VERKSAMHETSBERÄTTELSE 2025 (v 1, 26-03-31)

Dataspelscentrum (802541-7505) är en partipolitiskt och religiöst obunden ideell förening med säte i Malmö. Föreningen syftar till att värna om, främja och utveckla digitala spel som fritt kulturuttryck och konstform. Vi vill verka för bättre förutsättningar för oberoende spelskapare och frilansare inom spelområdet och bidra till fler möjligheter för dem att utöva och visa upp sin konstform.

Fortsatt utveckling och etablering av Dataspelscentrum 2025

Övergripande mål för 2025 var att vidareutveckla och etablera föreningen och vårt nationella nätverk, fördjupa samverkan med andra aktörer, genomföra olika aktiviteter samt att arbeta för en permanent och långsiktigt hållbar nationell verksamhet.

Mycket tid och kraft har fortsatt gått till att förbättra förutsättningarna för spelkreatörer och vår verksamhet genom att bland annat i olika sammanhang belysa exkluderingen av spel i svensk kulturpolitik och i nationella stödformer. Vi ser nu stora framsteg och har goda förhoppningar om bättre förutsättningar framöver. *Riksdagens kulturutskott* presenterade i slutet av året sin *Kunskapsöversikt om dataspel och brädspel* som en arbetsgrupp arbetat med under 2025 och **alla partier är överens om att spel erkänns som kultur och måste få mer stöd**. Representanter från alla partier skrev också under en gemensam debattartikel, vilket är historiskt.
Under det öppna sammanträdet den 29 januari 2026 rådde det stor enighet kring att spel är en viktig kulturyttring, inte minst för barn och unga, som inte längre kan ignoreras och exkluderas från kulturpolitiken.


DEBATT: Här är frågan som enar partierna

Publicerad 11 dec 2025 kl 14.33
Uppdaterad kl 16.54

Svenska dataspelsbranschen omsätter nästan dubbelt så mycket som musik- och filmbranscherna tillsammans.

Trots det har det hittills saknats en sammanhållen politik för hur vi kan ge branschen ett officiellt erkännande som en del av kultursektorn, skriver riksdagspartierna.

"För att skapa spel behövs också flera traditionella kulturyrken – som kompositörer av musik, berättare och formgivare", skriver åtta riksdagspartier.
Foto: Shutterstock

Debatt

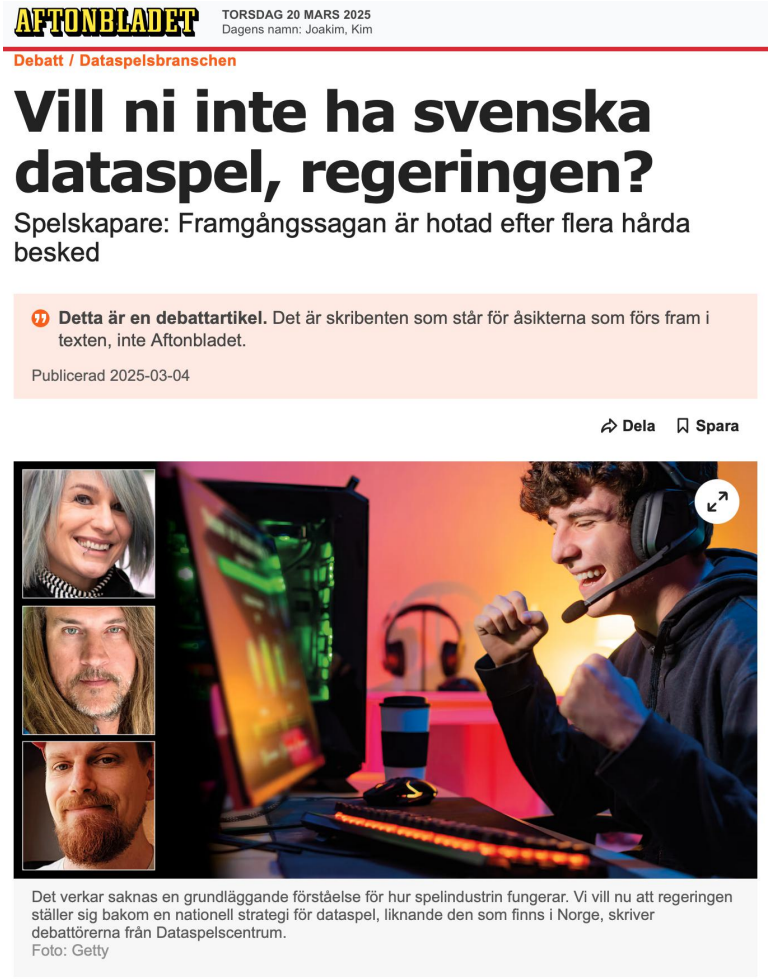
Lyssna på artikel Dela artikel Kopiera länk

Detta är en debattartikel. Det är skribenten som står för åsikterna i texten.

