

# SWEDEN GAME ARENA

FINANCIERS



# Förord – Mod och tålamod

Under de senaste 20 åren har Västra Götaland och Skövde utvecklats till att bli Sveriges ledande plats för spelutveckling. Men det var inte en självklarhet att det skulle bli så. I början av 2000-talet hade Högskolan i Skövdes profilområde, IT-utbildningarna, alldeles för dåligt söktryck. Efter mycket tänkande och långa workshoppar kom man fram till att slå samman flera av de kunskaper som fanns på Högskolan för att skapa en dataspelsutbildning.

Beslutet möttes i början med mycket skepsis: "Kan man verkligen arbeta med sånt?". I takt med att branschen växte började fler se och förstå de ekonomiska och kulturella fördelarna med spelutveckling. Även Högskolans satsningar på "Serious Games", spel med utbildnings- och lärosyften, fick fler att inse hur mångfacetterad spelutvecklingsbranschen faktiskt är.

Medan utbildningar på Högskolan växte fram började man i Skövde kommun och Västra Götaland analysera vilka framtidsbranscher man skulle kunna satsa på och landade i spel. Det var ett modigt beslut att våga satsa på spelutveckling, att se potentialen i spelbranschen och de förutsättningarna som fanns i Skövde.

Det som började med ett gäng studenter och deras studentspel i en datasal på Högskolan har idag utvecklats till att fylla en stor idrottsarena med utländska gästtalare och tusentals konferensdeltagare och exportsuccéer som sålt miljontals spel. Vägen dit har inte varit spikrak. Resultaten av det ekosystem för spelutveckling som man skapat i Skövde var inte omedelbara: Den första miljonhitten från Skövde kom först tolv år efter att satsningen påbörjades. Sedan dess har det tålamod som finansierarna till Sweden Game Arena visat, fått bära frukt genom årligen återkommande världshits för Skövdebolagen.

# SWEDEN GAME | ARENA

Att påstå att Sweden Game Arena bidragit till att sätta Skövde och Västra Götaland på världskartan är inte en överdrift. Genom deltagande i internationella mässor, internationella akademiska samarbeten och Sweden Game Conference med deltagare från världens alla hörn har varumärkesbyggandet för Skövde, Västra Götaland, Science Park Skövde, Högskolan och regionala dataspelsföretag nått långt utanför landets gränser.

Vi är stolta över det arbete som gjorts sedan starten för tjugo år sedan. Det mod, driv och tålamod som initiativtagarna visat har möjliggjort framväxten av ett unikt ekosystem för spelutveckling som saknar motsvarighet i norra Europa. Men trots utvecklingen och framgångarna vill vi inte bli bekväma i vår roll som Sveriges ledande plats för spelutveckling. När vi blickar framåt ser vi möjligheterna att på allvar börja konkurrera på den globala

scenen, men för att lyckas med det krävs fortsatt hårt arbete. Det gäller att fortsätta göra det som vi gjort bra, ta tillvara på våra framgångsfaktorer och utveckla dessa. Med engagemang och viljan att fortsätta satsa finns det goda förutsättningar för att ekosystemet ska växa och stärka sin position som en ledande plats för spelutveckling, inte bara på en nationell utan även på en internationell nivå.

- Katarina Jonsson, kommunstyrelsens ordförande i Skövde
- Mats Jägstam, vd för Science Park Skövde
- Lars Niklasson, rektor på Högskolan i Skövde



# Bakgrund

**För tjugo år sedan startade Högskolan i Skövde de första två utbildningsprogrammen för dataspelsutveckling. Det var startpunkten för den satsning som kommunen, regionen, näringslivet och akademien kom att arbeta för, och som blev en bidragande faktor till det svenska spelundrets framväxt – Sweden Game Arena.**

Vad som började som två utbildningsprogram med 40 studenter har nu tolv program med 600 studenter varje år. Vad som började med ett ensamt dataspels-startup 2004, har nu lett till en levande spelinkubator som har stöttat över 150 dataspelstartups i Skövde och Göteborg som har levererat spel i världsklass. Det initiativ som startades 2002 har nu i tjugo år gjort avtryck inte bara i Skövde och Västra Götaland utan i resten av Sverige och världen. Satsningen på spelmiljön i Skövde lyftes 2014 till en ny nivå när Science Park Skövde, regionala dataspelsföretag,

Högskolan i Skövde och Skövde kommun tillsammans med Västra Götalandsregionen etablerade Sweden Game Arena och satte målsättningen att bli en Europaledande nod inom dataspel. För att uppnå dessa ambitiösa mål har man under tre efterföljande projekt 2014–2022 samlat företagande, utbildning och forskning samt platsutveckling under paraplyet Sweden Game Arena, för att ge Västra Götaland lyskraft och förutsättningar att bli en attraktiv region för dataspelsbranschen.



# Sweden Game Arena

**Sweden Game Arena är en satsning långt från jantelagens ramar, men när det ses i backspegeln är det tydligt att de ambitiösa målsättningarna har uppfyllts och fortsätter att sätta Skövde och Västra Götaland på kartan som nav inom dataspelsutveckling. Både som plantskola för dataspelsutvecklare och för avancerad forskning, och dessutom som ett levande näringsliv med dataspel som når miljontals konsumenter världen över.**

Tack vare stödet från Västra Götalandsregionen, Skövde kommun, Högskolan i Skövde, Science Park Skövde och det lokala näringslivet har Sweden Game Arena kunnat växa och skapa ett hållbart ekosystem som skapar jobb, attraktionskraft och ökad innovationsförmåga i regionen. Utvecklingen av den lokala spelindustrin har bland annat resulterat i: över 150 nya spelutvecklingsföretag, över 500 jobb, 600 studenter inom spelutveckling, events med tusentals deltagare och ett flertal internationella spelsuccéer såsom Goat Simulator, Battlerite, Valheim och V Rising.

