gotländska spelföretagen med ett genomsnitt på 13 anställda under året. Totalt anställde aktiebolagen 35 personer.

För att räknas som anställd måste arbetstagaren ha mottagit lön eller annan anställningsförmån under räkenskapsåret. Arbetare som inte tar ut lön eller utdelning, eller arbetar som konsult, praktikant eller arbetstränar räknas ej som anställd i statistiken, som grundas på Skatteverkets arbetsgivardeklarationer. Därför kan antas att antalet aktiva entreprenörer är betydligt högre än anställningsstatistiken antyder. Exempelvis hade Studio F15 endast en anställd enligt årsredovisningen men sex personer är de facto aktiva grundare i bolaget, samtliga studerande eller alumner från Uppsala universitets spelutbildningar.

### **Finansiella nyckeltal 2023**

De 14 ovan nämna aktiebolagen, handelsbolagen och enskilda firmorna (TeamCrew, Storm Potion och Jumpgates dotterbolag exkluderade) omsatte totalt minst 19 978 467 SEK i Sverige. Power of Two Games HB omsatte mellan 1 tkr och 49 tkr. Något avrundat kan nettoomsättningen tolkas som ca 20 miljoner SEK under räkenskapsåret 2023, det senaste för vilka årsredovisningar existerar.[1]

Inräknat svenskägda dotterbolag utomlands, det vill säga de fyra tyska bolagen som ingår i Jumpgatekoncernen, låg den totala globala omsättningen av gotländska spelföretag på minst 59 718 507 SEK under 2023. Nettoomsättning inkluderar ej aktiverat arbete för egen räkning eller liknande omsättningstillgångar, utan reflekterar intäkterna av försäljning av tjänster och varor.[2]

Resultat efter finansiella poster, det vill säga vinsten i bolagen, uppgick till -23 712 487 SEK nationellt, och -33 290 864 SEK när utländska dotterbolag räknas in. Jumpgate tynger särskilt ner denna siffra då koncernen under året genomfört investeringar om ca 10 miljoner SEK samt avskrivningar och nedskrivningar om knappt 18 miljoner SEK. [3]

Det totala resultatet av alla gotländska spelföretag exklusive Jumpgatekoncernen (Jumpgate och Tableflip) uppgick till 788 012 SEK. Tre av dessa bolag gick med vinst, fyra bolag hade inget resultat alls och fem bolag gick med förlust under året.[4]

Uppskattningsvis betalade bolagen in ca 227 000 SEK i bolagsskatt och 3 412 000 SEK i sociala avgifter i Sverige.[5]



## Akademi

Uppsala universitet Campus Gotland är den centrala aktören inom spelutbildning i regionen och en viktig resurs för att förse regionen med kompetens inom speldesign. Institutionen för speldesign erbjuder en rad utbildningsprogram som täcker olika aspekter av spelutveckling, från design till programmering och projektledning. Campus Gotland erbjuder fyra kandidatprogram på tre år inom speldesign:

1. Speldesign (renodlad designutbildning)
2. Speldesign och programmering
3. Speldesign och grafik
4. Speldesign och projektledning

Dessa program är populära med i snitt fyra sökande per tillgänglig plats. Varje år antas cirka 130 studenter till kandidatprogrammen och den stora majoriteten genomför studierna med godkänt resultat. Antalet examinerade kandidater uppgår till cirka 100 personer årligen och totalt sett är det cirka 350 helårsstudenter inskrivna på spelutbildningarna, vilket utgör en stadig tillförsel av ny kompetens till spelbranschen.

På avancerad nivå erbjuder Campus Gotland tre pågående program:

1. Masterprogram i speldesign
2. Magisterprogram i transformativ speldesign
3. Magisterprogram i speldesign

Sammanlagt antas cirka 40 studenter årligen till institutionens masterprogram. Totalt antas cirka 400 studenter inskrivna på speldesignutbildningarna vid Campus Gotland varje år där en betydande andel av dessa har internationell bakgrund. Institutionen har därmed en stark internationell prägel och attraherar talanger från hela världen.

Utöver befintliga program planeras ytterligare ett magisterprogram i experimentell speldesign och utveckling, en avancerad utbildning på 60 hp med fokus på praktikbaserad forskning inom speldesign. Programmet betonar utvecklingen av interaktiva spel bortom ren underhållning. Detta nya program ersätter det nuvarande magisterprogrammet i speldesign och är unikt i Sverige genom sin starka forskningsförankring och koppling till lokalsamhället på Gotland. Uppsala universitet bedömer att studenter som tar examen förväntas ha goda möjligheter inom spelindustrin, forskning eller andra kreativa branscher där speldesign kan tillämpas.

Campus Gotland är en väletablerad akademisk resurs med ett omfattande utbildningsutbud inom speldesign. Genom sin kontinuerliga tillströmning av

nyexaminerade studenter, både nationella och internationella, har universitetet en viktig roll i att förse Gotland med framtida spelutvecklare och kreatörer.

## Region Gotland

Region Gotland är den regionalt utvecklingsansvariga aktören på ön. Den regionala utvecklingsstrategin "Vårt Gotland 2040"[1] bygger på flera prioriterade områden där innovation och näringslivsutveckling är nyckelkomponenter. Visionen för 2040 är att Gotland ska vara en plats som attraherar företag, kompetens och investeringar samtidigt som det erbjuds en hög livskvalitet för invånare och företagare. För att förverkliga visionen har Regionen arbetat fram särskilda genomförandeprogram som konkretiserar strategin i praktiska insatser.

Genomförandeprogrammen är handlingsplaner som fungerar som stöd för att nå de långsiktiga målen i Vårt Gotland 2040 och programmen tar upp olika områden och inkluderar insatser för att:

- Stärka innovationskraft och entreprenörskap genom att stödja nya och befintliga företag, främja tvärsektoriella samarbeten och skapa fler möjligheter för företag att växa.
- Utveckla kompetensförsörjning genom att matcha utbildning med näringslivets behov och skapa fler praktik- och traineeprogram i samarbete med universitetet och företag.
- Förbättra infrastruktur och digitalisering med fokus på att säkerställa robust digital infrastruktur och skapa förutsättningar för företagande i hela regionen.
- Främja hållbar utveckling genom projekt som integrerar miljömässig och social hållbarhet i näringslivsutvecklingen.

Region Gotlands arbete utgår från dessa program i nära samarbete med lokala aktörer som Almi Företagspartner Gotland, Science Park Gotland och andra branschspecifika organisationer. De driver och finansierar projekt tillsammans med andra offentliga och privata aktörer. Ett exempel är via Tillväxtverket och EU:s strukturfonder för att skapa stödprogram riktade till små och medelstora företag. Inom ramen för detta har Gotland kunnat främja innovation, exempelvis genom stöd till forskningsprojekt och utvecklingsinsatser inom turism, energi och kulturella näringar.

Genomförandeprogrammen är också ett viktigt verktyg för att säkerställa att Gotlands unika möjligheter tas till vara i både stadsmiljöer och på landsbygden. För att skapa konkreta resultat arbetar regionen med mål som att öka sysselsättningen, minska sårbarheten i ekonomin och utveckla nya branscher som har potential att bidra till en mer diversifierad ekonomi

---

[1] Region Gotland, Vårt Gotland 2040 - Regional utvecklingsstrategi för Gotland (Region Gotland, 2020)

## Företagsfrämjande aktörer

Gotland har ett välutvecklat ekosystem av företagsfrämjande aktörer som tillsammans stödjer och utvecklar näringslivet på ön. Dessa aktörer erbjuder allt från affärsrådgivning och finansiering till nätverksbyggande och innovationstöd för både nya och etablerade företag.

### Science Park Gotland

Science Park Gotland har i uppdrag att främja företagande och innovation på Gotland. Verksamheten fokuserar på att stödja startups och tillväxtbolag genom affärsutvecklingsprogram, mentorskap, kontorslokaler, finansiering och nätverksmöjligheter. Här erbjuds stöd till entreprenörer i olika faser från idéutveckling till kommersialisering och tillväxt. Science Park Gotland fungerar också som en brygga mellan akademien, näringslivet och offentliga aktörer vilket visar sig i ett flertal utveckling- och samverkansprojekt under verksamhetsområdet Innovationsarenan. Science Park Gotland äger och driver även dotterbolaget SPG Invest som erbjuder finansiering både till startups i tidigt skede såväl som entreprenörer med potential att växa. Genom SPG Invest kan företag få den ekonomiska grund som krävs för att gå från idé till verklighet och vidare till marknadsetablering. SPG Invest är en central resurs för att skapa långsiktig tillväxt inom Gotlands näringsliv.