Kulturutskottets representanter utlovade legitimitet och en ny era där spel och spelkultur på allvar tar klivet in i kulturpolitiken.

I början av 2026 fick vi även besked att vi har beviljats ett mindre verksamhetsstöd från Kulturrådet för 2026. I arbetet med finansiering av regionala noder har vi bland annat sökt och fått beviljat ett projekt inför 2026 som finansieras av Region Värmland.

Styrelse och medlemmar i föreningen har varit eftersökta att delta i många olika sammanhang såsom olika nätverk, föreläsningar, pedagogiska insatser, rådgivande processer och utvecklingsprojekt. Vi ser att efterfrågan på kompetens inom de områden som föreningen verkar inom är stor. Det som behövs för att föreningen ska kunna uppfylla denna efterfrågan är en hållbar finansiering över tid.



AFTONBLADET TORSDAG 20 MARS 2025
Dagens namn: Joakim, Kim

Debatt / Dataspelsbranschen

Vill ni inte ha svenska dataspel, regeringen?

Spelskapare: Framgångssagan är hotad efter flera hårda besked

Detta är en debattartikel. Det är skribenten som står för åsikterna som förs fram i texten, inte Aftonbladet.

Publicerad 2025-03-04

Dela Spara

Det verkar saknas en grundläggande förståelse för hur spelindustrin fungerar. Vi vill nu att regeringen ställer sig bakom en nationell strategi för dataspel, liknande den som finns i Norge, skriver debattörerna från Dataspelscentrum.
Foto: Getty

Debattinlägg i Aftonbladet 20 mars 2025.

Styrelse

På årsmötet den 16 april 2025 tillsattes en ny styrelse med några förändringar. Styrelsen består av sju ordinarie ledamöter och fyra suppleanter.

Ordinarie ledamöter

Oscar Wemmert (Malmö) - *ordförande*

Spelutvecklare, kreativ producent och spelpedagog. Frilansar i egna firman GameFlame. Tidigare bl.a. producent på Tarsier Studios och VD på Upside Studios. Arbetat med spel sedan 1997.

Bobbi Augustine Sand (Tomelilla)

Creative director på Transcenders Media. Tidigare bl.a. Game Habitat, Malmö stadsbibliotek och Ozma speldesign. Arbetat med spel sedan 2006.

Linus Feldt (Stockholm)

VD på Filimundus. Tidigare bl.a. Bajoum Interactive och Gammafon. Arbetat med spel sedan 1995.

Idun Isdrake (Göteborg)

20 års erfarenhet av spel- och filmutveckling och har bland annat grundat Sveriges första spelinnovationslabb och första spelkonstgalleri. Har arbetat med ett flertal spelrelaterade konstprojekt men även spelinnovation och design inom AAA-spel.

Kjell Håftén (Göteborg)

Spelkulturproducent, Spelpedagog och konstnär som arbetar för att utveckla spelkulturen i sin omgivning genom att folkbilda, samarbeta och nätverka med människor oavsett ålder. Arbetat med spelkultur sedan 2011.

Veronica Sundstedt (Karlskrona)

Docent i datavetenskap på Blekinge Tekniska Högskola (BTH), programansvarig för Civilingenjör i spelteknik, samt huvudområdesansvarig på BTH för utveckling av digitala spel.

Magnus Göransson (Malmö / Ronneby)

Creative director social tech-kollektivet Okatima. Jobbar med utgångspunkt i samspelet mellan människa och teknik. Har lång erfarenhet av teknisk utveckling från ett användar- och interaktionsperspektiv, bland annat för personer med särskilda behov.

Suppleanter

Natalia Kovalainen (Karlstad)

Chief Archivist at Embracer Games Archive

Jonas Bergström Vennerleuf (Tranemo)

Lärare i spelutveckling på Kulturskolan i Tranemo

Moa Johansson (Karlstad)

PM, Youth & Game Culture at The Great Journey

Lina Sors-Emilsson (Visby)

Ass. professor in Game Design & Project Managment, Uppsala University

Revisorer

Kajsa Grafström (Stockholm)

CEO, GG Accounting

Annelie Nilsson (Malmö)

Redovisningskonsult, Pearson & Partners AB

Styrelsen har under 2025 haft 6 protokollförda styrelsemöten, varav 2 med tidigare styrelse. Löpande information och kommunikation inom styrelsen sker i egna kanaler på vår Discord.

Medlemmar

Föreningen valde att ha kvar “early access”, kostnadsfritt medlemskap under 2025 och har inte prioriterat kvantitet, utan att försöka samla individer som är engagerade i våra frågor. Föreningens primära målgrupp är professionellt yrkesverksamma kreatörer inom spelskapande och närliggande områden. Dataspelscentrums definition av professionell utgår från Arbetsförmedlingen Kultur Medias kriterier. Vid årets början hade föreningen 64 medlemmar och vid årets slut hade vi 86 medlemmar, alltså 22 nya medlemmar.
Arbetet med olika typer av medlemskap har påbörjats och pågått under 2025 med en arbetsgrupp, medlemsavgifter och olika medlemsnivåer införs under våren 2026. Vi har för detta valt att samarbeta med och anlita Sverok Admin och deras medlemssystem eBas.

