

Mottagare  
Regionstyrelsen

## Analys av spelindustrins förutsättningar på Gotland

### Förslag till beslut

Regionstyrelsen beslutar att informationen mottages.

---

### Sammanfattning

Inom ramen för förändringsinsatsen ”FRAMÅT, nu utvecklar vi Gotlands landsbygder tillsammans” som föreningen GUBIS genomför har en fördjupning gjorts kring spelindustrins möjligheter som katalysator för lokal platsutveckling på Gotland. Fördjupningsrapporten fokuserar på vad utexaminerade studenter från speldesignutbildningen vid Uppsala universitet Campus Gotland behöver för att etablera sig på Gotland efter examen.

För att Gotland fortsatt ska vara en attraktiv och konkurrenskraftig studieort inom området speldesign behöver Region Gotland och Uppsala universitet, tillsammans med andra utvecklingsaktörer, skapa förutsättningar för att flera spelbolag ska kunna etableras på Gotland. Vilket kan röra sig om utvecklingsprojekt, företagsutvecklingsinsatser, marknadsföringsinsatser, utveckling av co-working space och riktade åtgärder som rör bostadsförsörjning med mera.

### Ärendebeskrivning

Inom ramen för förändringsinsatsen ”FRAMÅT, nu utvecklar vi Gotlands landsbygder tillsammans” (RS 2022/775) som föreningen GUBIS genomför har en fördjupning gjorts kring spelindustrins möjligheter som katalysator för lokal platsutveckling på Gotland. I detta ärende presenteras den rapport (Bilaga 1) som tagits fram och dess förslag på rekommendationer för fortsatt arbete. Rapporten fokuserar på vad utexaminerade studenter från speldesignutbildningen vid Uppsala universitet Campus Gotland (UU CG) behöver för att etablera sig på Gotland efter examen. Rapporten baseras på tillgänglig demografisk data, ett urval av relevanta tillgängliga rapporter samt kvalitativa intervjuer med ett antal nyckelinformanter.

Det är väl känt att Gotland står inför demografiska utmaningar relaterade till en åldrande befolkning, brist på kvalificerad arbetskraft samt lägre utbildningsnivåer och lägre inkomstnivåer än genomsnittet i riket. En framväxande speldesignindustri på Gotland kan bidra till att lindra dessa

demografiska utmaningar. Anställda i branschen är generellt unga och har högre utbildning, medan den genomsnittliga lönen och omsättningen per anställd i branschen är relativt hög.

### **Uppsala universitet**

Uppsala Universitet Campus Gotland huserar den äldsta speldesignutbildningen i Sverige. Cirka 120 studenter examineras varje år från sammanlagt fyra kandidatprogram och två masterprogram på Gotland. Det motsvarar cirka 20 procent av alla som utbildades inom högre utbildning inom speldesign i Sverige.

Trots detta finns det relativt få spelbolag på Gotland och dessa utgör inte tillsammans en kritisk massa av bolag som skulle kunna benämnas som ett spelkluster. Detta till skillnad från andra orter med liknande förutsättningar, såsom till exempel Skövde (se tabell 1 nedan).

Uppsala universitet gör idag en rad olika saker för att stärka sin attraktivitet inom ramen för speldesign. Sedan 2022 finns en funktion med uppdrag att identifiera vilka aktiviteter som kan göra studietiden mer attraktiv (utanför själva utbildningen), exempelvis evenemang, studentsamverkan, inspirationsfördrag för att stärka studenternas fokus på kreativitet och entreprenörskap. Universitetets interna stödfunktioner - UU Innovation, UU Samverkan, och Drivhuset bidrar också i utvecklingsarbetet. UU CG och institutionen för speldesign har en uttalad ambition att, utifrån sin roll, bidra till utvecklingen av ett spelkluster på Gotland.

### **EIT Culture and Creativity**

EIT Culture and Creativity är en EU-satsning på kultur och kreativa näringar. Syftet är att stödja samarbeten mellan utbildning, forskning och företag för att stärka Europas konkurrenskraft. EIT Culture and Creativity startade 2022 och Uppsala universitet är en av de ledande parterna. Ett femtiotal europeiska aktörer från akademi, samhällsorganisationer och näringsliv ingår i samarbetet.