# Det svenska spelundret – en global exportsuccé

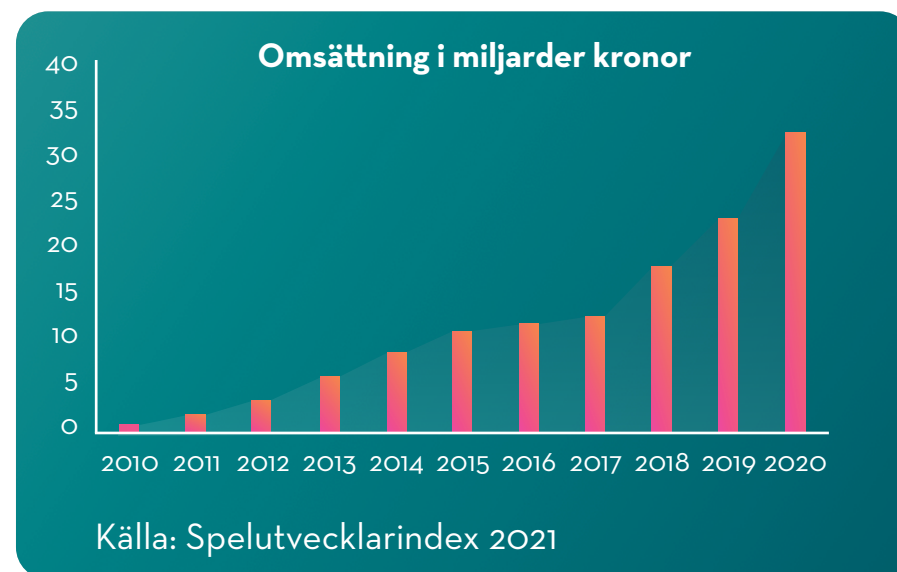
Det svenska musikundret är en välkänd framgångssaga med globala exportsuccéer som ABBA och Roxette. Sverige fortsätter att årligen förse världen med underhållning i världsklass men de senaste decennierna handlar succéerna i stor utsträckning inte bara om musik utan även dataspel. De svenska spelutvecklarna verkar på en i hög grad global marknad som utvecklats från en hobby till en stor industri med såväl ekonomisk som kulturell betydelse.

Den svenska spelindustrin har varit på så pass kraftig fram-marsch det senaste decenniet att det nu talas om det svenska spelundret. På tio år har dataspelsbranschen i Sverige gått från en omsättning på 1,2 miljarder till 34,7 miljarder kronor. Idag står svensk spelindustri sig stark på den internationella marknaden som en av de tio största exportörerna av spel globalt.

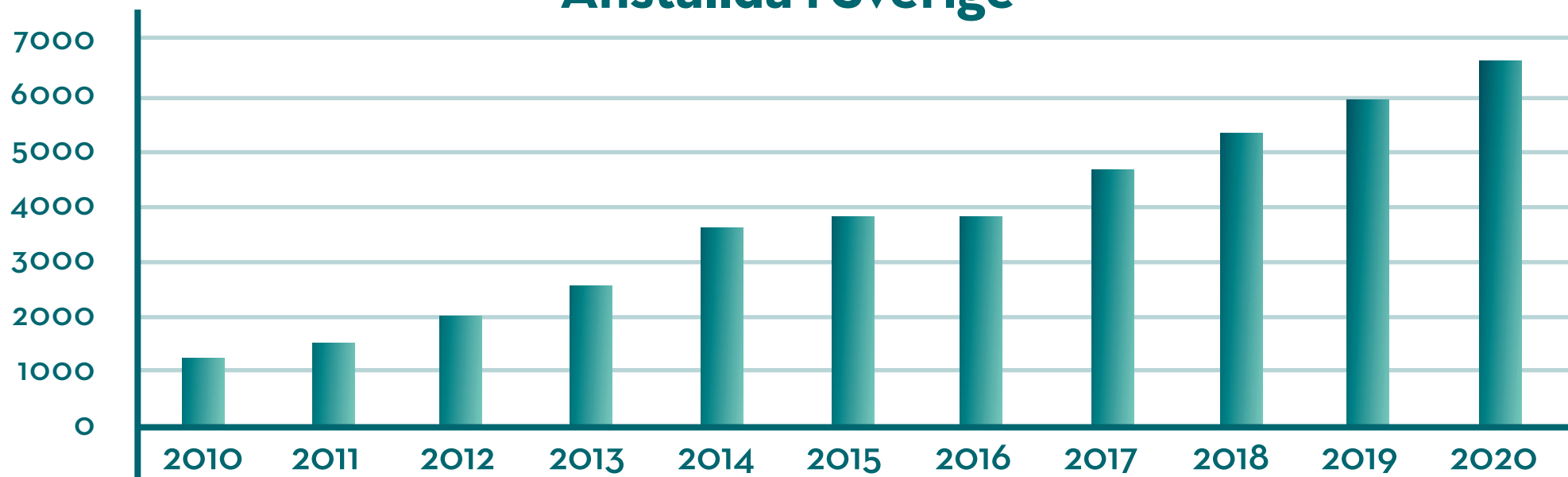
**”Jag brukar säga skogen, stålet, spelen – det här är nästa stora basindustri i Sverige.** Vi exporterar mer spel än krigsmateriel, vi exporterar långt mer spel än möbler, det finns så mycket att göra här,” säger Björn Flintberg, digital strateg på RISE.