Ekonomi

Föreningen har under 2025 haft en verksamhet med en arvoderad arbetsinsats motsvarande ca 15% tjänst under 10 månader. Vi har även haft andra finansierade projektinsatser.
Vi har fått skala ner verksamheten och våra ambitioner utifrån beviljad budget, som blev ca 25% av det vi sökte, men vi har ändå kunnat genomföra en mängd olika aktiviteter.
Dataspelscentrums verksamhet 2025 har varit möjlig tack vare stöd från *Region Skåne* och *Malmö stad* samt ideella insatser och samverkan med *Game Habitat* och andra aktörer.

Inför 2025 sökte föreningen följande finansiering:

- Verksamhetsstöd från *Region Skåne* (575 000) - avslag
  - men 250 000 beviljat som särskilt utvecklingsstöd.
- Projektstöd från *Malmö stad,* konstnärliga spel i Malmö (201 500) - 150 000 beviljat.
- Verksamhetsbidrag för centrumbildning från *Kulturrådet* (925 000) - avslag.
- *Region Skånes kulturförvaltning* har även gett en projektstödsrekvisition på 75 000 för arbetet med *Konsulentfunktionsgruppen*.

Totalt sökt: 1 701 500 kr
Totalt beviljat: 475 000 kr
Se även budgetredovisning för 2025.

Verksamhet, projekt & aktiviteter 2025

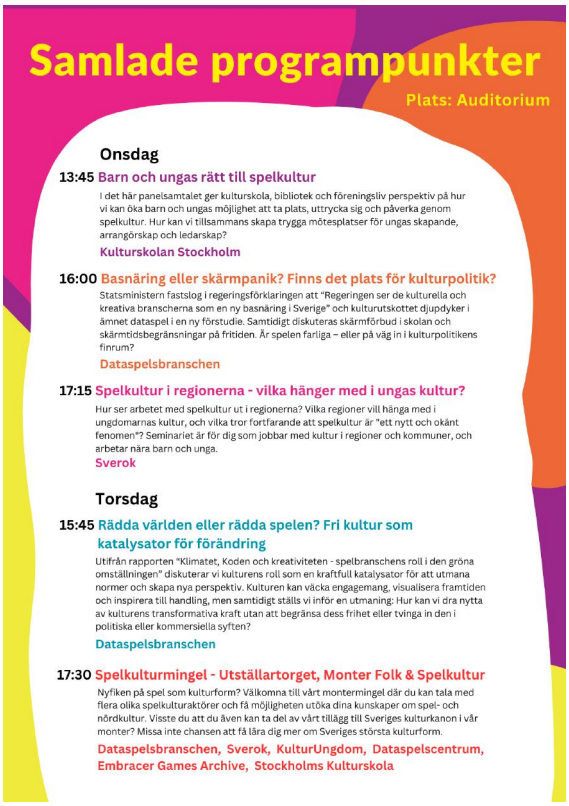
Folk och kultur – Folk och Spelkultur 2025, 5–7 februari

Dataspelscentrum medverkade i Folk och Kultur 2025, tillsammans med Dataspelsbranschen, Sverok, Kultur Ungdom, Kulturskolan i Stockholm och Embracer Games Archive. Vi delade en gemensam utställningsmonter och genomförde ett gemensamt seminarieprogram under samarbetsnamnet Folk och Spelkultur.

Dataspelscentrum arrangerade inte några egna seminarier 2025 på grund av resursbrist, men Oscar och Bobbi deltog på plats och i flera olika panelsamtal.



Samlingsbild från montern på Folk och Kultur i februari 2025. Foto: Alexander Milton













Bilder från Folk och Kultur 2025. Foto: Folk och Spelkultur

SpelAlmedalen

Dataspelscentrum medverkade på SpelAlmedalen under Almedalsveckan, Bobbi A Sand var på plats och var med i panelsamtalet *Frihet under hot – kreativitet och internationella relationer i en arg värld*. [Läs mer om programmet här: https://spelalmedalen.se/](https://spelalmedalen.se/)