EIT Culture and Creativity är en så kallad "KIC": Knowledge and Innovation Community. En KIC syftar till att få fart på en bransch genom finansiering av olika typer av kunskapsintensiva och innovativa samarbetsprojekt. Att EU satsar på EIT Culture and Creativity innebär att det över relativt lång tid kommer att lysas ut projektmedel till olika initiativ inom kulturella och kreativa näringar/branscher. Uppsala universitet är en aktiv part i konsortiet som drar i gång på allvar 2024. I relation till EIT – Culture and Creativity finns det goda förutsättningar för att universitetet och Region Gotland, tillsammans med andra aktörer, ska kunna identifiera möjliga samverkans- och utvecklingsprojekt för att stärka utvecklingen av ett spelkluster på Gotland

## Nationellt perspektiv

Forskningsinstitutet RISE har på uppdrag av innovationsmyndigheten Vinnova tagit fram rapporten - "Kraftsamling dataspelsbranschen". Rapporten gör en genomlysning av den svenska spelindustrins förutsättningar och pekar på en mängd möjligheter och utmaningar kopplat till kompetensbehov, forskningens utveckling, inkubatorskapacitet, teknikutveckling och utbildningsplatser med mera (Bilaga 2). Vinnova kommer troligtvis att genomföra utlysningar för att genomföra utvecklingsprojekt kring möjligheter/utmaningar som RISE genomlysning identifierat.

De olika spelutbildningarna i Sverige jobbar alla på olika sätt. Den utbildning och de lokala förutsättningar som är mest lik Gotland är den som genomförs vid Högskolan i Skövde. Det som dock skiljer sig mycket åt är hur de två platserna får studenter att stanna kvar efter avslutad utbildning. Tabell 1 beskriver en jämförelse mellan Skövde kommun och Gotland.

Tabell 1. Jämförelse mellan Skövde och Gotland

Skövde	Gotland
Invånare i kommunen: 57 000 st	Invånare i kommunen: 61 000 st
Cirka 100 stycken spelstudenter examineras varje år på kandidatnivå.	Cirka 100 stycken spelstudenter examineras varje år på kandidatnivå.
Cirka 30 lokalt baserade spelbolag, vilka totalt omsätter cirka 1800 miljoner/år.	Cirka 3-4 lokalt baserade spelbolag, vilka tillsammans totalt omsätter cirka 40 miljoner/år.
Under cirka 10 år har cirka 100 spelbolag inkuberats på Science Park Skövde (SPS). <i>SPS finansieras med 26 miljoner kronor från Skövde kommun (13 miljoner kronor) och Västra Götalandsregionen (13 miljoner kronor). Omsättning för SPS är cirka 40 miljoner kronor.</i>	Under cirka 10 år har >5 stycken spelbolag inkuberats på Science Park Gotland (SPG) <i>SPG finansieras årligen med 1,5 miljoner kronor i verksamhetsbidrag från Region Gotland. Omsättning för SPG är cirka 7-8 miljoner kronor.</i>

## Rekommendationer från rapporten (Bilaga 1)

I rapporten presenteras ett antal rekommendationer för fortsatt arbete. Region Gotland kan exempelvis:

- arbeta med att utveckla en struktur/funktion med strategiskt ansvar för att underlätta samverkan mellan alla parter kopplade till etableringen av ett speldesignkluster på Gotland.

- arbeta för att utveckla ett samarbete mellan Science park Gotland (SPG) och inkubatorer i spelkluster i andra delar av Skandinavien, till exempel Skövde.
- utveckla en strategi för marknadsföring av potentialen och möjligheterna på Gotland till den svenska spelindustrin.
- genomföra en förstudie om hur bostadsmarknaden skulle kunna regleras/utformas för att bättre tillgodose behoven hos framväxande spelindustrier.
- genomföra en förstudie om hur Region Gotland kan agera på fastighetsmarknaden för att säkra rimliga bostäder för entreprenörer och nyutexaminerade medarbetare i framväxande branscher. Med särskilt fokus på områden utanför Visby.
- integrera speldesign i grundskolan. Säkerställa att unga gotlänningar känner till speldesign och dess möjligheter.