Spelindustrin är i stor utsträckning en tillväxtbransch. Bara under 2020 startades 81 bolag vilket resulterade i att det i december 2020 fanns 667 aktiva dataspelsföretag i Sverige, en ökning med hela 14 procent jämfört med föregående år. Sammanlagt sysselsätter företagen över 6500 personer i Sverige och över

7000 personer utomlands. Regionalt omsatte bolagen enligt Svenska Dataspelsbranschen under 2020 drygt 1 miljard kr i Skövde respektive drygt 0,5 miljard kr i Göteborg.



# Anställda i Sverige



Enligt Dataspelsbranschens Spelutvecklarindex 2021 är de faktorer som pekar på fortsatt tillväxt bland annat fler satsningar på regionala kluster med inkubatorer, acceleratorer och utbildningar. Kompetensförsörjning ses som en framtida utmaning i den svenska dataspelsbranschen. Inte minst då många svenska företag väljer att etablera sig i eller förvärva bolag i andra länder. En del av utmaningen med kompetensförsörjningen är att det utexamineras färre spelutvecklare än vad som nyanställs varje år.

Per Strömbäck, talesperson för Dataspelsbranschen tror att de svenska spelutvecklarna står väl rustade för framtiden. ”Vi har väldigt goda förutsättningar med starka företag i många olika områden. Vi har mångfald såväl på tema, genrer och storlek

på spel. Det finns produktionsbudgetar, teknik, affärsmodeller, teamstorlekar och rätt ägarbilder. Hur man än väljer att skära limpan har dataspelsbranschen väldigt mycket mångfald. Det är en viktig styrka för att hantera framtida förändringar”, säger Per Strömbäck.

Till skillnad från skogen och stålet är spelutvecklingsindustrin inte beroende av en enskild råvara utan av människors kreativitet, entreprenörskap och driv. För att dataspelsbranschen i Sverige ska fortsätta på inlagen väg och årligen leverera världssuccéer behövs miljöer som tar hand om och utvecklar just de mänskliga egenskaper som tagit branschen dit den är idag.

SWEDEN

GAME

ARENA







# Sweden Game Arena - ett unikt ekosystem

Sweden Game Arena erbjuder möjligheter att utvecklas inom spelutveckling oavsett om du är student, entreprenör som vill starta ett eget spelföretag, forskare eller arbetssökande spelutvecklare. Med startpunkt i Skövde har Sweden Game Arena skapat ett unikt ekosystem som skapar grogrund för nyföretagande, nydanande forskning, fostrar framtidens spelutvecklare och tar spel från Västra Götaland ut på den globala marknaden.

Sweden Game Arena är ett samverkansinitiativ mellan Science Park Skövde, regionala dataspelsföretag, Högskolan i Skövde och Skövde kommun. Initiativet finansieras av samverkansparterna och Västra Götalandsregionen. Det är denna sammansättning av intressenter som av många pekas ut som en bidragande faktor till att Sweden Game Arena blivit så pass lyckat och unikt. Det sker i

samverkan mellan det offentliga, industrin och akademien.

”Vi har erbjudit en helhet både där man kan utbilda sig och bli entreprenör på ett och samma ställe”, förklarar Katarina Jonsson, kommunstyrelsens ordförande i Skövde. ”Det har gjort att vi har fått en snabbare skjuts i utvecklingen än många andra, eftersom vi har helheten här i Skövde. Det har Sweden Game Arena gjort på ett fantastiskt bra sätt genom att skapa förutsättningarna som gör att dom yngre entreprenörerna väljer Skövde.”



Spel: Valheim



Spel: Planet of Lana



Valheim, Iron Gate Studio

# Globala spelsuccéer

Globala spelsuccéer från Västra Götaland, och Skövde specifikt, har slagit Sverige med häpnad de senaste åren. Det är förutsättningarna för nyföretagande med stöttning från Science Park Skövde, och den nära kopplingen till Högskolan och forskningen som har skapat den gynnsamma myllan.

“Det är ingen slump att hits som Valheim och V Rising kommer från Skövde – för att man har gett dem en bra jordmån och bra växthus”, menar Björn Flintberg, digital strateg på RISE.

Statistiken talar också sitt tydliga språk. Från att ha ett enda dataspelsföretag som påbörjade sin exportsatsning 2004 så är man i 2022 uppe i 90 företag och i skrivande stund så har senaste stjärnskottet från Stunlock Studios, V Rising, sålts i över två miljoner exemplar.

En bidragande anledning till den imponerande utvecklingskurvan är att Sweden Game Arena arbetat kontinuerligt för att bidra med goda förutsättningar för dataspelsföretagens exportsatsning. Sweden Game Arena har skapat

internationell synlighet för företagen inom dess community under åren, genom nya kontakter och bevakning av trender inom branschen. Sweden Game Arena har återkommande representerat den svenska dataspelsindustrin på internationella konferenser och mässor, så som Game Developers Conference (GDC) i San Francisco och GamesCom i Köln, vilket har stärkt Sweden Game Arenas varumärke i den globala spelindustrin.

På plats har Sweden Game Arena en monter där företagen gemensamt kan visa upp sig, vilket är både billigare och enklare än om varje part skulle åka själva. Dessutom hjälper det mycket att kunna visa på samlad kraft när den svenska branschen ska visa upp sig på den globala scenen.