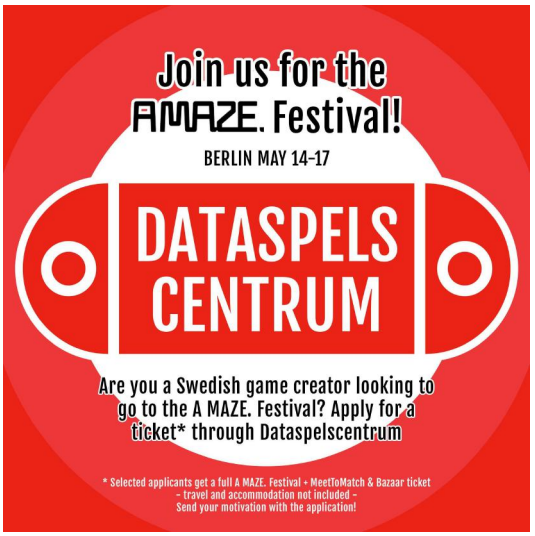






A Maze Festival – Berlin, 14–17 maj

Intresserade medlemmar och andra i communityt gjorde en gemensam resa till A Maze festival i Berlin för att knyta kontakter med andra spelkonstutövare och aktörer inom området. Sju medlemmar fick en biljett till festivalen, och en nätverksträff anordnades på plats den 15 maj, där flera spelkreatörer från Malmö deltog. Träffen lockade ca 20 svenska spelkreatörer, varav flera uttryckte att de hade saknat ett sammanhang som detta, och några att de inte hade kunnat medverka på festivalen om de inte hade kunnat få en biljett.



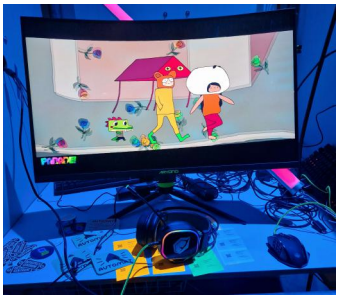


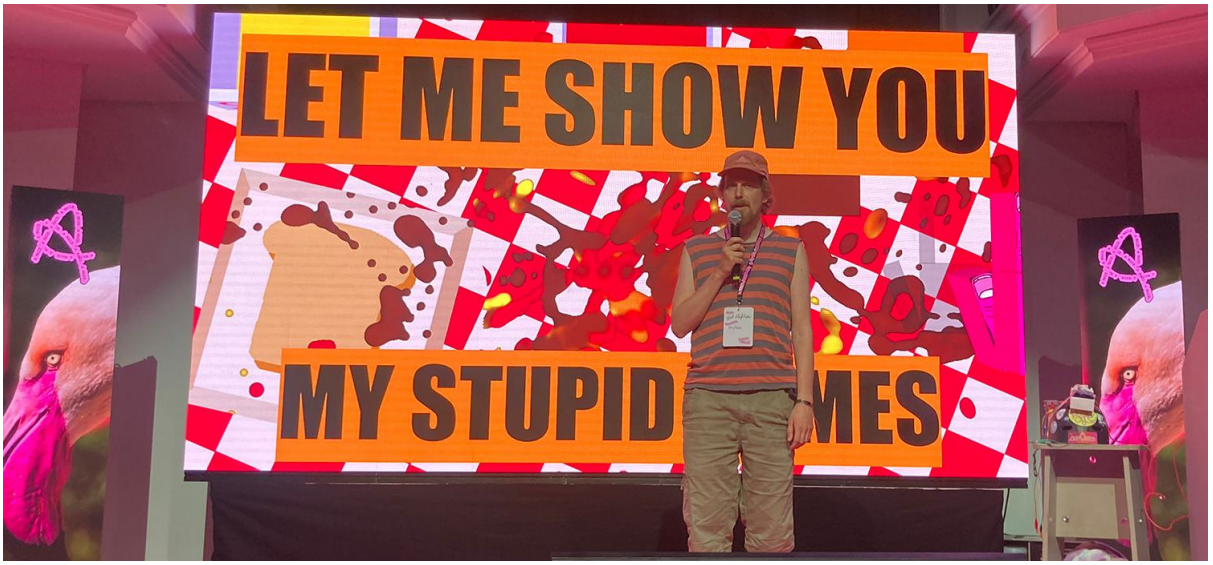
Spelutställningen på A MAZE Festival. *Foto: Bobbi A Sand*



Medlemmen Kjell Håftén anordnar live-demonstration av sina spel på A MAZE. *Foto: Bobbi A Sand, Weihua Shao.*