*Ytterligare rekommendationer presenteras i kapitel 5-6 i rapporten (Bilaga 1).*

### **Bedömning**

Regionstyrelseförvaltningens bedömning är att den regionala spelindustrin är en näring som är viktig att stärka inom ramen för näringslivsutveckling. För att fortsatt vara en attraktiv och konkurrenskraftig studieort behöver Region Gotland och Uppsala universitet, tillsammans med andra utvecklingsaktörer, skapa förutsättningar för att flera spelbolag ska kunna etableras på Gotland.

Region Gotland behöver långsiktigt tillsammans med bland annat Uppsala universitet campus Gotland och Science park Gotland arbeta vidare med utvecklingsfrågor. Vilket kan röra sig om utvecklingsprojekt, företagsutvecklingsinsatser, marknadsföringsinsatser, utveckling av co-working space och riktade åtgärder som rör bostadsförsörjning med mera.

Möjligheterna och utvecklingen inom ramen speldesign har en stor bredd och kan återfinnas inom följande prioriteringar och effektmål i den regionala utvecklingsstrategin Vårt Gotland 2040:

<b>Prioriteringar Vårt Gotland 2040</b>	<b>Effektmål Vårt Gotland 2040</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Stimulera innovation och förnyelse</li><li>- Stärk och utveckla näringslivet</li><li>- Utveckla attraktionskraften</li><li>- Utveckla kulturen och ta tillvara kulturmiljöerna.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 2. En trygg och attraktiv livsmiljö med goda uppväxtvillkor.</li><li>- 4. God utbildningsnivå och goda förutsättningar för livslångt lärande</li><li>- 10. God konkurrenskraft och tillväxt i näringslivet.</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>- Säkra kompetensen</li><li>- Skapa förutsättningar för byggande och bostadsförsörjning.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 11. En inkluderande arbetsmarknad där kompetensen möter behoven.</li></ul>
--	--

I genomförandeprogrammet för *Näringslivets förutsättningar och innovation* finns flera mål till 2027 med tydlig koppling till detta ärende:

- Fler studenter från Uppsala universitet campus Gotland bor kvar på ön efter avslutad utbildning
- Gotlands attraktionskraft är stärkt
- Fler gotländska företag är aktiva på en större marknad
- Företag med utvecklingsambitioner har goda förutsättningar att hitta finansiering på Gotland.
- Näringslivet är bra och det finns goda förutsättningar att starta, driva och utveckla företag.
- Utveckla det finansiella systemet så att kunskap och privat riskkapital matchar behoven och ökat tillväxttakten i start-ups och innovativa system.

I *OECD Territorial Reviews* (kapitel 3) återfinns en rekommendation som berör speldesign:

- Utnyttja öns kreativa och kulturella potential, vidareutveckla de kreativa och kulturella sektorerna och främja sektorsövergripande innovationsprogram.
  - Inrätta ett närmare samarbete mellan universitetets program för speldesign och Region Gotland för att utveckla möjligheterna till ett potentiellt spelkluster.
  - Inrätta ett inkubator/accelerationsprogram för kreativa och kulturella sektorer som bland annat ger speldesignstudenter stöd så att de kan bli professionella spelutvecklare.

I Region Gotlands kulturplan redogörs för Region Gotlands mål och ambitioner för kulturområdet 2021-2024. Kulturplanen har fyra mål i kapitlet Spelkultur (4.9):

- Vi vill medverka till en ökad kunskap om och synlighet av spel som konst- och kulturområde och som en motor för innovation och utveckling inom andra områden.
- Vi vill verka för tillkomsten av fler mötesplatser och tillgängliga lokaler för kreativa spelaktiviteter och möjligheter för nätverkande.
- Vi vill skapa likvärdiga möjligheter för barn och unga att delta i spelkulturen och själva få prova på eget spelskapande.
- Vi vill inleda samverkan mellan universitetet och Region Gotland inom flera områden och gärna på forskningsnivå.

## Beslutsunderlag

Regionstyrelseförvaltningens tjänsteskrivelse 2023-05-10.

Bilaga 1. Rapport/förstudie av Kjell Hedgard Hugaas, Region Gotland.  
*Rapporten är skriven på engelska.*

Bilaga 2. RISE rapport – Kraftsamling dataspelsbranschen (genomförd på uppdrag av Vinnova).

Regionstyrelseförvaltningen

Torsten Flemming  
tf Regiondirektör

**Skickas till**

- Uppsala universitet campus Gotland, avdelningen för speldesign, Olle Jansson.
- Föreningen Gubis, ordförande Kristina Olsson.