Science Park Gotlands kontor i Visby

## **Almi Gotland**

Almi Gotland erbjuder finansiering och affärsrådgivning för att främja tillväxt i små och medelstora företag. Genom lån, riskkapital och kompetensutvecklingsprogram stödjer Almi företag i olika skeden från nystart till expansion. Almis rådgivning täcker områden som affärsutveckling, produktutveckling och internationalisering vilket gör dem till en uppskattad partner för företag som vill växa både lokalt och globalt.

## **Coompanion Gotland**

Coompanion Gotland ger stöd till kooperativa företag och sociala företag som vill utveckla hållbara affärsmodeller. Deras rådgivning fokuserar på att bygga företag som har en stark social eller miljömässig profil, vilket blir allt viktigare i en tid där hållbarhetsfrågor är i fokus.

## **Tillväxt Gotland**

Tillväxt Gotland är en privat företagarförening med över 1 000 medlemmar som arbetar för att attrahera nya företag, utveckla befintliga verksamheter och skapa fler jobb. Genom samverkan och entreprenörsfrämjande insatser stärker föreningen Gotlands lokala näringsliv och bidrar till en hållbar tillväxt.

## **Leader Gute**

Leader Gute främjar hållbar utveckling på Gotlands landsbygd genom ekonomiskt stöd och projektutveckling. Med leadermetoden, som bygger på samarbete mellan offentlig, privat och ideell sektor, stödjer de lokala initiativ som stärker samhälle, miljö och näringsliv. Fokus ligger på klimat- och energiomställning, förbättrad livskvalitet och hållbart företagande. Leader Gute mobiliserar lokal kraft för långsiktig tillväxt på landsbygden.

## **Investerarnätverk Gotland**

Ett nätverk av privata investerare och affärsänglar som stödjer gotländska företag med kapital och kompetens för tillväxt och internationalisering.

## **Gotlands Lokalfinansiering**

Ett initiativ som möjliggör för lokala företag att få finansiering genom kapitalandelslån från gotländska investerare, vilket har hjälpt flera företag att förverkliga sina idéer.



## Befintliga resurser

### Utbildning

Gotland har en stark utbildningsbas som utgår från Uppsala universitet Campus Gotland. Förutom de grund- och masterprogrammen i speldesign som beskrivits tidigare är universitetet även en aktiv motor för att skapa sammanhang, nätverk och praktiska möjligheter för studenter att förbereda sig för en karriär inom spelindustrin. En central aktivitet är den årliga Gotland Game Conference (GGC) som fungerar som en plattform för studenter att visa upp sina projekt, pitcha idéer och få professionell feedback. GGC bjuder in både nationella och internationella branschprofiler som agerar jury och föreläsare. Under konferensen genomförs tävlingar, prisutdelningar och utställningar som emulerar en professionell spelmässa, vilket ger studenter värdefull erfarenhet i att presentera sina spel för potentiella investerare och samarbetspartners.

Andra viktiga initiativ:

- Pop-up events, kunskap- och informationsintensiva träffar där gäster från spelbranschen delar kunskap och erfarenheter.
- Game Jams, organiserade av studentsektionen VisSpel, där utvecklare arbetar i team för att skapa spel på kort tid. Flera av dessa spelprojekt har senare utvecklats vidare och ställts ut under GGC.
- Gotland Game Hub, ett communitydrivet initiativ som skapar en brygga mellan studenter och professionella aktörer. Gotland Game Hub erbjuder stöd genom evenemang, erfarenhetsutbyte och workshops.

Tillsammans skapar dessa aktiviteter en levande utbildningsmiljö som sträcker sig bortom klassrummet och stärker Gotlands position som en attraktiv plats för spelutvecklare.

### Infrastruktur

Den digitala infrastrukturen på Gotland är välutvecklad med stabil och högkvalitativ internetuppkoppling vilket är en förutsättning för spelutveckling och samarbete i en global, digital marknad. Detta ger spelutvecklare möjlighet att arbeta på distans och nå internationella kunder och partners utan geografiska begränsningar.

Trots den digitala styrkan finns det utmaningar när det gäller fysiska arbetsplatser. Det råder brist på dedikerade coworking-miljöer och kontorslokaler för spelutvecklare och nystartade företag. Existerande lösningar som till exempel Science Park Gotlands kontorsplatser för startups är viktiga men behöver utvecklas ytterligare för att möta spelindustrins behov.

Boendesituationen är en annan kritisk fråga som påverkar Gotlands attraktionskraft. Studentbostäder omvandlas ofta till turistboenden under sommaren vilket skapar en osäker boendesituation för studenter och nyutexaminerade. Utmaningen med permanenta och prisvärda bostäder innebär att många utvecklare väljer att lämna Gotland efter examen trots en önskan att stanna kvar. För att skapa ett hållbart ekosystem krävs på lång sikt satsningar på åretruntbostäder och på kortare sikt kreativa, flexibla boendelösningar som stödjer spelindustrins tillväxt[1].

## Community

Ett starkt och levande community är viktigt för att skapa hållbara och framgångsrika kluster särskilt inom kreativa och teknikdrivna branscher som spelutveckling. På Gotland finns redan flera initiativ och nätverk som bidrar till att skapa samhörighet och samarbete mellan spelutvecklare, studenter och andra aktörer. Dessa initiativ är viktiga byggstenar i att utveckla Gotlands ekosystem och öka dess attraktivitet för både talang och företag.

Gotland Game Industry (GGI) samlar personer med intresse för spelutveckling på Gotland. Grundat av Martin Greip, tidigare VD för Eat Create Sleep, erbjuder GGI en plattform för informella möten och nätverksbyggande. Genom regelbundna aktiviteter som After Works och diskussionsträffar har nätverket breddats och inkluderar idag både etablerade utvecklare och studenter vilket stärker utbytet av erfarenheter och idéer.

Gotland Game Conference (GGC) är ett centralt evenemang som årligen arrangeras av Uppsala universitet Campus Gotland. Konferensen utgör en viktig mötesplats mellan studenter, spelindustrins yrkesverksamma och allmänheten. Första- och andraårsstudenter presenterar sina spelprojekt i en utställning som bedöms av en jury bestående av branschveteraner och alumner.

Under 2024 introducerades även ett pitchevent i samarbete med Science Park Gotland där studenter fick möjlighet att presentera sina projekt för en panel av investerare och affärsutvecklare. Detta stärker kopplingen mellan akademi och näringsliv och validerar studenternas arbete ur ett kommersiellt perspektiv.

Vid sidan av GGC organiseras även mindre men betydelsefulla aktiviteter såsom Pop-up events. Dessa evenemang som leds av universitetslektorer inkluderar kunskapsdelning och nätverkande i en mer informell miljö. Studenter och yrkesverksamma ges här en plattform att träffas, utbyta idéer och bygga relationer.

---

[1] Region Gotland, Gotland And The Game Industry (Kjell Hedman, 2023)

Peercubator-nätverket, grundat av Elias Faltin, är ytterligare ett exempel på ett initiativ som främjar communitykänsla och professionell utveckling. Nätverket samlar spelutvecklare som coachar varandra, delar erfarenheter och får tillgång till workshoppar med branschaktörer. Denna plattform fungerar som en viktig resurs för nyblivna utvecklare som behöver stöd och råd i tidiga stadier av sin karriär.

För att stärka samhörigheten ytterligare har studentsektionen VisSpel en central roll på Campus Gotland. Sektionen koordinerar aktiviteter som Game Jams där studenter och utvecklare arbetar tillsammans för att skapa små spel under kort tid. Dessa event är inte bara kreativa övningar utan fungerar också som språngbrädor för vidareutveckling av spelprojekt som senare presenteras vid Gotland Game Conference.

### **Inspirerande exempel**

Erfarenheter från framgångsrika spelkluster som Sweden Game Arena och Arctic Game i Norrland visar att communitydrivna aktiviteter är en betydande nyckel till att skapa ett levande ekosystem. Nätverksträffar, workshops och mentorskapsprogram bygger relationer mellan olika aktörer och skapar en kultur av samarbete och innovation.