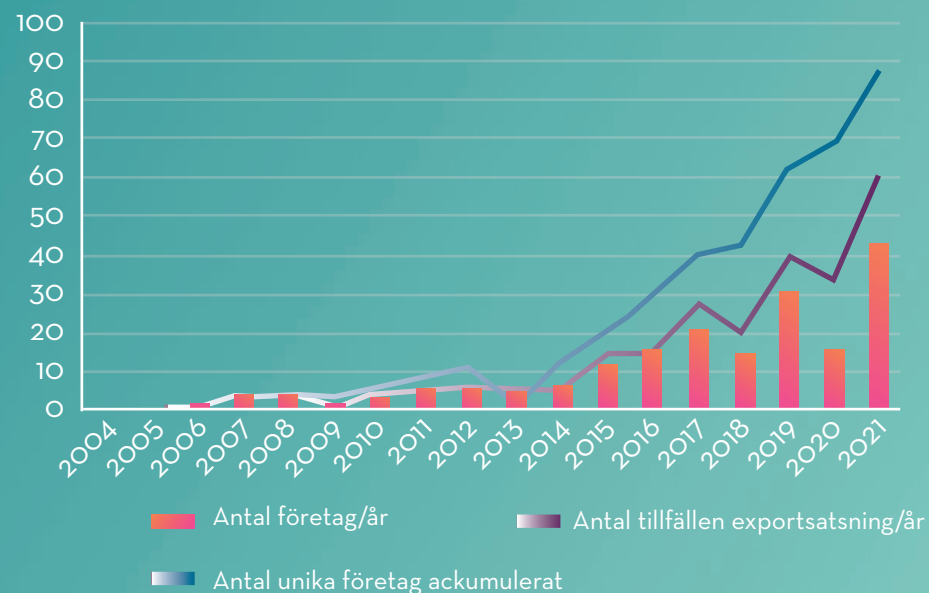
Vidare stöttar även Sweden Game Arena företagen med förberedande pitchträning och kontakter till relevanta investerare, media och potentiella samarbetspartners under mässorna utomlands.

Vad som började som en ambitiös satsning från det offentliga, akademien och näringslivet har kommit att bli en essentiell del av det svenska spelundret.

*“Jag brukar jämföra det med Motown och säga att Skövde är spelvärldens motsvarighet till Motown”, berättar Per Strömbäck, talesperson för Dataspelsbranschen. “Det har kommit en miljonsuccé om året varje år sedan Goat Simulator 2014. Det har varit, och är fortfarande, en stabil hitmaskin. Det har betytt enormt mycket, man säger ju att framgång föder framgång.”*



### Exportsatsningar



# Ekosystemet

Sweden Game Arena har utvecklats under 20 års tid, och tack vare drivna eldsjälarna och tålmodiga investerare kan man nu årligen skörda frukten av det arbete som lagts ned. Framgångarna har inte varit omedelbara. Det tog tolv år innan den första riktigt stora internationella spelsuccén från Skövde kom, men det kom inte som en chock trots att spelets tema var oväntat.

“Att man kallar Goat Simulator för en oväntad hit handlar alltså om att temat var oväntat, för vem hade trott att ett spel om en get skulle bli populärt?” Säger Per Strömbäck. “Men framgången var förväntad utifrån de processer som ledde fram till det spelet. Företaget hade gått igenom inkubatorn vid science parken, personerna bakom började som spelstudenter på Högskolan i Skövde och startade sedan sina egna företag på Science Park Skövde och var på så sätt en del av ekosystemet som har byggts upp i Skövde.”

Rickard Frisegård, vd på Stunlock Studios som ligger bakom senaste succéspelet från Västra Götaland, V Rising, stämmer in: “Science Park Skövde är orsaken till att vi

existerar. De har stöttat oss sedan dag ett.” Det som Sweden Game Arena varit med och byggt upp är ett livskraftigt ekosystem för spelutvecklingsindustrin i Västra Götalandsregionen. Ekosystemet innefattar allt från utbildningarna på Högskolan i Skövde, etablerade dataspelsföretag, inkubatorer, startupföretag, forskning på Högskolan och en gemenskap kring spelutvecklingen.

Det finns en röd tråd som löper från nyantagna studenter på spelutvecklingsutbildningarna till forskare på Högskolan och utexaminerade studenter som startar sina egna företag eller tar anställning på de redan existerande bolagen. Med längs hela vägen i detta ekosystem finns Sweden Game Arena som med sina partner arbetar

för att erbjuda stöd och råd där det behövs. “När någon startar ett företag första gången är det lätt att göra samma misstag som alla andra som startat företag för första gången redan gjort”, säger Per Strömbäck.

”Finns det då en miljö med rådgivare som redan varit där du är som begått samma misstag och kan alla processer så är det enormt viktigt. Att det finns det en miljö med branschkunskap, nätverk, aktiviteter och andra som gör samma sak som kommit längre som man också kan samarbeta med. Spelsuccéerna från Skövde har lett till att en del av pengarna som spelen genererat investerats i andra företag på orten. Det har blivit en lokal kapitalförsörjning.”

# Tidslinje

1999-2015

**1999: Gothia Science Park (numera Science Park Skövde) grundas i syfte att skapa arbetstillfällen och nya företag bland studenter som lämnar Högskolan i Skövde, och på så vis behålla kompetens för att stärka det regionala näringslivet och skapa tillväxt.**

•**2002** startas de två första utbildningsprogrammen inom dataspelsutveckling med totalt 40 antagna studenter på Högskolan i Skövde.

