



Investera i dataspelsindustrin

Förord

I denna rapport belyser socialdemokraterna den svenska dataspelsbranschen. Vi lyfter fram branschens styrkor och svagheter samt identifierar de möjligheter och hot som branschen står inför. Slutligen presenteras de insatser vi socialdemokrater är beredda av att se över. Detta som ett led i vårt arbete med att utforma en sammanhållen politik för den svenska dataspelsbranschen.

Innehållsförteckning

Investera i dataspelsindustrin	1
Dataspelsbranschen är en framtidsbransch.....	4
En ung bransch med stark tillväxt.....	4
Lång tradition och högt internationellt anseende	4
En kulturexport i klass med musikindustrin	5
Hälften av alla svenskar spelar dataspel.....	6
Vi har bara sett början av dataspelens potential	6
Tillväxt genom dataspel.....	7
Problem för dataspelsbranschen.....	7
Arbetskraftsbrist.....	8
Fördomar om dataspel	8
Piratkopiering	9
Den moderatledda regeringen försitter chansen.....	10
Socialdemokraterna är villiga att ta täten	10
En velande moderat minister	10
Investerar andra länder i sina dataspelsbranscher?	12
Exempel på konkurrentländers investeringar	12
En socialdemokratisk politik för området	13
Sex punkter för en ny dataspelspolitik	14

Dataspelsbranschen är en framtidsbransch

Varför är dataspelsbranschen viktig för Sverige och varför intresserar sig Socialdemokraterna för branschen?

En ung bransch med stark tillväxt

Branschen är ung, modern och har över 10 procent årlig tillväxt, totalt beräknas den svenska branschen omsätta 2,5 miljarder 2010¹.

Tillväxten var 20 procent 2007 och den beräknas bli 10 procent 2008.

Rapporter pekar på att den årliga tillväxten i genomsnitt har varit 12 procent mellan 2000 och 2008. Försäljningen av spel i Sverige ökade med 37 procent förra året och hemmamarknaden är i konsumentled värd 2.3 miljarder². Exporten ökade med 49 procent 2007 och exportföretagen omsatte 958 miljoner kronor samma år. Prognoser visar att den ekonomiska utvecklingen innebär att den globala konsumentmarkanden kommer att öka från 20 miljarder år 2001 till över 45 miljarder år 2010³.

Lång tradition och högt internationellt anseende

Sverige har en lång tradition av dataspelsutveckling trots att branschen är ung. Det finns ca 3 000 företag i Sverige där de flesta är

¹ Dataspelsbranschens Rapport 2008, <http://www.dataspelsbranschen.se/items/reports/DSB-faktafolder%20screenview.pdf>

² <http://www.dataspelsbranschen.se/news.aspx?n=81>

³ http://www.nyteknik.se/nyheter/it_telekom/dataspel/article68579.ece?service=print

källarföretag. Men en hel del företagen har växt från en- och fåmansföretag till stora bolag som skapar spel med miljonbudgetar⁴. Med få undantag så exporteras alla spel som skapas i Sverige. Den inhemska marknaden är förhållandevis liten, tillsammans med de övriga nordiska länderna står Sverige för ca 7-8 procent av spelförsäljningen i Europa vilket placerar regionen bakom Storbritannien, Tyskland och Frankrike. Sverige är dock en av de tio största exportörerna i världen⁵.

Internationellt sett har svenska spelutvecklare högt anseende. Svenska företag är kända för att vara tekniskt kompetenta, goda berättare och att de är ärliga och håller vad de lovat⁶.

En kulturexport i klass med musikindustrin

Sveriges dataspelsexport inbringar runt 1 miljard i exportintäkter. Det är något mindre än vad svenska musiker inbringar i royaltyn från utlandet⁷. En spelserie från företaget DICE med sina 17 miljoner sålda exemplar beskrivs av Dataspelsbranschen som den största kulturexporten Sverige har haft sedan Roxette⁸. Det svenska musikundret är omtalat men man kan alltså lika gärna prata om ett dataspelsunder.