Även Game Habitat i Malmö är ett inspirerande exempel på hur en välorganiserad community kan främja ett regionspelkluster. Game Habitat erbjuder en fysisk hub i form av The DevHub där spelutvecklare från olika företag och discipliner samlas i en kreativ och stöttande miljö. Genom att erbjuda nätverksmöjligheter, workshops och internationella events har Malmö etablerat sig som en stark spelutvecklingsstad och attraherat både talang och globala aktörer till regionen.

På Gotland finns en stark grund att bygga vidare på genom att ytterligare integrera initiativ som Gotland Game Industry och Gotland Game Conference i ett samlat ekosystem. För att realisera Gotlands fulla potential som spelutvecklingshub är det viktigt att skapa en plattform som fungerar som en mötesplats för studenter, företag och offentliga aktörer. Genom att kombinera lärdomar från etablerade initiativ som Arctic Game och Game Habitat kan Gotland bygga en inkluderande och innovativ community som stärker regionens position som en attraktiv och internationell hub för spelutveckling.

### **Finansiering**

Spelutveckling är resurskrävande och bygger på en kombination av teknisk kompetens, kreativ innovation och långsiktig projektfinansiering. Investeringslandskapet i spelbranschen är unikt och präglas av olika typer av aktörer, affärsmodeller och finansieringslösningar. Gotlands nuvarande position i detta sammanhang har både styrkor och utmaningar.

Spelbranschens intäkter bygger huvudsakligen på försäljning av underhållningsprodukter som distribueras digitalt via globala plattformar som Steam, Apple App Store, Google Play, Microsoft Xbox Live och Sony PlayStation Network. För att utveckla spel som når dessa marknader krävs betydande investeringar under långa utvecklingscykler.

Branschen använder i huvudsak två affärsmodeller:

- Premium: Spel säljs till ett fast pris, likt en bok eller film. Dessa produkter har ofta en stark försäljningstopp vid lansering, med intäkter som snabbt avtar därefter.
- Free-to-Play (F2P): Spel är initialt gratis, men intäkter genereras genom köp i spelet eller reklam. Denna modell erbjuder stor potential men kräver ofta omfattande marknadsföring för att lyckas.

För att finansiera spelutvecklingen samarbetar spelutvecklare ofta med förläggare (Publishers). Förläggare tillhandahåller finansiering i utbyte mot ensamrätt att distribuera och marknadsföra spelet. Detta förskott betalas sedan tillbaka genom intäkterna vid lansering varefter överskottet delas mellan utvecklare och förläggare.

En annan finansieringsmodell är projektinvesteringar där externa investerare tillför kapital till enskilda spelprojekt snarare än till spelbolaget som helhet. Denna metod används ofta av mindre studios och är attraktiv eftersom den innebär lägre risk för investeraren.

## Offentliga och privata investeringar

I Sverige är offentliga investeringar i spelbranschen begränsade jämfört med andra länder som Tyskland, Kanada och Storbritannien, där spelindustrin får omfattande stöd genom skattelättnader, direkta utvecklingsbidrag och strukturella insatser. I Tyskland kan exempelvis spelbolag få upp till 50% av sina utvecklingskostnader täckta genom nationella program.

Det svenska stödet sker istället främst indirekt genom företagsinkubatorer som Sweden Game Arena i Skövde. Där erbjuds företag affärscoachning, kontorslokaler och internationella nätverksmöjligheter. Trots avsaknaden av direkta ekonomiska bidrag har modellen visat sig framgångsrik – företag som startats inom Sweden Game Arena genererar idag betydande skatteintäkter och sysselsättning för regionen. [1]

Privata investeringar i spelbranschen sker antingen genom delägarskap i bolag eller genom projektbaserade investeringar. Förläggare som Paradox Interactive, Raw Fury och Embracer Group spelar en central roll i att finansiera spelprojekt, medan venturekapitalbolag som Behold Ventures och Bright Gambit investerar i lovande startups.

---

[1] RISE, Kraftsamling Dataspelsbranschen (Björn Flinberg, Johanna Nylander, 2023)



En utmaning för investerare är att ett spels kommersiella framgång kan vara svår att förutse.

Gotlands ekosystem för spelutveckling saknar den finansieringsinfrastruktur som finns i mer etablerade kluster som Skövde och Malmö. Dock finns flera viktiga aktörer och strukturer på plats:

- Lokala aktörer: Jumpgate AB, Gotlands största spelbolag, är noterat på Nordic SME Sweden med ett marknadsvärde på cirka 49 miljoner kronor (2024). Tillsammans med dotterbolaget Tableflip Entertainment fungerar de som en katalysator för lokal spelutveckling.
- Riskkapital: SPG Invest och Almi Invest erbjuder stöd till lokala startups genom tidiga investeringar och rådgivning, även om deras fokus i dagsläget inte är specifikt inriktat på spelindustrin.
- Investerarnätverk Gotland: Ett nätverk av privata investerare organiserat av Tillväxt Gotland.
- Offentligt stöd: Stödet kanaliseras främst genom företagsfrämjande aktörer som Science Park Gotland och Almi Gotland. Avsaknaden av en specialiserad spelinkubator innebär dock att lokala spelutvecklare saknar det strukturella stöd som finns i exempelvis Skövde.

För att attrahera externa investeringar och skapa en hållbar finansieringsstruktur kan Gotland synliggöra sina styrkor, särskilt den talang som examineras från Uppsala universitet Campus Gotland. Lokala evenemang som Gotland Game Conference (GGC), där studenter pitchar sina projekt för branschaktörer och investerare, är bra exempel. Genom att utveckla liknande initiativ och skapa en tydlig plattform för investeringsmöjligheter kan Gotland bli mer attraktivt för både privata och offentliga finansiärer.



Bild: Uppsala Universitet, GGC 2024

## 4. Analys och insikter

Nedan presenteras de strategiska insikter som samlats in genom enkäter, intervjuer och studieresor. Detta ger en tydlig bild av förutsättningar för att skapa ett hållbart spelkluster på Gotland – från styrkor och möjligheter till utmaningar och nödvändiga åtgärder. Inledningsvis görs en SWOT-analys som summerar Gotlands potential, följt av konkreta resultat från arbetspaketen och en diskussion kring de utmaningar och möjligheter som identifierats.

### **SWOT-analys av Gotlands potential som spelkluster**

Gotland har en unik position inom den svenska spelindustrin med en kombination av en stark utbildningsbas, några etablerade företag och en gryende kreativ gemenskap.

Trots öns starka kompetensbas är den lokala spelindustrin ännu i sin linda med få etablerade spelbolag och begränsad infrastruktur för finansiering och stöd. Det finns inget anpassat affärsutvecklingsstöd för dataspelbolag på Gotland vilket innebär att nystartade företag ofta står utan den strukturella och ekonomiska hjälp som krävs för att växa. Studenter som utexamineras från Campus Gotland berättar i genomförda intervjuer om att de får lämna ön för att söka anställning eller starta företag i andra regioner.

De resurser som finns på Gotland såsom en växande entreprenöriell kultur, stöd från företagsfrämjande aktörer och tillgång till en stark akademisk miljö ger dock stora möjligheter. Regionen kan inspireras av framgångsrika exempel som Skövde där investeringar i inkubation, breda kommunala talangattraktions program, privata investeringar och återinvesteringar från framgångsrika bolag har byggt en hållbar spelindustri.



Bild: Uppsala Universitet, GGC 2024

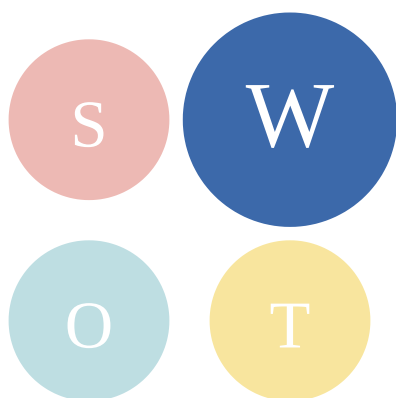
## Styrkor

- Akademisk spetskompetens: Uppsala universitet Campus Gotland erbjuder internationellt erkända utbildningar inom speldesign med cirka 100 nytexaminerade studenter varje år.
- Evenemang och nätverk: Gotland Game Conference (GGC) är en etablerad och uppskattad mötesplats som skapar synlighet och kopplar samman studenter med branschaktörer.
- Initiativtagande community: Plattformer som Gotland Game Industry (GGI), Gotland Game Hub och studentdrivna aktiviteter som Game Jams skapar en stark lokal gemenskap.
- Stabil infrastruktur: Högkvalitativ internetuppkoppling möjliggör distansoberoende arbete och globalt samarbete.
- Entreprenöriell kultur: Ett samhälle präglad av företagande och entreprenörsanda.
- En redan etablerad företagsstödande system: Ett etablerat nätverk av företagsfrämjande aktörer som erbjuder rådgivning, stöd, finansiering mm.
- Lokal identitet och varumärke: Gotland erbjuder en attraktiv livsmiljö och stark regional identitet som kan marknadsföras internationellt.