•**2004:** The Game Incubator som erbjuder nystartade dataspelsstudior affärsutvecklingsstöd, startas i Gothia Science Park Skövde (numera Science Park Skövde)

•**2008** startas det på Högskolan i Skövde det första av flera program på avancerad nivå: Serious Games, en ettårig magisterutbildning

•**2010** fick Högskolan i Skövde rätt att utfärda doktorsexamen i ämnet informationsteknologi där forskning inom dataspel ingår.

•**2010** Sweden Game Conference genomförs för första gången. Konferensen lockar en handfull utställare och 250 personer som deltagare.

•**2011** Startas DONNA - en intressegrupp som arbetar med jämställdhetsfrågor inom spelutveckling. Gruppen består av

studenter och lärare vid Högskolan i Skövde och har ett tätt samarbete med utbildningarna inom dataspelsutveckling.

•**2011:** Stunlock Studios släpper sitt första spel Bloodline Champions, skapat av studenter från Högskolan i Skövde och som snabbt blev en internationell succé.

•**2014:** Projekt Sweden Game Arena steg 1 startas av Gothia Innovation AB (numera Science Park Skövde AB), Högskolan i Skövde och Skövde kommun, med syfte att tillsammans skapa ett unikt ekosystem inom spelutveckling utgående från Västra Götaland.

•**2014:** Skövdebaserade Coffee Stain Studios lanserar Goat Simulator som tar spelvärlden med storm och sätter företaget på världskartan

•**2015:** The Game Incubator startar i Göteborg i ett samarbete mellan Gothia Science Park (numera Science Park Skövde) och Lindholmen Science Park. Syftet är att stärka regionens innovationskraft inom spelindustrin även i Göteborg.

•**2017:** Projektet Sweden Game Arena steg 2 startas där man bygger vidare på insatserna i steg 1.

•**2017-2018:** Sweden Game Conference lockar deltagare från 35 länder och 5 kontinenter. Varje dag besöks konferensen av 5700 personer som kommer för att lyssna på 70 olika talare och träffa 90 bolag som ställer ut.

•**2019:** Projekt Sweden Game Arena steg 3 startas där man bygger vidare på insatserna i steg 2

•**2019:** Företaget Insert Coin, ursprungligen startat av studenter vid Högskolan, finansierar Adam Palmquist som industridoktorand vid Högskolan i Skövde. Det är första gången Skövdestudenter som startat ett spelföretag kommer tillbaka och samarbetar med Högskolan i den formen.

•**2020:** Med anledning av pandemin genomförs Sweden Game Conference digitalt. Över 1250 konferensdeltagare från 59 länder deltar vilket är en dubblering av antal representerade länder mot tidigare år och en ökning på ca 25 procent i antal deltagare.

•**2020:** Sweden Game Pitch - ett sammanhang där studenter får pitcha spel till etablerade spelutgivare går av stapeln i samarbete med de globala spelföretagen Microsoft och Nintendo (2021 genomförs eventet i samarbete med ytterligare en global part, Tencent.)

•**2021:** Högskolan i Skövde har åtta program på grundnivå och fyra på avancerad nivå inom spelutveckling.  
2021: Spelstudion Iron Gate Studio från Skövde lanserar 2021 års stora internationella spelsuccé: Valheim.

•**2022** är fem doktorander inom spel inskrivna vid forskarutbildningen på Högskolan i Skövde. Två beräknas disputeras under 2022. Två av de fem doktoranderna finansieras av företag.

•**2022:** V Rising släpps av Skövdebaserade Stunlock Studios och har idag sålts i två miljoner exemplar världen över.  
2022: 150 startups har fått stöttning från inkubatorerna och 90 företag har genomgått exportsatsning.



# Sweden Game Startup - spelinkubator i världsklass

Som en del i det hållbara ekosystemet man byggt i Västra Götaland driver Science Park Skövde med finansiering från Skövde kommun, Skaraborgs kommunalförbund, Västra Götalandsregionen och Vinnova framgångsrikt en inkubator för spelrelaterade företag både i Skövde och Göteborg. Affärsutvecklingsprocessen i inkubatorn sker i tre steg. Dessa steg syftar till att stötta startupföretag i affärsutveckling och hjälpa dem att attrahera kapital så att de kan stå på egna ben.



# SCIENCE PARK SKÖVDE

**Processen är välutvecklad och anpassad efter varje företagsbehov som inleds i en verifieringsfas där företaget får stöd i att bygga sitt case och testa marknaden. Därefter får företaget pitcha till affärsutvecklare och en extern panel med spelutgivare och investerare.**

I sin resa vidare i inkubatorn får företagen stöttning i frågor gällande i ledarskap, marknad, styrelsebildning, finansiell utveckling och kapitalbehovsplan. Inom ramen för det nationella inkubatorprogrammet möjliggör inkubatorn, även för de deltagande företagen, att åka på de stora internationella branschmässorna. Där kan de nätverka, pitcha och träffa möjliga investerare och förläggare - allt under Sweden Game Arenas paraply.

I det sista steget i affärsutvecklingsprocessen skalas verksamheten upp och man

accelererar arbetet med marknadsföring och den interna organisationen. En del i inkubatorn är också olika typer av community-aktiviteter, exempelvis luncher med andra företag som går igenom samma process där man kan dra nytta av varandras erfarenheter.

Två exempel på företag som gått igenom inkubatorn är Göteborgsbaserade IGDB och Hiber. Dessa är två goda exempel på företag som inte är klassiska spelföretag men som ändå verkar i branschen. IGDBs ambition var att bygga upp en databas om

och för spelbolag, och därigenom göra den informationen tillgänglig för publicerare. Verksamheten såldes 2021 till den globala streamingplattformen Twitch, och går numera under namnet Twitch Sweden. Hiber å andra sidan har skapat en plattform som har demokratiserat spelskapande ytterligare, där man lätt och tillgängligt kan skapa sina egna spel. 2021 tog bolaget in över 160 miljoner SEK i investeringsrundor, och med hundratusentals skapade spel i ryggen är Hiber också ett gott exempel på ett företag som har gått igenom inkubatorns process.