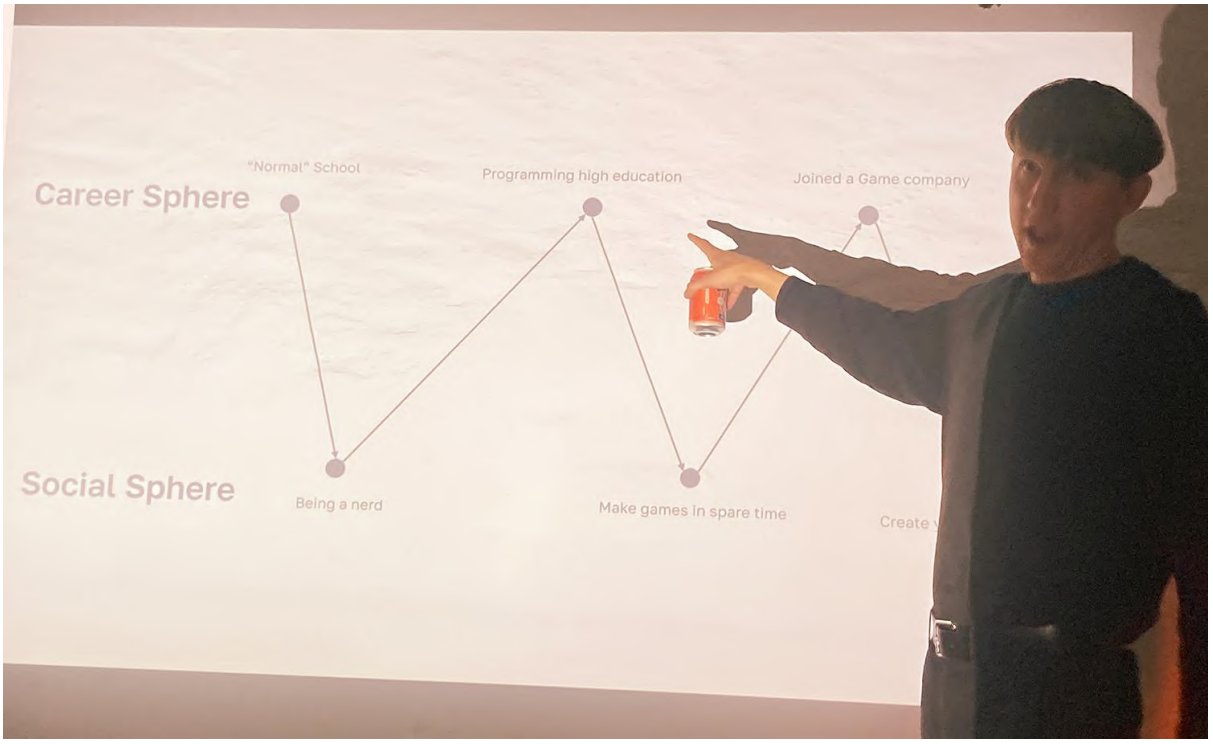






Not Nordic Unconference, 22 maj

Det som i projektplanen beskrivits som ambitionen att anordna två nätverksträffar för spelkreatörer, en i samband med Nordic Game-konferensen och en under hösten, växte till något större och mer ambitiöst.
Vi arbetade med ett självorganiserat kollektiv kallat *Nått Indie* för träffen under Nordic Game-veckan, och de valde att hålla träffen på Ailé House i Malmö. Träffen var en unconference med föredrag och workshop, utställning av indiespel, ett socialt spel på plats, samt MIDI-karaoke.
Intresset var långt över förväntan, med cirka 250 deltagare, bestående av spelkratörer från Malmö med omnejd, Köpenhamn, samt svenska och internationella besökare på Nordic Game-konferensen.



Not Nordic Unconference - föredrag och workshop. Pål Schakonat leder workshop.

Bilder från Not Nordic Unconference. *Foto: Bobbi A Sand, Oscar Wemmert, Pål Schakonat, Martin Jonasson, Nått Indie*





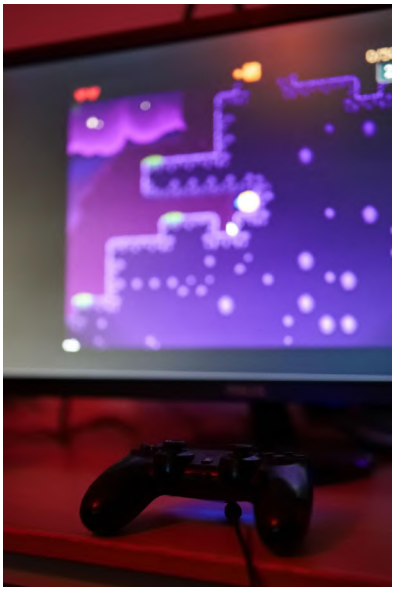



DATASPELS CENTRUM




How to make a game
in four months






not nordic


WE HAVE A WINNER
Made by Niklas Ström





Not Nordic – indie game meetup, 14 november



Träff nummer två genomfördes med ca tio deltagare på Lilla Stan i Malmö. (Orsaken till den låga uppslutningen på denna träff berodde på en planeringsmiss då flera i arrangörsgruppen inte kunde delta, och att dagen innan bjöd på en Game Developer's Meetup som riktade sig till en liknande målgrupp.)

Malmö Spelgalleri

Dataspelscentrum har varit delaktiga i projektgruppen för Malmö Spelgalleri, där vi deltagit i förstudieprocessen som leds av Game Habitat och projektledaren Idun Isdrake, med stöd av Malmö Stad. Förstudien presenterades i februari 2025. Projektet avslutades och har inte beviljats vidare utveckling.