⁴ Computer Sweden, 2007-01-21, Datorspel från Sverige doldisar med växtkraft, <http://computersweden.idg.se/2.2683/1.92591>

⁵ E24, 2006-06-23, Brist på personal hotar spelsuccéer, http://www.e24.se/branscher/ittelekom/artikel_71693.e24

⁶ Spelutvecklarindex 2005, rapport från Dataspelsbranschen, http://www.dataspelsbranschen.se/items/reports/DSB_Rapport%2001-07_Utvecklarindex.pdf

⁷ Computer Sweden, 2007-01-21, Datorspel från Sverige doldisar med växtkraft, <http://computersweden.idg.se/2.2683/1.92591>

⁸ Dataspelsbranschens Rapport, 2008, s.7, <http://www.dataspelsbranschen.se/items/reports/DSB-faktafolder%20screenview.pdf>

Hälften av alla svenskar spelar dataspel

Hälften av alla svenskar spelar dataspel och andelen ökar stadigt⁹. Den demografiska utvecklingen kan komma att innebära att dataspelandet blir mera utbredda än vad tv-tittandet någonsin har varit i Sverige. 70-talistgeneration vilken är uppväxt med dataspel slutar inte spela och alla yngre generationer har dataspel som en naturlig del av sin mediekonsumtion. Därutöver har spelmediet på senare tid hittat fram till nya målgrupper som pensionärer och medelålders kvinnor. I takt med att utbudet utvecklas tillkommer nya publikgrupper.

Samtidigt som målgruppen breddas finns dataspelen i allt fler kanaler, exempelvis har många svenskar en mobiltelefon som det finns ett eller flera dataspel i. Speciellt då mobiltelefoner blir allt mera avancerade och hastigheterna på Internet blir allt högre vilket medger digital distribution i högre utsträckning.

Vi har bara sett början av dataspelens potential

Uppfattningen om vad ett dataspel är måste hela tiden vidgas. Det finns ett flertal tillväxtområden för dataspel så som nyttospel, reklamspel, spel i utbildning, tekniköverföring i närliggande branscher och medicinska tillämpningar. En ännu rätt utforskad aspekt av dataspel är rehabiliteringen och aktiveringen av äldre. Ett exempel är att spelkonsolen Wii och dess interaktiva sport och träningspel är ett

⁹ TNS Gallup, Dataspelsbranschens Rapport, 2008,
<http://www.dataspelsbranschen.se/items/reports/DSB-faktafolder%20screenview.pdf>

populärt nöje på en del äldreboenden¹⁰. Här finns ett utforskat fält där Sverige kan bli världsledande. Redan idag finns flera svenska företag på området, exempelvis som Curictus skapar spel för behandling av strokepatienter och Cogmed som utvecklar spel för att öka koncentrationen hos barn med ADHD-diagnos¹¹.

Tillväxt genom dataspel

Dataspel skapar tillväxt. Branschen erbjuder konkurrenskraftiga exportprodukter med höga förädlingsvärden, vilket förutsätter hög kompetens, kvalificerade kringnärings, kulturell profilering och snabb teknikutveckling - som andra delar av samhället har nytta av.

Sverige kan välja att stödja denna typ av tillväxtnärings – eller att göra som den borgerliga regeringen just nu gör och subventionera poolskötare. Vi socialdemokrater har gjort vårt val: vi vill investera i framtidens närings – inte gårdagens.

Problem för dataspelsbranschen

Även om det på många sätt går bra för dataspelsbranschen har den problem som bör uppmärksammas.

¹⁰ Gameplayer.se, 2008-02-28, <http://www.caring.com/blogs/caring-currents/elder-sports-craze-may-get-your-parents-moving>

¹¹ Curictus pressmeddelande, 2007-09-03, <http://www.newsdesk.se/view/pressrelease/nytt-hogteknologiskt-foeretag-utvecklar-och-saeljer-system-foer-strokerehabilitering-165043>, Ny Teknik, 2002-12-04, Cogmed: Datorspel blir medicin till ADHD-barn, <http://www.nyteknik.se/nyheter/innovation/tillvaxtforetag/article22811.ece>

Arbetskraftsbrist

Branschen har saknat utbildad arbetskraft och utbildningarnas kvalitet har traditionellt sett inte varit fullgod vilket hindrat ytterligare tillväxt. Idag anser branschen att utbildningarna är av allt bättre kvalitet och under de närmsta åren beräknas företagens personalstyrka växa med 6 procent. Drygt 800 sysselsattes av branschen 2005 och prognosen för 2007 är 1 200 personer vilket är en fördubbling sedan 2003. Tillgången på personal är den främsta begränsningen för fortsatt tillväxt¹². Främst saknar branschen seniora utvecklare¹³. Även om det går bra de svenska företagen för står de inte fria från internationella ekonomiska realiteter i en lågkonjunktur¹⁴.