# Högskolan i Skövde

## – Främst i norra Europa på dataspel

År 2002 startade Högskolan i Skövde de två första utbildningsprogrammen inom dataspelsutveckling för totalt 40 antagna studenter. Sedan dess har utvecklingen successivt gått framåt. Idag har Högskolan i Skövde tveklöst Sveriges bredaste utbud av dataspelsutbildningar och är även störst i norra Europa inom fältet. Faktum är att 40 procent av alla dataspelsstudenter på högskolenivå i Sverige håller till i Skövde.

Över 600 studenter går på de totalt tolv spelutbildningsprogrammen som Högskolan idag erbjuder – åtta på grundnivå och fyra på avancerad nivå. Efter avklarad kandidatexamen kan de studenter som vill fördjupa sina kunskaper ytterligare läsa magisterprogrammen Digitalt berättande: spel och kulturarv, Serious Games, Games User Experience eller masterprogrammet Spelutveckling.



# Forskning och utvecklingsprojekt

I samband med att utbildningarna i dataspelsutveckling startades fanns det i viss utsträckning forskning inom ämnet på Högskolan i Skövde genom ett par individer. Några år senare beslutades Högskolan att man skulle satsa på att bygga upp mer organiserad forskning inom området dataspel. Detta innebar satsningar på att skapa forskningsprojekt kring spel samt att forskningsgruppen InGaMe Lab startades 2007.

Inom ramen för forskargrupperna har minst 25 externfinansierade projekt genomförts sedan starten 2004. Serious Games, alltså spel vars syfte inte är underhållning utan för olika former av utbildning och kompetensutveckling, har varit ett särskilt område för forskningsinriktning för Högskolan i Skövde.

Sp&Ts, ett projekt om spel och trafiksäkerhet samt rökdykningssimulatorens SIDH var de två första större forskningsprojekten inom Serious Games och lade grunden till att detta forskningsområde alltjämt är det största för forskningen som bedrivs vid Högskolan

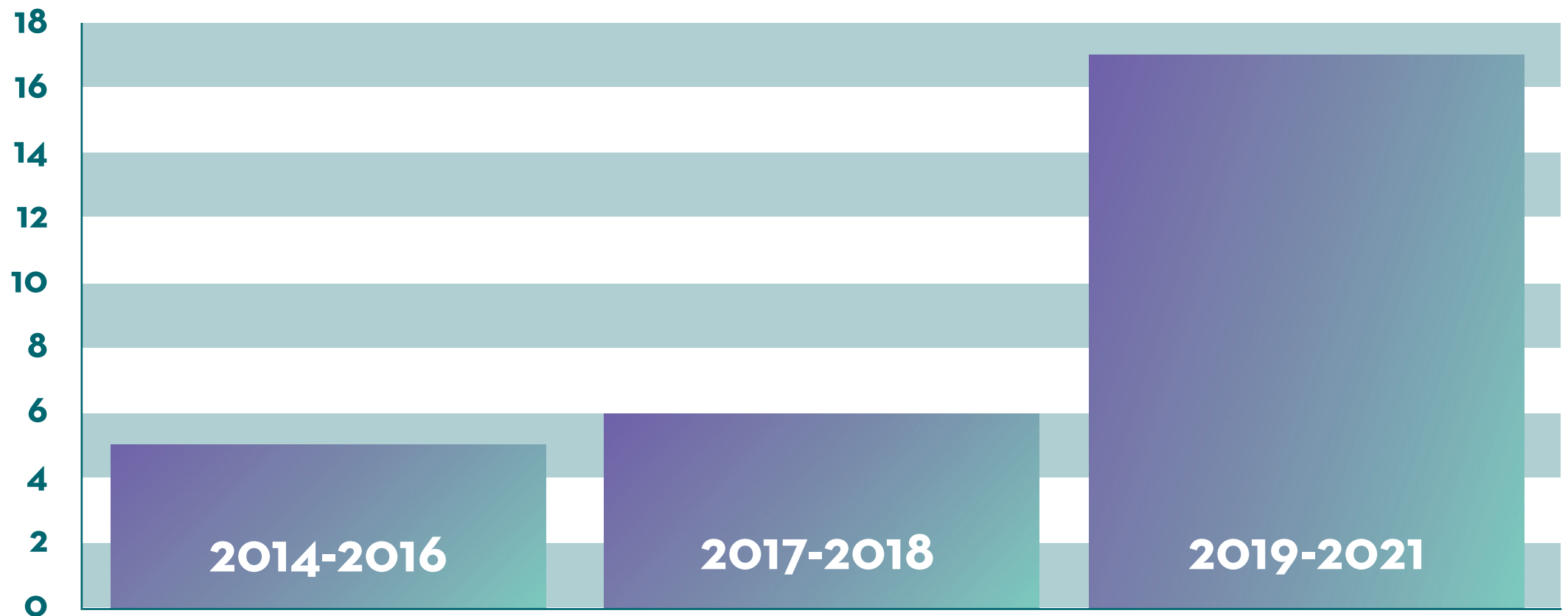
inom dataspelsutveckling. Serious Games visar att spel och spelforskning kan ha mer än bara kulturellt och underhållningsvärde. Exempelvis har forskningen använts inom hälso- och sjukvård med bland annat rehabilitering av strokepatienter, utbildning av ambulanspersonal och digitalt hälsofrämjande arbete i skolan.