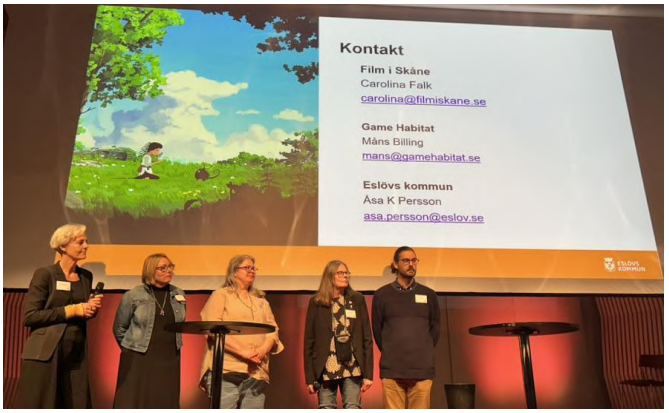
Bild från förstudien Ett spelgalleri i Malmö

Festivalen Lyst

Dataspelscentrum är delaktiga i att (åter)skapa festivalen Lyst. Lyst var en konferens och Game Jam som genomfördes i Danmark, Norge och Finland från 2014-2017.
https://www.copenhagengamecollective.org/category/lyst/
Dataspelscentrum har medverkat i processen genom att skapa dialog med organisationer som är intressanta för projektet, t ex Nya Konstmuséet i Malmö, STPLN, Inkonst, Game Habitat och Inter Arts Center. Arrangörsgruppen med fyra deltagare från Sverige, Danmark och Norge träffades på Game Habitats DevHub i Malmö 11-12 april, för att planera och ha möten med ovan nämnda organisationer. Ett nytt partnermöte genomfördes på Game Habitats DevHub i Malmö, med projektgruppen och tre ytterligare externa deltagare 18-19 oktober 2025, för vidare planering av 2026.

Konsulentfunktionsgruppen – ökad kultur i skolan för barn & unga

Dataspelscentrum har även 2025 deltagit i *Konsulentfunktionsgruppen*, en arbetsgrupp med representanter från Konstfrämjandet, Författarcentrum, BUFF och Dataspelscentrum som genomför en förstudie på uppdrag av Region Skånes kulturförvaltning.
Dataspelscentrums roll har minskats successivt under våren p.g.a. resurs- och tidsbrist. Därefter har vi deltagit på en del möten och stöttat KF-gruppen vidare i arbetet med förstudien.



Förstudien har genom teoretiskt (2024) och praktiskt arbete (2025) utforskat en hållbar regional struktur (subventionssystem) som ger fler barn och unga tillgång till våra konstområden (bild & form, litteratur & serier, film & digitala spel) i skolan. Strukturen är tänkt att vara ett komplement till det redan existerande kommunala kulturutbudet i form av kulturgaranti och Skapande skola. Under 2025 har modellen testats genom Region Skånes utlysning *Kulturresidens för lärande* där 6 olika tvärkonstnärliga pedagogiska koncept genomförts i olika kommuner. Förstudien färdigställts och levererats under första kvartalet 2026. Resultat och erfarenheter från de utförda kulturprojekten i skolan delades också på inspirationsdagen i Helsingborg den 5 november. Ett av projekten som genomfördes var *Shared Gaming & Film Stories*, som beskrivs mer ingående på Digiteket av Carolina Falk från Film i Skåne.

REGIONAL SPELKULTUR

Nätverksträff #2 i Malmö 19 - 20 maj

Plats: Game Habitat DevHub, Torggatan 2 i Malmö.

Regional spelkultur – nationellt nätverk för regional spelkultursamverkan

Dataspelscentrum var under första delen av 2025 sammankallande för nätverket och tillsammans med Region Skånes kulturförvaltning och Game Habitat planerades den andra fysiska träffen för nätverket i samband med Nordic Game Conference i Malmö. Träffen delades in i två olika delar för att öppna upp för olika målgrupper.



National support structures for games

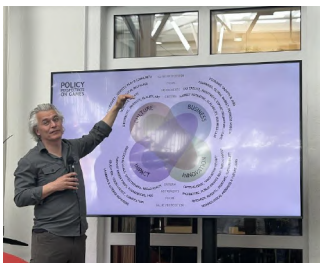
Den 19 maj arrangerades evenemanget *National support structures for games,* ett seminarium med fokus på nationella stödsystem för spel. Detta seminarium hade en bredare målgrupp och ett internationellt perspektiv.