## Svagheter

- Kompetensflykt: Många nyexaminerade studenter lämnar Gotland på grund av bristen på arbetsmöjligheter och hållbara boendelösningar.
- Avsaknad av strukturer för stöd till spelföretag i tidiga skeden: Det saknas en specialiserad inkubationsmiljö med fokus på spelindustrin vilket försvårar för startups att växa och etablera sig lokalt.
- Finansieringsgap: Brist på lokalt riskkapital och specialiserade investerare med erfarenhet av spelbranschen.

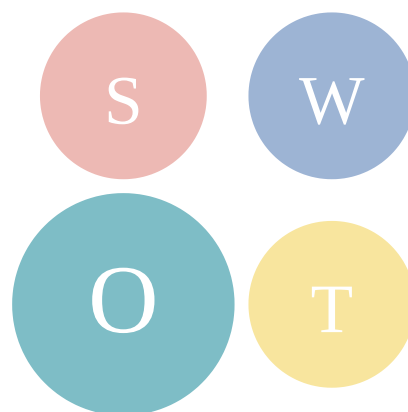


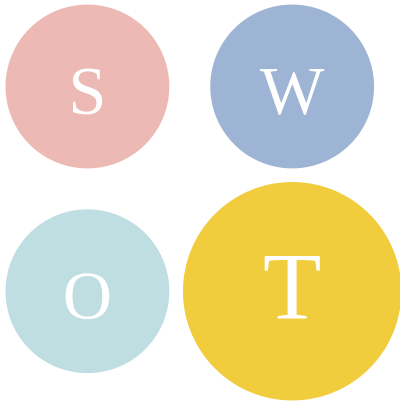
## Svagheter, forts

- Entreprenöriellt utbildningsfokus: Det finns utrymme att ytterligare stärka anpassning av tillgängliga utbildningar genom affärs- och entreprenörsförberedande moment.
- Samhällelig infrastruktur: Osäker tillgång till prisvärda och permanenta bostäder, särskilt för studenter och entreprenörer. Likaså saknas adekvata lokaler för co-workmiljöer mm.
- Begränsad samverkan: Samverkan mellan akademi, näringsliv och mer specifikt etablerade spelstudios på Gotland är begränsad.

## Möjligheter

- Etablering av en spelinkubator: Genom att skapa en spelinkubator (inspirerad av förebilder såsom Sweden Game Arena i Skövde) kan Gotland stärka stödstrukturen för startups.
- Stärka det entreprenörsförberedande fokuset i Uppsala universitets utbildningar, exempelvis genom magisterprogram med entreprenöriellt eller industriellt fokus.
- Attrahera investeringar: Skapa regionala riskkapitalfonder och samarbeta med externa investerare samt förläggare för att finansiera spelprojekt.
- Förstärkt community: Utveckla evenemang som Game Jams, pitchtävlingar och nätverksträffar för att stärka relationer och skapa en inkluderande spelmiljö.
- Boendelösningar: Satsa på nytänkande och hållbara boendelösningar för att behålla talang efter examen.
- Internationell marknadsföring: Positionera Gotland som en internationellt attraktiv spelutvecklingsdestination, likt Game Habitat i Malmö.
- Samverkan med andra kluster: Bygg relationer med nationella spelkluster som Arctic Game Lab, Sweden Game Arena och Game Habitat för kunskapsutbyte.





## Hot

- Fortsatt kompetensflykt: Om bristen på arbetsmöjligheter och boenden inte åtgärdas kommer fler talanger att söka sig bort från Gotland.
- Nationell konkurrens: Gotland konkurrerar med etablerade kluster som Skövde, Malmö och Norrland som redan har starka ekosystem och stödstrukturer.
- Brist på finansiering: Utan tillgång till kapital kommer Gotlands spelbolag att ha svårt att konkurrera på den globala marknaden.
- Osäkerhet i offentlig finansiering: Förändringar i politiska prioriteringar kan påverka långsiktiga stödprojekt.
- Ekonomiska risker i spelbranschen: Individuella bolags svårförutsägbara intäkter innebär hög risk för nya aktörer som inte når framgång direkt.

## Slutsatser SWOT-analys

SWOT-analysen visar att Gotland har en stark grund för att utveckla ett framgångsrikt spelkluster, vars kärna är Uppsala universitet Campus Gotlands internationellt erkända speldesignutbildningar. Detta kompletteras av ett aktivt community där Gotland Game Conference fungerar som en vital mötesplats mellan studenter och bransch, medan initiativ som Gotland Game Industry och Game Jams skapar en engagerad lokal gemenskap. Den stabila digitala infrastrukturen och det entreprenöriella klimatet, med stöd från aktörer såsom Science Park Gotland och Almi Gotland, ger ytterligare tyngd åt regionens potential.

Samtidigt står Gotland inför flera utmaningar. Kompetensflykten är påtaglig – många nyexaminerade lämnar ön på grund av brist på både arbetsmöjligheter och bostäder. Avsaknaden av en specialiserad spelinkubator och begränsad tillgång till riskkapital gör det svårt för startups att etablera sig och växa lokalt. Den begränsade interaktionen mellan akademi och näringsliv försvårar också utvecklingen av ett integrerat ekosystem.

Möjligheterna är dock betydande. Genom att etablera en spelinkubator, inspirerad av framgångsrika exempel som Sweden Game Arena i Skövde, kan Gotland skapa nödvändiga strukturer för tillväxt.

Riktade satsningar på boendelösningar skulle kunna vända kompetensflykten. En tydlig internationell profilering, i linje med Game Habitat i Malmö och Arctic Game i Norrland, kan positionera Gotland som en attraktiv destination för spelutveckling. Genom ökade evenemang och nätverksaktiviteter kan regionen stärka sin gemenskap och skapa en mer inkluderande miljö för både nya och etablerade utvecklare.

De främsta hoten kommer från konkurrensen med etablerade spelkluster som redan har fungerande ekosystem och stödstrukturer. Bristen på tillgängligt kapital, särskilt för små och medelstora utvecklare, tillsammans med osäkerhet kring offentlig finansiering och spelindustrins inneboende marknadsrisker, utgör ytterligare utmaningar som måste hanteras.

Sammanfattningsvis visar analysen att Gotland har unika förutsättningar för att utveckla ett framgångsrikt spelkluster. Genom att strategiskt adressera identifierade svagheter och hot, samtidigt som regionens styrkor vidareutvecklas och möjligheter tas tillvara, kan Gotland etablera sig som en framgångsrik och hållbar hub för spelutveckling.

## Insikter

Under förstudien har flera aktiviteter genomförts för att skapa en djupare förståelse för Gotlands potential som spelkluster. Dessa insatser har innefattat en kombination av datainsamling, analys och erfarenhetsutbyte i samverkan med olika målgrupper och intressenter.

En viktig del i arbetet har varit enkätundersökningar riktade mot studenter vid Uppsala universitet Campus Gotland. Syftet var att kartlägga deras behov, önskemål och upplevda möjligheter för att etablera sig i spelbranschen lokalt efter examen. Dessa insikter ger en tydlig bild av de faktorer som studenterna anser vara avgörande för att stanna kvar på Gotland och bidra till klustrets utveckling.

För att dra lärdom av befintliga spelkluster genomfördes studieresor till framgångsrika nationella och internationella spelkluster. Besöken inkluderade möten med nyckelpersoner, workshops och presentationer som belyste hur dessa miljöer strukturerats, vilka strategier som implementerats för att attrahera företag och kompetens, samt hur samverkan mellan olika aktörer har skapats. Studieresorna har givit värdefulla lärdomar och konkreta exempel på hur Gotland kan arbeta för att etablera ett konkurrenskraftigt spelkluster.

Ytterligare fördjupning har gjorts genom intervjuer med klusterledare, forskare och andra branscheexperter. Dessa samtal har fokuserat på framgångsfaktorer för klusterutveckling, utmaningar som behöver adresseras samt innovativa lösningar inom områden som infrastruktur, finansiering, talangattraktion och nätverksbyggande.