2010 fick Högskolan i Skövde rätt att utfärda doktorsexamen i ämnet informationsteknologi. Eftersom dataspelsutveckling har en del av sina rötter i informationsteknologi och kombinerar det med andra, mer estetiskt inriktade ämnen, har Skövdes forskarutbildning

haft ett inslag av dataspel ända sedan den startade. Sedan 2010 har tre personer med forskningsprojekt inom spel disputerat vid Högskolans forskarutbildning. Våren 2022 är fem doktorander inom spel inskrivna vid forskarutbildningen. Två beräknas disputeras under 2022. Två av de inskrivna doktoranderna finansieras av företag.

**SWEDEN**  
**GAME** | ARENA

# Totalt antal påbörjade internationella akademiska samarbeten forskning/ utbildning



# Internationell samverkan

Ända sedan starten har Högskolan i Skövde och Sweden Game Arena haft ett internationellt fokus för sin verksamhet inom spel. Detta har inneburit kontakter över hela världen inom både spelbransch och akademi. Högskolan samverkar bland annat med flera universitet inom den Europeiska Unionen. Många forskningsprojekt har haft internationella partner och inneburit många kontakter globalt. Medarbetare på Högskolan i Skövde har hållit föredrag på världens största branschkonferens för spel- och spelutveckling: Game Developers Conference.

Högskolan har även rekryterat lärare och forskare från USA, Kanada, Kina och Danmark. Inom ramen för utbytesprogram har Skövdes spelutbildningar lockat till sig studenter från stora delar av världen: Från Norge och Storbritannien till Nigeria, Kina och Indien. Att både utbildning och forskning inom spelutveckling i Skövde i så hög grad är internationaliserad är en naturlig följd av att branschen i så stor utsträckning är global.





# Sweden Game Conference

Nätverkande, internationalisering och community har varit viktiga områden för att spelbranschen i Västra Götaland har kunnat växa. Därför var det ett naturligt steg när man 2010 satsade på att starta upp Sweden Game Conference. Då lockade konferensen en handfull utställare och 250 deltagare. Sedan dess har evenemanget vuxit och återkommit årligen varje höst. Vid Sweden Game Conference möts spelutvecklare, forskare, studenter och föreläsare från hela världen i Skövde för att nätverka, testa nya spel och utbilda sig. Redan 2017 hade konferensen vuxit till att locka deltagare från 35 länder, 70 talare och 90 bolag som utställare.

Idag är Sweden Game Conference en av Europas ledande branschkonferenser för spelstudenter, spelutvecklare och startups. Konferensen har mer än 1200 deltagare och är fylld med inspiration med bland annat spelutveckling, karriär, hantverk och matchmaking med investerare. Konferensen spänner över två dagar och erbjuder möjligheter för såväl företag och yrkesverksamma inom spelbranschen som för studenter och spelutvecklare. Det hålls rekryteringssessioner, panelsamtal och föreläsningar. För studenter och startups finns möjligheter att visa upp sina speldéer för potentiella investerare.



# DONNA

I anslutning till Sweden Game Conference anordnas DONNA DAY, en nationell nätverksträff med panelsamtal, rundabordssamtal och föreläsningar för kvinnliga och icke-binära spelstudenter och spelutvecklare. Eventet har arrangerats i fem år av DONNA med stöd av lokala, nationella och internationella dataspelsföretag. DONNA är ett nätverk som grundades 2011 på Högskolan i Skövde i syfte att underlätta för kvinnor att ta plats inom spelindustrin, som än idag är en väldigt mansdominerad bransch. Enligt Spelutvecklindex var bara 21,4% inom den svenska spelbranschen kvinnor år 2020. När DONNA startade 2011 var andelen kvinnliga studenter endast 10 procent. 2021 hade det ökat till närmare 30 procent.

DONNA har sedan starten arbetat aktivt för att rekrytera fler kvinnor till spelutbildningarna, skapa en trygg och inkluderande studiemiljö och tillsammans med spelindustrin underlätta övergången till arbetslivet. DONNA DAY är ett exempel på ett sådant initiativ där studenter som identifierar sig som kvinna eller icke-binär får möjlighet att utvidga sitt nätverk och utbyta kunskap och erfarenheter med andra spelstudenter och förebilder från branschen

# Spelsuccéer från Skövde

Sedan början av 2010-talet har Skövde bidragit med hits efter hits till den globala spelmarknaden. Här kommer ett litet urval av spelsuccéerna som har satt Västra Götaland på kartan för spelutveckling:

## Bloodline Champions

Vad: Free-to-play actionspel

När: 2011

Hur: Spelet släpptes officiellt 2011 och utvecklades av Stunlock Studios. Men utvecklingen började redan 2008 av ett gäng spelstudenter på Högskolan i Skövde och vann så tidigt som 2009 Årets spel på Swedish Game Awards.

## Goat Simulator

Vad: Get-simulator

När: 2014

Hur: Vad som började med ett skämtspel som lades upp på Coffee Stain Studios YouTube-kanal blev en viral spelsuccé. Spelet fick sedan draghjälp av Pewdiepie och såldes i över 2,5 miljoner exemplar. En uppföljare, Goat Simulator 3, är under utveckling.

## Battlerite

Vad: Free-to-play teambaserat actionspel

När: 2017

Hur: Battlerite är Stunlock Studios spirituella uppföljare till Bloodline Champions. Bara tre månader efter förhandssläppet av spelet 2016 hade det sålts i över 440,000 exemplar världen över och fick fina betyg av kritikerkåren.