Programmet innehöll:

- Welcome - Jenny Kornmacher, Region Skånes kulturförvaltning & Bobbi A Sand, Game Habitat/Dataspelscentrum
- Introduction to game support in Skåne - Fredrik Sjögren, Chair of Region Skåne's Cultural Committee
- National support structures - an international perspective - Kristian Roberts, Nordicity
- Games - a Swedish core industry - Björn Flintberg, RISE
- One year with NIMBI game lab - 18 years with cultural support for games - Simon Løvind, NIMBI Game Lab



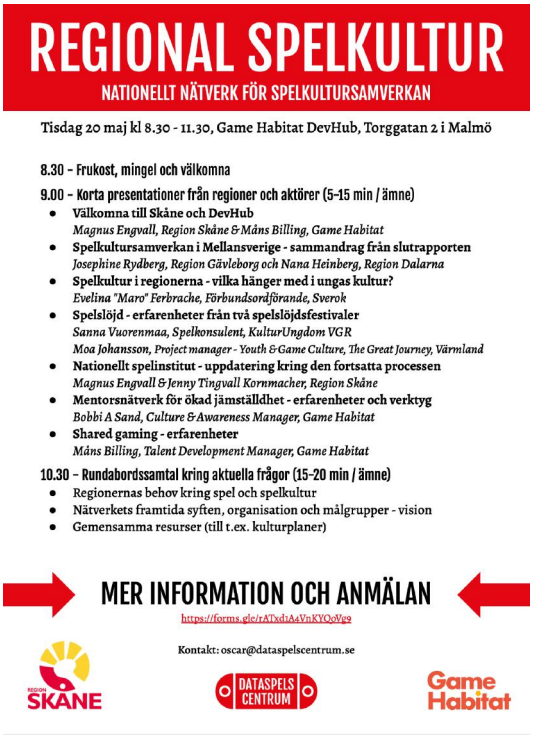






Nätverksträff #2

Den 20 maj genomfördes den andra fysiska träffen i det nationella nätverket för de som arbetar med spel eller spelkulturfrågor i regionerna.
Ett halvdagsprogram presenterades på Game Habitat DevHub.





Games Policy Summit @ Nordic Game Conference

Dataspelscentrums ordförande Oscar Wemmert deltog även i Games Policy Summit på Nordic Game Conference och var moderator för en av panelerna med titeln *Support strategies for game development in Europe*. En ingående rapport från Games Policy Summit finns att läsa på https://gamespolicysummit.com/.

Spelkunnighetsdagen, 22 oktober



Den 22 oktober genomfördes Spelkunnighetsdagen på Lindholmen Science Park i Göteborg, arrangerad av Västra Götalandsregionen i samarbete med Lindholmen Science Park, Högskolan i Skövde, Filmpedagogerna, Världskulturmuseet, Kultur Ungdom och Kulturförvaltningen i VGR i samverkan med Game Habitat. Efter att under flera år ha pratat om ett samarbete kring spelkunnighetsdagen så blev det av i 2025 års upplaga. Game Habitat har tillsammans med bland annat Dataspelscentrum arrangerat en spelkunnighetsdag i Malmö och online årligen sedan 2020 och Västra Götalandsregionen har arrangerat en egen i ett antal år. Istället för två olika evenemang så blev det 2025 en gemensam nationell Spelkunnighetsdag.

Dataspelscentrums medgrundare och styrelsemedlem Bobbi A Sand höll i den inledande Keynote-föreläsningen:

> **Spel som kulturform – berättande, empati och gemenskap.**
> *Välkommen till en inspirerande inledning med en av Sveriges mest engagerade röster om spel, kultur och ungas rätt till meningsfulla uttrycksformer.*

Läs mer om Spelkunnighetsdagen 2025 här.

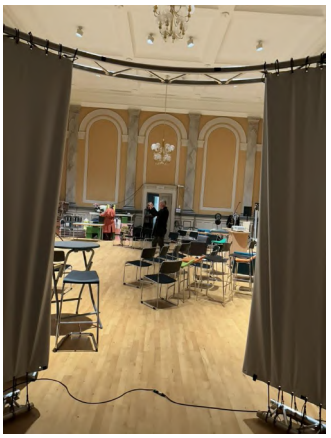
Sweden Game Conference – Skövde, 23–24 oktober



Representanter från Dataspelscentrum deltog på Sweden Game Conference, bland annat på inledande spelbranschforum där många viktiga nationella frågor diskuterades. Senare även delar av Game Educators Summit, där vi träffade en delegation från Sydkorea med representanter från *Korea institute for game culture* och *Korea Creative Content Agency (KOCCA)*. Under dagarna hade vi många olika möten, både planerade och oplanerade. Vi fick även ett studiebesök med Lars Kristensen på *PlayLab*, ett högteknologisk formbart scenrum som utforskar utrymmet mellan spel, spelteknik och scenkonst tillsammans med forskare, professionella kulturarbetare, spelutvecklare och ungdomar.
Vi fick även tillåtelse att ha en rollup inne på konferensen vid kaffet.