Den samlade kunskapen från dessa aktiviteter har analyserats för att identifiera insikter som kan vägleda utformningen av ett framtida spelkluster på Gotland. Resultatet beskriver Gotlands styrkor, möjligheter, utmaningar och möjliga insatser för att skapa en gynnsam miljö för spelindustrin.

## **Studenternas behov och syn på Gotlands potential som spelkluster**

Enkäten riktad till studenter vid speldesignprogrammen på Uppsala universitet Campus Gotland har gett värdefulla insikter om deras behov, utmaningar och hur de ser på Gotland som en möjlig plats för att etablera sig inom spelindustrin. Resultaten visar en engagerad studentbas med höga ambitioner men som samtidigt ger uttryck för hinder när det kommer till att Gotland ska kunna utveckla ett hållbart spelkluster.

### **Framtidsplaner och stödstrukturer**

Ett tydligt mönster som framträder är studenternas starka intresse för entreprenörskap. Många uttrycker en vilja att starta egna spelstudios eller företag efter examen, men de står inför flera utmaningar. De främsta hindren som identifierats är ekonomiska svårigheter, brist på mentorstöd, och begränsad tillgång till affärsutvecklingskunskap. För att skapa bättre förutsättningar har studenterna lyft fram följande prioriterade resurser:

- Tillgång till finansiering för att utveckla och kommersialisera spelprojekt.
- Mentorskap från erfarna spelutvecklare som kan ge vägledning och feedback.
- Coworking-miljöer där samarbeten och nätverkande kan ske i en inspirerande miljö.
- Affärsutvecklingsstöd såsom inkubatormiljö eller motsvarande.
- Verktyg och teknik som behövs för att utveckla spel på professionell nivå.
- Workshops med fokus på entreprenörskap och affärsutveckling.

### **Kompetensgap och utbildningens behov**

Studenterna har identifierat vissa kompetensgap som de anser är kritiska för att kunna gå från utbildning till framgångsrikt företagande. Bristerna innefattar områden som:

- Affärsutveckling och marknadsföring, vilket är avgörande för att lansera spel på en konkurrensutsatt marknad.
- Praktisk träning i att starta och driva företag, något som skulle ge dem en tydligare väg från idé till kommersialisering.
- Djupare teknisk kunskap inom spelmotorer och industriella arbetsmetoder.

Dessa insikter pekar på behovet av att ytterligare stärka kopplingen mellan utbildning och industri samt att introducera kompletterande kurser och praktikmöjligheter som förbereder studenterna för verkliga utmaningar inom spelutveckling.

### **Gotlands infrastruktur och attraktivitet**

En annan framträdande faktor är Gotlands infrastruktur och dess inverkan på studenternas möjligheter att stanna kvar efter examen. En majoritet av de svarande uttrycker oro över bristen på lokala spelstudios vilket gör det svårt att hitta arbets- och praktikmöjligheter. Boendesituationen upplevs också som en betydande utmaning. Tillgången till permanenta, prisvärda bostäder är begränsad och upplevs som en stor barriär för långsiktig etablering.

När det gäller infrastruktur och nätverksmöjligheter lyfts följande aspekter:

- Internet och teknik: Tillgången till stabil internetuppkoppling är god och ses som en styrka.
- Coworking-miljöer: Bristen på flexibla arbetsmiljöer gör det svårt för entreprenörer och studenter att samarbeta och utvecklas.
- Nätverk: Det finns ett behov av fler branschkopplade nätverk och evenemang som skapar kontakt med nationella etablerade spelutvecklare och företag.
- Koppling till fastlandet: Flera studenter efterfrågar förbättrade kommunikationsmöjligheter till Stockholm och andra spelkluster för att underlätta deltagande i event och samarbeten.

### **Nätverk och evenemang**

Gotland Game Conference (GGC) lyfts fram som ett mycket värdefullt evenemang särskilt vad gäller möjligheten att pitcha idéer, nätverka med branschpersoner och få feedback på spelprojekt. Samtidigt ser studenterna förbättringspotential i att utveckla evenemanget ytterligare, med inslag som:

- Riktade workshops kring affärsutveckling och entreprenörskap.
- Ökad närvaro av investerare, externa branschprofiler och rekryterare.
- Fler evenemang under året som kan fungera som kontaktytor mellan studenter, alumner och branschaktörer.



## Ekonomiska och praktiska utmaningar

Tre huvudsakliga utmaningar lyftes av studenterna:

- Finansiering: Brist på kunskap om hur man säkrar finansiering, och begränsad tillgång till kapital för spelprojekt.
- Mentorstöd och praktik: Avsaknad av strukturerade mentorskap och praktikplatser som skapar en bro mellan utbildning och industri.
- Boende och levnadskostnader: Hög boendekostnad och brist på permanenta bostäder gör det svårt för studenter att stanna kvar på Gotland efter examen.

## Förslag från studenterna för att stärka Gotland som spelkluster

För att göra Gotland till en mer attraktiv plats för spelutveckling har studenterna lämnat konkreta förslag, vilka sammanfattas som:

- Skapande av fler lokala spelstudios och arbetsmöjligheter för att möjliggöra sysselsättning och praktik.
- Ekonomiska incitament som stöd till nystartade företag i form av finansiering och mentorskap.
- Förbättrad boendesituation med långsiktiga lösningar och subventionerade alternativ för nyutexaminerade.
- Stärkta nätverksinitiativ genom fler branschknutna evenemang och starkare koppling till andra spelkluster.

## Slutsats

Enkäten visar tydligt att Gotland har en engagerad och ambitiös studentgrupp med stor potential att bidra till en växande spelindustri. För att förverkliga denna potential krävs insatser för att förbättra infrastrukturella förutsättningar, skapa stöd för affärsutveckling och säkerställa finansieringsmöjligheter. Samtidigt är boendesituationen och nätverksbyggande två kritiska områden som behöver adresseras för att Gotland ska kunna etablera sig som en attraktiv och hållbar spelutvecklingshub för studenter.



## Lärdomar från studieresor och intervjuer med nyckelpersoner

Under förstudien genomfördes studieresor till flera framgångsrika spelkluster i Sverige. Dessa inkluderade Sweden Game Arena i Skövde, Game Habitat i Malmö, Mid Sweden Game i Sundsvall samt den unika Spelbyn i Nordingrå. Syftet var att studera deras arbetssätt, strukturer och framgångsfaktorer för att identifiera lärdomar som kan tillämpas på Gotland.

Nedan följer en genomgång av de miljöer som besökts.

### Sweden Game Arena

Sweden Game Arena i Skövde är ett framstående exempel där samverkan mellan akademi, näringsliv och offentlig sektor har resulterat i en spelinkubator som fostrar nya företag och skapar arbetstillfällen. Genom målinriktade investeringar i Science Park Skövde och uppbyggnaden av en dedikerad spelinkubator har Skövde lyckats etablera sig som en nationell och internationell hub för spelutveckling. Resultatet är tydligt: miljardintäkter, hundratals arbetstillfällen och en cirkulär tillväxt där framgångsrika studios återinvesterar i det lokala ekosystemet.

### Game Habitat

Game Habitat i Malmö har en stark communitydriven modell där man skapar mötesplatser för utvecklare, företag och studenter. Genom regelbundna nätverks-träffar och industrifokuserade events har Malmö byggt ett framgångsrikt och inkluderande spelkluster med det gemensamma kontorslokalerna som klustrets hjärta. Kombinationen av storbolag som Massive Entertainment och ett växande antal indieutvecklare visar hur diversifiering inom branschen skapar robusthet och tillväxt.

### Mid Sweden Games

Mid Sweden Game i Sundsvall har visat att regional samverkan är nyckeln till framgång. Genom att involvera kommuner och näringsliv har de lyckats öka antalet spelföretag på kort tid och början till ett nytt investerarnätverk stimulerats. Deras fokus på nätverksbyggande och skapandet av stödjande strukturer har gynnat både nya och etablerade aktörer.

### High Coast Game Lab (Nordingrå)

Spelbyn i Nordingrå är ett unikt exempel på hur en mindre ort kan etablera sig inom spelindustrin. Genom att skapa en inspirerande och inkluderande miljö där utvecklare kan bo och arbeta tillsammans har Spelbyn attraherat både talang och kreativa entreprenörer trots sitt geografiska läge.