## Valheim

Vad: Överlevnadsspel

När: 2021

Hur: Utvecklad av Iron Gate Studio och utgiven av Coffee Stain Publishing släpptes detta vikingaspel som har blivit prisat av kritikerkåren världen över och sålts i över 5 miljoner exemplar.

## V Rising

Vad: Överlevnadsspel

När: 2022

Hur: Det senaste i raden av hits är utvecklat av Stunlock Studios, och trots att spelet bara har släppts i en förhandsversion har det sålts i över två miljoner exemplar.



Spel: V RISING



# Sweden Game Arena – Hur ser framtiden ut?

Det som idag är Sweden Game Arena har nu, i olika former, funnits i 20 år. Under dessa 20 år har det skett en explosionsartad utveckling inom dataspelsbranschen både globalt och i Sverige. I Skövde har man lyckats etablera staden och regionen som Sveriges ledande plats för spelutveckling. Mycket tack vare det tålmodiga arbetet med Sweden Game Arena kan man idag blicka framåt mot en ljus och spännande framtid för branschen i Skövde, Västra Götaland och Sverige. En som varit med under stora delar av denna imponerande resa är Kristina Eklöf som arbetade som näringslivschef i Skövde 1999–2016.

”Jag tyckte att det utvecklades precis som vi hade tänkt egentligen, att sätta Skövde, spelutbildningen och spelföretagen

på kartan,” säger Eklöf. ”Sen måste man tänka på att det är ett otroligt brus i den här sfären med många aktörer och röster. Jag tror att nyckeln till lyckas med att kunna sätta allt detta på kartan var samverkan mellan kommun, högskola, region och andra stödaktörer.”

Eklöf får medhåll från Dataspelsbranschens talesperson Per Strömbäck som pekar just på samverkan och tålmod som två nyckelfaktorer till Sweden Game Arenas framgångar.

”Det är inte överallt i landet som man har så kloka beslutsfattare dels inom politiken lokalt och regionalt och dels som på Högskolan och Science Park Skövde. Det är inte alla som har det tålmodet som de har haft. Skulle man sätta igång ett liknande



projekt och säga "Det kommer kanske ta tolv år innan vi ser resultat" så skulle nog ingen haka på, och det var tur att ingen sa det då. Så jag skulle säga att det är just att man fört samman ett antal olika aktörer tillsammans i ett samarbete med tålamod som gjort det så lyckat", säger Strömbäck.

Enligt Kristina Eklöf kommer det i framtiden bli extra viktigt att behålla den spetskompetens som man inom regionen skaffat sig inom spelutveckling. "Jag skulle säga att om man inte har en spets, utan om man jobbar bara med bredd, då blir man ganska snabbt utkonkurrerad. När det gäller bredd, är det mer pengar som styr. Men när det gäller spets så är det kunskapen som är hårdvalutan och den är otroligt viktigt för regional utveckling. Pengar kan man alltid skaffa någonstans, men bra kunskap är mycket svårare att införskaffa. Så utan en spets där kunskap är drivkraften så blir det fattigt", fortsätter Eklöf.

Vad Västra Götalandsregionen och Sweden Game Arena har lyckats med under dessa år med hög ambitionsnivå slutar inte här. Nu blickar man framåt och utåt. För att stärka den svenska branschen ytterligare internationellt spänner man bågen och siktar på att ta ledarskapsansvaret för Sveriges samlade spelkluster. Det är inte mellan de svenska klustren konkurrensen mellan finansiering och kompetens ska stå, utan med globala regioner i Amerika, Europa och Asien.

Sweden Game Arenas styrka i sitt unikt lyckade ekosystem är något som fler regionala aktörer kan inspireras av. Viljan, kunskapen och engagemanget finns, nu gäller det att ha få det ekonomiska stödet för att kunna göra ytterligare avtryck i den globala spelindustrin.

"Det man behöver ha är trygghet att fortsätta utvecklas och jobba. Man har den kompetensen man behöver och ett bra team, bra stöd, bra nätverk men det kräver möjligheten och resurserna att kunna jobba vidare i det för att få det att växa", summerar Björn Flintberg på RISE.

Katarina Jonsson, kommunstyrelsens ordförande i Skövde menar att det nu gäller att jobba vidare med det som Sweden Game Arena åstadkommit och konstaterar att "Nu handlar det om att ta tillvara på det vi byggt upp, sättet som vi jobbat på får inte slarvas bort. Det vinnande konceptet som varit med från början får inte växa bort. När vi nu ska blicka framåt måste vi utveckla det som varit vinnande och sedan ta nästa steg för den unga entreprenören. Det är i slutändan dom som styr. Platsen där dom trivs och vill vara kommer att utvecklas. Nu blickar vi tillsammans framåt och vågar satsa på framtiden, vi har världens chans och nu vi ska ta vara på den."

Mats Jägstam, vd för Science Park Skövde och Lars Niklasson, rektor på Högskolan i Skövde instämmer att det nu gäller att jobba vidare med det som Sweden Game Arena åstadkommit. "Vi kan inte luta oss tillbaka och tro att allt lär färdigutvecklat och att investeringen är tagen. Snarare är behovet större och viktigare än någonsin att investera resurser för att se och möta de behov och utmaningar som vi ser för dataspelsområdet framåt, både vad gäller företagande, forskning och innovation. Här ser vi det naturligt att vi med vår kunskap och position driver utvecklingen ihop med andra regionala spelkluster för att tillsammans bibehålla och utveckla Sveriges konkurrenskraft på en global nivå.