Fördomar om dataspel

Dataspel dras med ett felaktigt och oförtjänt rykte om att bara vara för barn och män. En annan fördom är att det bara finns våldsamma spel som i sin tur gör barn våldsamma. Hälften av alla som spelar är kvinnor och medelåldern är för en spelare är 33 år¹⁵. Det finns heller ingen forskning som definitivt stöder tesen om dataspelens påstått menliga effekter, det finns till och med studier som pekar på ett

¹² Spelutvecklarindex, 2005, rapport från Dataspelsbranschen,

http://www.dataspelsbranschen.se/items/reports/DSB_Rapport%2001-07_Utvecklarindex.pdf

¹³ E24, 2006-06-23, Brist på personal hotar spelsuccéer,

http://www.e24.se/bransch/ittelekom/artikel_71693.e24, Dataspelsbranschen, 2008-07-22, Dataspelsbranschen växer vidare, <http://www.dataspelsbranschen.se/news.aspx?n=98>, DN, 2008-07-21, Dataspelsföretagen bromsar in,

<http://www.dn.se/DNet/jsp/polopoly.jsp?d=3130&a=806736>

¹⁴ DN, 2008-07-21, Dataspelsföretagen bromsar in,

<http://www.dn.se/DNet/jsp/polopoly.jsp?d=3130&a=806736>

¹⁵ ESA, TNS Gallup, 33 % av alla mellan 60 – 74 spelar dataspel, 45 % av alla mellan 45-59, 65 % av alla mellan 30-44 år, enligt siffror från Dataspelsbranschens Rapport från 2008,

<http://www.dataspelsbranschen.se/items/reports/DSB-faktafolder%20screenview.pdf>

omvänt samband¹⁶. Däremot har forskningen bland annat visat att unga som spelar dataspel i dricker alkohol i mindre utsträckning än andra ungdomar¹⁷.

Våldsdebatten i media är passé i Sverige och Danmark och ytterligare några länder. Dock är den mycket kraftig i Tyskland, Italien, Nordamerika och många fler länder globalt. Så våldsdebatten är idag inget stort problem för de svenska spelutvecklarna. Däremot är det eventuellt i någon utsträckning menligt för återförsäljare och distributörer då marknaden är mindre än vad den skulle kunna vara. Många kan tänkas välja bort spel överhuvudtaget som underhållning på grund av oro för ovanstående.

Piratkopiering

Det enda värde som kan exploateras av dataspelstillverkningen är själva upphovsrätten. Exempelvis såldes 800 exemplar av spelet *Top Pinball* under de första veckorna efter att det släpptes, 12 000 exemplar laddades ner illegalt under samma tidsperiod.

Flera företag i Storbritannien har intensifierat sitt arbete mot piratkopieringen av spel, vilket den svenska branschen välkomnar. Dock är inte alla i branschen lika entusiastiska och håller upp musikbranschens agerande som ett varnande exempel¹⁸.

¹⁶ Medierådet, http://www.medieradet.se/templates/Page_680.aspx

¹⁷ Socialstyrelsen, 2007, Unga och nätverkskulturer – mellan moralpanik och teknikromantik, http://www.ungdomsstyrelsen.se/ad2/user_documents/unga_och_natverkskulturer.pdf,

¹⁸ DN, 2008-08-20, Spelbranschen förklarar krig mot nedladdning på fildelningssajter, <http://www.dn.se/DNet/jsp/polopoly.jsp?d=2409&a=818182>

Den moderatledda regeringen försitter chansen

Den moderatledda regeringen har visat sig vara passiva inför branschens problem. Men det finns alternativ inom svensk politik.

Socialdemokraterna är villiga att ta tåten

Vi socialdemokrater har historiskt sett gjort investeringar i dataspelsbranschen. Vi byggde ut utbildningen för spelskapare och investerade tillsammans med Nordiska rådet 45 miljoner på spel för barn 2005. Så här sa dåvarande kulturminister Leif Pagrotsky om dataspel:

- *Dataspel är ett viktigt underhållningsmedium som berör många. De är en omistlig del av vår kultur och utgör en betydande del av ekonomin.*¹⁹

Våra motståndare har inga skarpa förslag som genomförs. Dessutom velar de om dataspelens betydelse. Vi socialdemokrater är däremot redo att påbörja arbetet med att utforma en sammanhållen politik för dataspel.