Lärdomarna från dessa spelkluster visar tydligt vikten av väl fungerande samverkan mellan akademi, näringsliv och offentlig sektor samt att skapa strukturer som stöttar både nya och etablerade spelutvecklare.

Detta perspektiv underströks även i intervjun med Björn Flintberg som är senior rådgivare och forskare vid RISE och expert på klusterutveckling:



***"För att ett spelkluster ska lyckas krävs det en aktiv samverkan där akademien utbildar och fostrar framtidens talanger, samtidigt som näringslivet skapar möjligheter för dessa talanger att stanna kvar och växa. Det är viktigt för att behålla kompetensen lokalt och förlänga utbildningsmiljön vidare till ett kraftfullt ekosystem."***

Ett återkommande tema i samtliga intervjuer och studieresor var vikten av regionalt stöd och en strategisk inriktning som specifikt gynnar spelindustrins utveckling lokalt. Framgångsrika kluster som Skövde, Malmö och Sundsvall har tydligt visat att målmedvetna satsningar från region och kommun i form av investeringar i infrastruktur, inkubationsprogram och företagsstöd skapar förutsättningar för en hållbar och växande spelindustri.

Intervjuer med klusterledare och andra nyckelpersoner underströk ytterligare följande viktiga framgångsfaktorer:

- En tydlig inkubatorstruktur: Möjligheten att erbjuda nyföretagare stöd, nätverk och finansiering likt Sweden Game Arena.
- Communitybyggande: Skapa sammanhållna nätverk genom events, co-workingmiljöer och sociala mötesplatser.
- Regionalt engagemang och strategiska beslut: Offentliga aktörer behöver prioritera spelindustrin i sina näringslivsstrategier för att skapa förutsättningar för långsiktig tillväxt.
- Lokalt förankrade investeringsmöjligheter: Utveckla strukturer för att attrahera både privat och offentligt kapital till regionen.

Lärdomarna från studieresor och intervjuer visar på att nyckeln till ett framgångsrikt spelkluster är att skapa förutsättningar för samverkan, stödstrukturer och ett levande community där utvecklare, studenter och företag kan växa och etablera sig på lång sikt.

## Sammanfattning

Analysen av Gotlands möjligheter och utmaningar har gett en tydlig bild av utvecklingsområden att arbeta vidare på. SWOT-analysen pekar på betydande styrkor som den välrenommerade spelutbildningen vid Campus Gotland och en entreprenöriell grund, men även på svagheter såsom bristande finansieringsstrukturer och otillräckliga fysiska miljöer för spelutvecklare. Lärdomarna från studieresorna till etablerade spelkluster i Skövde, Malmö, Sundsvall och Nordingrå, samt insikter från intervjuer med branschledare och forskare, understryker vikten av regional samverkan, strategiska investeringar och en tydlig riktning. Gotland har potentialen att inspireras av dessa exempel men lösningarna behöver anpassas till öns unika förutsättningar.



Studieresa:  
High Coast Game Lab,  
spelbyn Nordingrå



Studieresa:  
Mittuniversitetet Makerspace

## 5. Framgångsfaktorer

De möjligheter och utmaningar som identifierats i förstudien utgör en grund för framgångsfaktorer som presenteras som nyckelområden för att stärka Gotlands position som spelkluster. Samtidigt ska sägas att det bör tas höjd för den komplexitet vissa insatser innebär, vilket kommer att hanteras i en nyanserad strategi för etablering i avslutande avsnitt av rapporten.

För att bygga ett konkurrenskraftigt spelkluster på Gotland är det nödvändigt att adressera nyckelområden som framkommit under förstudien genom analyser, intervjuer och enkäter. Här följer sex prioriterade fokusområden som behöver stärkas:

### Stöd för affärsutveckling

Det saknas anpassat affärsutvecklingsstöd på Gotland som kan erbjuda strukturerat stöd till startups och nyexaminerade spelutvecklare. En anpassad inkubatorprocess skulle fungera som en katalysator för företagsutveckling genom att erbjuda:

- Affärsutvecklingsstöd och rådgivning för nya företag.
- Mentorskap från erfarna spelutvecklare och branscheexperter.
- Tillgång till finansiering och investerarnätverk.
- Utbildningar och workshops kring affärsutveckling, pitchteknik och finansiering.
- Stöd för kommersialisering av spelprojekt, från idéstadie till färdig produkt.

### Lokal finansiering och investeringsstöd

Finansiering är en av de största utmaningarna för spelutvecklare på Gotland. Det finns få lokala investeringsmöjligheter och bristen på riskkapital driver många att söka stöd nationellt eller internationellt. För att möjliggöra tillväxt finns några framgångsfaktorer:

- En riskkapitalfond för att stötta lokala spelutvecklare.
- Partnerskap med privata investerare och förläggare med erfarenhet från spelbranschen.
- Workshops och rådgivning för att förbättra spelutvecklarens förmåga att säkra finansiering.



## **Samarbetsytor och infrastruktur för spelutvecklare**

Spelutvecklare på Gotland saknar fysiska miljöer som är anpassade för deras arbete. För att möjliggöra samarbete, innovation och produktutveckling behövs:

- Coworking-miljöer med teknisk infrastruktur.
- Kreativa hubbar som erbjuder tillgång till teknik, programvara och mötesplatser.
- Utveckling av infrastrukturella lösningar som främjar distansarbete och samarbete med andra spelkluster.

## **Stark samverkan mellan akademi och näringsliv**

Uppsala universitet Campus Gotland är en stark tillgång med sina speldesignprogram, men övergången från utbildning till arbetsliv kan förbättras. Prioriterade insatser inkluderar:

- Praktik som erbjuder studenter arbetslivserfarenhet i lokala och nationella spelstudios.
- Mentorskap och samarbeten där spelutvecklare och företag stöttar studenter med verkliga projekt.
- Forskning och utvecklingsprojekt i samarbete mellan akademi och industri.
- Komplettera utbildningarnas nuvarande innehåll kopplat mot spelproduktion och entreprenörskap.

## **Nätverk och internationell synlighet**

Gotland har redan initiativ som Gotland Game Conference och Gotland Game Hub, men fler nätverks- och marknadsföringsinsatser behövs för att öka Gotlands synlighet:

- Fler återkommande branschevent som kopplar samman spelutvecklare med investerare, förläggare och industriexperter.
- Samarbete med andra svenska och internationella spelkluster.
- En strategi för att marknadsföra Gotland som en attraktiv plats för spelutveckling. Ett varumärke och en stark storytelling kan öka synligheten med flertalet positiva utfall.
- Utveckling och stärkande partnerskap för Gotland Game Conference.

## **Boendesituation och levnadsvillkor**

Bostadsbristen lyfts som en utmaning för studenter, unga entreprenörer och nyrekrytering på Gotland. För att behålla talang och underlätta nyetableringar behövs:

- Kreativa boendelösningar som främjar innovation och tillväxt.
- Utveckling av attraktiva levnadsmiljöer för att göra Gotland mer lockande för kreativa yrkesgrupper.
- På lång sikt prisvärda bostadslösningar för studenter och startups.
- Stöd för boendeinfrastruktur som möjliggör distansarbete och flexibelt boende för nyinflyttade.

## Sammanfattning

För att stärka Gotlands position som en framstående spelutvecklingshub behövs investeringar och samordnade insatser inom följande nyckelområden:

- Etablering av ett specialiserat affärsutvecklingsstöd.
- Skapande av lokal finansiering och investeringsstöd.
- Utveckling av samarbetsytor och infrastruktur för spelutvecklare.
- Stärkt samverkan mellan akademi och näringsliv.
- Ökade nätverksmöjligheter och internationell synlighet.
- Förbättring av boendesituation och levnadsvillkor.

Utöver dessa områden främjas ett spelkluster också av en långsiktig offentlig strategi och stöd för spelindustrin. För att skapa långsiktiga förutsättningar för spelklustret bör spelindustrin inkluderas och integreras tydligare, och samordnat med mål för tillväxt, arbetstillfällen och export från spelindustrin.