En velande moderat minister

Moderaterna delar i år i egenskap av kulturministerposten ut priset *Årets svenska dataspel*. Det är ett stort steg i erkännandet av dataspelen som en kulturyttring. Ett särskilt stort steg är det för en

¹⁹ SvD, 2005-11-01, Pagrotsky satsar miljoner på spel, http://www.svd.se/kulturnoje/nyheter/artikel_472995.svd, Ny Teknik, 2005-10-31, Dataspel är kultur enligt Pagrotsky, http://www.nyteknik.se/nyheter/it_telekom/allmant/article37806.ece

minister som tidigare inte ens kunnat säga om hon tycker att dataspel är en viktig del av det svenska kulturlivet:

- *Jag kan inte avgöra om det är en viktig del. Men det är en del. Absolut. Det är klart att det vore lätt för mig att säga att det är viktigt. Det vore tacksamt och det är precis vad du vill höra. Men jag kan säga att det är en del av kulturen och av medierna. Absolut. Som utvecklas hela tiden. Okej, den är inte oviktig då, om jag säger så.*²⁰

Kontrasten till förre kulturministern Leif Pagrotskys stöd för dataspelen är uppenbar:

- *Hälften av Sveriges befolkning spelar regelbundet dataspel och hälften av dessa är kvinnor. Dataspelskulturens bredd och spridning i hela landet gör att fenomenet betraktas som populärkultur och ett folknöje. Under 2007 såldes över 7,6 miljoner spel i Sverige, vilket är en ökning på 37 procent jämfört med föregående år och ett tydligt bevis på att spelkulturen fortsätter att växa.*

*Dataspelsbranschen är både kreativ och växande och jag tror att vi bara sett början. Det är viktigt att komma ihåg att det finns flera dimensioner i dataspelande och utvecklingen av dataspel, det handlar inte bara om underhållning utan också om en kulturell uttrycksform [...].*²¹

Inget av detta har omsatts i handling.

²⁰ SvD, 2007-10-25, "Jag är inte ens road av Fia",
http://www.svd.se/kulturnoje/nyheter/artikel_528099.svd

²¹ Dataspelsbranschen, 2008, Kulturministern delar ut pris till Årets dataspel,
<http://www.dataspelsbranschen.se/news.aspx?n=81>

Investerar andra länder i sina dataspelsbranscher?

Många av Sveriges konkurrenter på området investerar i sina dataspelsbranscher. Därför vill Dataspelsbranschen se en aktiv politik på området:

I takt med ökad internationell konkurrens och Sveriges begränsade hemmamarknad, kan svenska spelutvecklare ha nytta av offentliga insatser för att attrahera utländska investeringar och produktionsuppdrag. Generösa stödsystem finns i flera konkurrentregioner och Dataspelsbranschen verkar för att ta bort denna konkurrensnackdel.²²

Exempel på konkurrentländers investeringar

Det finns ett flertal länder som aktivt investerar i sina dataspelsbranscher.

- *Frankrike* drev nyligen igenom i EU-kommissionen att dataspel är att betrakta som konst. Därmed får franska spelutvecklare en tjugoprocentig skatterabatt på utvecklingskostnaderna vilket filmbranschen länge har haft i Frankrike. Så spel som möter kriterierna ”kvalitet, originalitet och bidrar till kulturell mångfald” kan få stöd²³.

²² Rapport från Dataspelsbranschen, 2008, <http://www.dataspelsbranschen.se/items/reports/DSB-faktafolder%20screenview.pdf>

²³ Kotaku, 2007-12-12, EU approves France's Game Tax Credit, <http://kotaku.com/gaming/games-and-taxes/eu-approves-frances-game-tax-credit-332904.php>

- *Kanada* har på tio år med hjälp av skatterabatter liknande de franska gått från att vara en bottenpelare till att knipa tredjeplatsen i "världsligan"²⁴.
- *Norge* ger möjligheten att söka produktionsstöd från staten²⁵.