Bild: Uppsala Universitet, GGC 2024

# 6. Strategi för etablering och utveckling av spelkluster på Gotland

Denna strategi för etablering och utveckling baseras på insikter och slutsatser från tidigare kapitel. Syftet är att presentera en struktur med potential att stödja utvecklingen av ett hållbart och konkurrenskraftigt ekosystem för spelutveckling på Gotland. Strategin innehåller tre faser som bygger vidare på varandra. Dessa faser utgör ett ramverk anpassade efter aktuella förutsättningar, där varje fas innehåller nyckelområden, föreslagna insatser och möjliga finansieringsvägar, vilket ger en flexibel men strukturerad modell för att navigera klustrets tillväxt. Genom en stegvis implementering skapas en strukturerad tillväxttakt som effektivt adresserar utmaningar samtidigt som identifierade styrkor kan utnyttjas effektivt.

## Vision

Gotlands spelkluster ska utvecklas till ett innovationsdrivet och hållbart ekosystem. Genom att förena entreprenörskap, utbildning och regionala utvecklingsresurser skapas en stark plattform som inspirerar till utveckling och framgångsrikt företagande. Klustret ska utgöra en katalysator för utveckling av framtidens spel, erbjuda goda möjligheter för studenter och entreprenörer, samt bidra till Gotlands kulturella och ekonomiska utveckling.

## Strategiska prioriteringar

För att förverkliga visionen krävs en tydlig strategi som bygger på samverkan mellan akademi, näringsliv och offentlig sektor. Strategin fokuserar på följande områden:

- Utveckla inkubationsmiljöer: Skapa en fysisk och virtuell miljö med lokaler, mentorskap och affärsutvecklingsprogram som stöttar nya spelstudior och entreprenörer.
- Förbättra finansiering och investeringar: Koppla lokala spelstudior till investerare och etablera regionala finansieringslösningar såsom riskkapitalfonder och projektfinansiering.
- Bygga starka nätverk och varumärke: Positionera Gotland som en ledande plats för spelutveckling genom synlighet på internationella arenor, marknadsföring och strategiska samarbeten.
- Stärka infrastrukturen: Säkerställ tillgång till boende och gemensamma arbetsutrymmen för att underlätta för spelutvecklare att bo och verka på Gotland.
- Främja hållbarhet: Integrera social, ekonomisk och miljömässig hållbarhet i klustrets verksamhet och skapa en långsiktig plattform för innovation och entreprenörskap.



# Vägen framåt

## Strategiskt förankring och risköversyn

För att säkerställa en gemensam utgångspunkt och förbereda genomförandets kommande faser föreslås ett initialt steg med två riktade dialoger. I dessa samlas representanter från akademi, näringsliv, offentliga aktörer och lokala investerare för att etablera samsyn kring mål och ansvarsfördelning samt identifiera potentiella hinder.

### Dialog 1: Förankring och rollfördelning

Syfte: Att enas om planens övergripande inriktning och tydliggöra respektive aktörs roll och resurser.

Fokus: Översikt av färdplanens ramverk, gemensam diskussion om aktörernas bidrag och eventuella förutsättningar för fortsatt samverkan.

### Dialog 2: Risköversyn och åtgärdsförslag

Syfte: Att gemensamt identifiera och prioritera risker samt formulera förslag på strategier för att hantera dessa.

Fokus: Samlad bedömning av tidigare analyser, scenarioövningar och överenskommelser om lämpliga åtgärder för riskbegränsning.

Dessa dialoger möjliggör en bred förankring samtidigt som konkreta risker tydliggörs och hanteras i ett tidigt skede. På så sätt skapas en stabil grund för fortsatta steg i genomförandeplanen.

## Fas 1: Etablering och förankring (0–2 år)

Den första fasen syftar till att lägga grunden för Gotlands spelkluster genom att skapa ett samordnat ekosystem och implementera grundläggande strukturer som stöttar entreprenörer och startups. Fokus ligger på att etablera en organisatorisk plattform för klustret, aktivera samverkan mellan nyckelaktörer och bygga upp en stark lokal community.

## Aktiviteter

### Skapa en samordnad klusterorganisation

- Etablera en dedikerad klusterorganisation med ansvar för att samordna aktiviteter, säkerställa kontinuerlig dialog mellan aktörer och hålla momentum i utvecklingen av spelklustret.
- Etablera en pilot för inkubatorstöd genom att erbjuda gemensamma arbetsutrymmen, mentorskap från branschexperter och praktiska workshops inom områden som affärsmodeller, marknadsetablering och juridik.

- Utveckla spelproduktion kopplat till industrin inom Uppsala universitets utbildningar, samtidigt som den befintliga profilen som framstående inom spelforskning kvarstår.
- Fortsätta utforska samarbetsmöjligheter med lokala och nationella aktörer för att stärka klustrets förankring och långsiktiga riktning.
- Bygga en lokal community genom att stärka återkommande nätverksaktiviteter som meetups, speltestningsevent och informella branschträffar för att skapa en känsla av samhörighet och samarbete.
- Stärka Gotland Game Conference som en central plattform för att koppla samman studenter, startups, branschaktörer och investerare.

### **Attrahera grundfinansiering för genomförandeprojektet**

- Utforska EU-finansiering exempelvis via Creative Europe och andra internationella stödprogram för att stötta initiala projekt.
- Säkra medel för att finansiera utveckling av klusteraktiviteter.
- Utforska och säkra projektpartners för långsiktiga utvecklingsprojekt för att vidareutveckla senare delar i klusterutvecklingen.

### **Finansieringsstrategier**

- Genomförandeprojekt: Använd regionala och nationella stödmedel för att bygga den organisatoriska grunden och stödja initiala aktiviteter.
- Privata investeringar: Involvera privata aktörer i finansieringen av mentorskap, event och workshops.
- EU-finansiering: Ansök om medel för att förstärka klustrets infrastruktur och stödprogram.

### **Indikatorer för framgång**

- En klusterorganisation med tydligt ansvar och resurser är etablerad.
- Grunden för en spelinkubator är etablerad.
- Utbildningarna ger möjlighet till en tydligare brygga till spelproduktion och industrin.
- Säkrad finansiering.

### **Tidsram**

Fas 1 löper över tre år och fungerar som ett pilotprojekt för att testa och validera klustrets struktur, aktiviteter och potential. Vid slutet av fasen ska en solid grund finnas för att möjliggöra övergången till nästa fas: Uppskalning och talangattraktion.

## Fas 2: Uppskalning och talangattraktion (3-5 år)

Fas 2 syftar till att bygga vidare på grunden från fas 1 genom att skala upp verksamheten, attrahera fler entreprenörer och spelstudios, samt positionera Gotlands spelkluster som en nationellt och internationellt synlig aktör. Fokus ligger på att stärka klustrets kapacitet, bredda deltagandet och skapa tydliga möjligheter för investeringar och affärsutveckling.

### Aktiviteter

#### Skala upp inkubatorverksamheten

- Expandera inkubatorn genom att öka antalet bolag som deltar och diversifiera stödet baserat på företagets behov och mognadsnivå.
- Införa acceleratorprogram för etablerade bolag som vill växa, med fokus på områden som internationalisering, uppskalning och affärsutveckling.

#### Integrera spelproduktionsinriktade projekt i utbildning

- Projektkurser introduceras där studenter driver egna spelprojekt från koncept till lansering.

#### Stärka Gotlands varumärke inom spelindustrin

- Genomföra en marknadsföringskampanj för att positionera Gotland som en attraktiv destination för spelutvecklare och investerare.
- Delta på internationella spelkonferenser som Gamescom och Nordic Game Conference för att lyfta fram klustret och skapa nya samarbeten.
- Utveckla Gotland Game Conference till en internationellt erkänd mötesplats med fokus på spelutveckling, innovation och investeringar.

#### Attrahera och förvalta investeringar

- Bygga långsiktiga relationer med nationella och internationella investerare och förläggare, och anordna matchmaking-event som kopplar spelstudior till kapital.
- Etablera en riskkapitalfond i samarbete med privata och offentliga aktörer för att finansiera lovande spelprojekt och startups.
- Utbilda entreprenörer i hur de kan söka och säkra extern finansiering från investerare och program som Creative Europe.

#### Bygga ett nationellt och internationellt nätverk

- Stärka samarbete med andra spelkluster som Sweden Game Arena, Game Habitat och Arctic Game för att skapa synergier och gemensamma projekt.
- Involvera internationella aktörer i Gotlands ekosystem genom inbjudningar till events, workshops och samverkansmöjligheter.

## Utöka communityn och diversifiera deltagandet

- Bredda klustrets målgrupp genom att attrahera entreprenörer och bolag från hela Sverige och internationellt.
- Skapa en inkluderande och diversifierad community som främjar innovation och tillväxt.

## Finansieringsstrategier

- Offentliga medel: Säkra långsiktig finansiering från Tillväxtverket, Region Gotland och andra nationella aktörer för att skala upp verksamheten.
- Privata investeringar: Arbeta aktivt med riskkapitalbolag och affärsänglar för att få in kapital i klustret och stödja bolag med stor potential.
- Internationella program: Ansök om medel från EU:s Horizon Europe och Creative Europe för att finansiera expansionen och stärka internationella samarbeten.

## Indikatorer för framgång

- Nya spelbolag etableras.
- Nya arbetstillfällen inom spelindustrin skapas.
- Studenter visar ökad aktivitet i mogna spelproduktionsprojekt.
- Externt kapital har attraherats till Gotlands spelindustri.
- Gotland Game Conference har etablerat sig som ett internationellt erkänt event med ökat antal deltagare och branschaktörer.
- Nationella och internationella samarbeten med minst tre andra spelkluster har initierats.

## Tidsram

Fas 2 löper mellan år 3 och år 5 där fokus ligger på att öka klustrets synlighet och skapa en kritisk massa av aktiva bolag och entreprenörer. Vid slutet av fasen ska klustret vara redo för en långsiktig hållbar utveckling med en tydlig position på den internationella spelmarknaden.



Bild: Uppsala Universitet, GGC 2024

## Fas 3: Mognad och hållbar tillväxt (6-10 år)

Fas 3 syftar till att befästa Gotlands position som ett ledande spelkluster, både nationellt och internationellt, samt säkerställa en långsiktig och hållbar tillväxt. Fokus ligger på att skapa ett självförsörjande ekosystem där företag, akademi och offentliga aktörer samarbetar sömlöst för att driva innovation, entreprenörskap och exportmöjligheter.

### Aktiviteter

#### Skapa en självförsörjande klusterstruktur

- Etablera ett permanent klusterkontor med dedikerad personal som fungerar som navet för Gotlands spelkluster.
- Implementera en tydlig styrningsmodell där ansvar och roller mellan klusteraktörer är definierade, inklusive akademi, näringsliv och offentlig sektor.
- Arbeta för att klustret gradvis kan finansiera sig självt genom medlemsavgifter, sponsorer och framgångsrika projekt.

#### Stödja framgångsrika bolag i uppskalning och global expansion

- Introducera program för att stödja större spelstudior i deras tillväxtresa inklusive hjälp med att rekrytera, bygga strukturer och etablera internationella kontakter.
- Skapa en "growth hub" för mogna bolag med specialiserat stöd för uppskalning och diversifiering av affärsmodeller.
- Facilitering av samarbeten mellan lokala bolag och globala aktörer som förläggare och plattformsägare.

#### Utveckla spetskompetens och branschledande forskning

- Etablera långsiktiga forskningsprojekt i samarbete med Uppsala universitet och industrin för att driva innovation inom spelutveckling.
- Stödja utvecklingen av nya utbildningsprogram som t.ex. masterprogram med inriktning på avancerad spelutveckling och entreprenörskap.
- Bjud in internationella experter för att genomföra workshops och föreläsningar för att lyfta kompetensnivån i klustret.

#### Positionera Gotland som en global spelhub

- Stärka Gotland Game Conference till en av de mest inflytelserika spelkonferenserna i Norden.
- Samarbeta med globala spelaktörer för att locka större företag och studios att etablera satellitkontor på Gotland.
- Driva en strategisk kommunikationskampanj för att ytterligare befästa Gotlands varumärke inom spelindustrin.

## **Fördjupa kopplingen mellan klustret och samhället**

- Skapa fler lokala initiativ som engagerar samhället i spelindustrin, exempelvis workshops för skolor, öppna speltestningar och lokala spelfestivaler.
- Bidra till Gotlands utveckling som en livskraftig och attraktiv plats att bo och arbeta på genom att integrera klustrets framgångar i den regionala ekonomin.
- Arbeta för att minska brain drain och stärka lokalt entreprenörskap genom att skapa långsiktiga boendelösningar för utvecklare och entreprenörer.

## **Finansieringsstrategier**

- Medlemsavgifter och sponsorskap: Implementera en finansieringsmodell där medlemsföretagen och externa partners bidrar till klustrets drift.
- Resultatbaserad finansiering: Skapa incitament för bolag att återinvestera i klustret genom bidrag eller stöd kopplat till framgångsrika projekt och spel.
- Internationella samarbeten och projekt: Fortsätta att säkra EU-finansiering och andra internationella stöd för spetsforskning och utveckling.
- Privata investeringspartners: Etablera strategiska partnerskap med stora investeringsbolag och riskkapitalfonder för att locka kapital till större spelprojekt och studios.

## **Indikatorer för framgång**

- Gotland etableras som ett av topp tre svenska spelkluster.
- Andelen kvinnor och underrepresenterade grupper inom spelindustrin ökar.
- Gotland Game Conference har över 1 000 deltagare, inklusive investerare, förläggare och internationella experter.
- Ökad inflyttning av åretruntboende till Gotland kopplat till klustrets aktiviteter.
- Bolag med internationell verksamhet expanderar.

## **Tidsram**

Fas 3 löper från år 6 till år 10 och markerar en övergång från uppbyggnad till en hållbar tillväxtfas. Vid slutet av fasen ska klustret vara en välkänd global aktör med ett starkt lokalt ekosystem som attraherar talang, kapital och innovation.

---

## 7. Avslutande ord

Denna förstudie belyser Gotlands potential att utvecklas till en stark och hållbar hub för spelutveckling. Med en etablerad akademisk grund genom Uppsala universitet Campus Gotland, en stark entreprenörskultur och ett växande intresse för branschspecifika stödstrukturer, finns alla förutsättningar för att skapa ett livskraftigt spelkluster.

Samtidigt identifieras utmaningar som behöver adresseras för att realisera denna potential. Kompetensflykt, brist på affärsutvecklingsstöd och begränsad finansiering utgör hinder för nystartade företag och talanger som vill stanna kvar på Gotland. För att Gotland ska kunna konkurrera med etablerade spelkluster behövs riktade insatser inom infrastruktur, samverkan och investeringsstöd.

Ett spelkluster på Gotland skulle inte bara stärka den lokala ekonomin och skapa nya jobbmöjligheter, utan även positionera ön som en attraktiv plats för innovation och kreativ utveckling. Erfarenheter från framgångsrika kluster som Sweden Game Arena i Skövde och Game Habitat i Malmö visar att långsiktiga satsningar på ekosystem, talangattraktion och samverkan mellan akademi, näringsliv och offentlig sektor är avgörande för att lyckas.

Nästa steg är att omsätta denna kunskap i konkreta åtgärder. Genom att etablera en spelinkubator, stärka entreprenöriellt fokus inom utbildningarna, attrahera investeringar och utveckla boendelösningar för spelutvecklare, kan Gotland ta de första stegen mot att bli en internationellt erkänd plats för spelutveckling.

För att denna vision ska bli verklighet krävs samarbete mellan alla berörda aktörer – universitetet, spelindustrin, investerare och offentliga aktörer. Genom att bygga vidare på den unika plattform som Gotland redan har kan vi skapa en inspirerande och hållbar miljö där spelutvecklare kan trivas, växa och bidra till regionens långsiktiga utveckling.



**Med ett samlat engagemang från akademi, näringsliv och offentlig sektor kan Gotland utvecklas till en ledande miljö för innovation och spelutveckling. Genom att omsätta strategin för etablering och utveckling i praktiken har spelindustrin potential att bli en drivkraft som stärker Gotlands ekonomi, genererar nya arbetstillfällen och positionerar ön som en internationellt framstående hub för spelutveckling**



Studieresa:  
Mid Sweden Games – Bizmaker, Sundsväll



Studieresa:  
High Coast Game Lab, Spelbyn Nordingrå



Studieresa:  
Mittuniversitetet Makerspace



Studieresa:  
High Coast Game Lab, Spelbyn Nordingrå





**SCIENCE PARK  
GOTLAND**



**VILL DU VETA MER? TA KONTAKT!**

Alma Nyborg, projektledare

Tel: 076-870 71 96

[alma.nyborg@scienceparkgotland.se](mailto:alma.nyborg@scienceparkgotland.se)



EUROPEISKA  
UNIONEN  
Europeiska  
regionala  
utvecklingsfonden



UPPSALA  
UNIVERSITET



Region  
Gotland