Det finns även länder som har halkat efter i utvecklingen på grund av frånvaron på politisk vilja och investeringar.

- *Storbritanniens* dataspelsföretag har problem till följd av bristande politisk initiativförmåga. De tappar placeringar i "världsligan" och detta beror enligt de inhemska branschorganisationerna bland annat på bristande statliga satsningar²⁶. Kanada har gått om Storbritannien och tagit tredjeplatsen "världsligan" som britter har haft i 25 år.

En socialdemokratisk politik för området

Socialdemokraterna har tidigare uppmärksammat dataspelens potential och vill nu gå ett steg till i vårt arbete med att ta fram en sammanhållen politik för området.

En framgångsrik politik för området måste:

- Råda bot på passiviteten, fördomarna och de kunskapsluckor som finns om denna kulturyttring - inom vårt parti, politiken samt befolkningen i stort.

²⁴ Politics.co.uk, [http://www.politics.co.uk/news/opinion-former-index/opinion-former-index/uk-games-industry-dead-man-walking--\\$1229794.htm](http://www.politics.co.uk/news/opinion-former-index/opinion-former-index/uk-games-industry-dead-man-walking--$1229794.htm)

²⁵ SvD, 2005-11-01, Pagrotsky satsar miljoner på spel, http://www.svd.se/kulturnoje/nyheter/artikel_472995.svd,

²⁶ Politics.co.uk, [http://www.politics.co.uk/news/opinion-former-index/opinion-former-index/uk-games-industry-dead-man-walking--\\$1229794.htm](http://www.politics.co.uk/news/opinion-former-index/opinion-former-index/uk-games-industry-dead-man-walking--$1229794.htm)

- Visa på mångfalden, möjligheterna och framtiden vad det gäller dataspel och dataspelens utveckling i Sverige.
- Stävja personalbristen i branschen, även på senior kompetens.
- Utveckla branschens näringspolitiska potential.
- Visa att dataspel är en legitim kulturyttring värd att ta på fullaste allvar.

Hur ska detta göras?

Sex punkter för en ny dataspelspolitik

Tillsätt en arbetsgrupp för dataspel

Vi vill inleda en dialog med branschen i syfte att identifiera styrkor och möjligheter för branschen, genom att tillsätta en arbetsgrupp. Därefter kommer arbetsgruppen genom personliga möten, arbetsplatsbesök och deltagande vid branschens olika arrangemang tillsammans presentera resultatet i en egen rapport med sikte att kunna ta med dessa förslag tillbaka till socialdemokratiska riksdagsgruppen.

Ta dataspelsbranschen på allvar

Dataspelsbranschen ger jobb, exportintäkter och driver på den tekniska utvecklingen. Branschen kan också komma att spela en större roll i till exempel utbildning och vård än idag. För att utveckla denna potential vill vi nu ta ett helhetsgrepp på branschen utifrån såväl ett jobbskapande som kulturellt perspektiv.

Utbildning

Vi vill se över utbudet av och dimensioneringen av utbildningsplatserna för dataspelsutveckling på högskolan/universitet

och KY. Vill vi göra detta i samarbete med branschen. Dessutom vill vi se över kvaliteten på dessa utbildningar. Vi vill också se över om det behövs utbildningssatsningar på högre nivå – till exempel fler forskare eller doktorander.

Ny professur

Vi vill överväga om det behövs införas en ytterligare en professur i dataspelsutveckling utöver den som idag finns på BTH (Blekinges Tekniska Högskola).

En näringspolitik för upplevelseindustrin

Vi vill utarbeta en ett framtidsprogram för kreativa branscher tillsammans med den breda upplevelseindustrin, där även dataspelsindustrin ingår. Vi vill investera 60 miljoner mer i ökat exportstöd till småföretag. För att ge småföretag möjligheten att växa genom innovativa varor och tjänster vill vi öka anslaget till Forska & Väx med 100 miljoner, huvudsakligen till småföretag inom den högproduktiva tjänstesektorn och miljöteknikbranschen.

Dataspelsbranschen och kulturen

Inom ramen för kulturpolitiken vill vi uppmärksamma dataspelens roll i kulturen: exempelvis skulle vi vilja belysa möjligheten till översättningsstöd. Vi vill även se över Medierådets upplysningsarbete om dataspel och hur Kulturrådet arbetar med dataspel som kulturyttring.