Svenska Dataspelsinstitutet



Under 2025 har vi fortsatt deltagit i referensgruppen som stöttat Region Skåne i förstudien kring ett nationellt spelinstitut som lanserades 2024. Vi har varit delaktiga i att initiera den nationella samarbetsplattformen dataspelsinstitutet.se, där flera klusterorganisationer, regioner och aktörer redan gått med. Vi samverkar för att stärka den svenska spelbranschen nationellt genom samordning, kunskapsdelning och stödstrukturer samt genom att främja spel som konst- och kulturform. Under Sweden Game Conference 2025 presenterades plattformen av

Region Skåne och Gävleborg under den inledande spelbranschdagen och vi hade ett första möte med andra nationella aktörer senare under konferensen. I december skedde ett andra dialogmöte med nationella aktörer. Dataspelscentrum hade tidigare säkrat domänen, som överfördes till Game Habitat för att förenkla administrationen.

SPRAAK – inspirationsdag för Skapande Skola i Skåne, 22 oktober

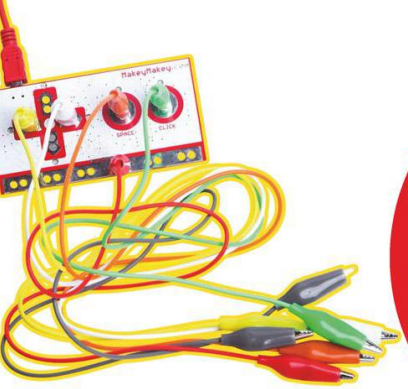
Dataspelscentrum deltog 2025 på inspirations- och utbudsdagen för Skapande skola i Malmö/Skåne, *SPRAAK*, som arrangeras av Malmö stads grundskoleförvaltning.
Oscar Wemmert och Thom Kiraly representerade både Dataspelscentrum och sig själva som frilansande spelpedagoger. Nytt för i år var att alla centrumbildningar fick möjlighet att presentera exempel på utbud från konstformen i pecha kucha-format. Oscar Wemmert presenterade exempel på aktiviteter inom spelskapande från våra medlemmar.

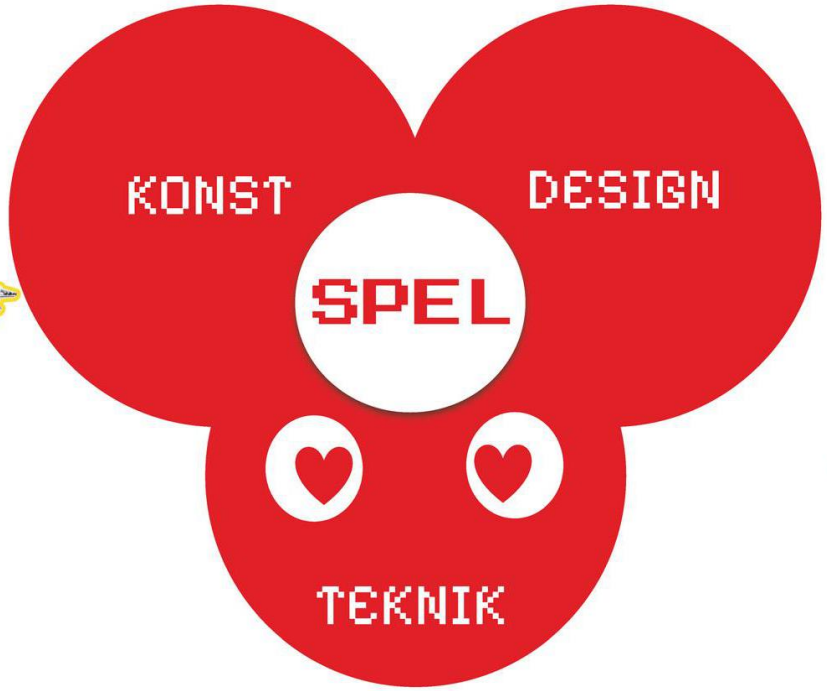


Dataspelscentrum visade exempel på utbudsdagen för Skapande skola i Malmö/Skåne, SPRAAK, 22 oktober 2025.

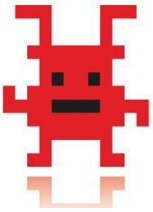












INTERAKTIVITET

Arbetsförmedlande insatser

Vi har fortsatt arbetet med att förmedla olika typer av uppdrag, primärt via vår Discordserver där både föreningen och dess medlemmar lägger upp tips om olika typer av jobb och uppdrag, men även via direkt kontakt med medlemmar.
Vi har sett ett fortsatt tydligt behov av en aktör som Dataspelscentrum bland offentliga aktörer och olika typer av verksamheter.

DATASPELS CENTRUM

FÖRMEDLING AV SPELPEDAGOGER TILL SKAPANDE SKOLA

Dataspelscentrum är en centrumbildning för spelskapare. Vi kan hjälpa skolor med förmedling av spelpedagoger för workshops eller besök av spelutvecklare.

Vi värnar om spel som konstform och kulturuttryck och verkar för ökad spelkunnighet.

kontakt@dataspelscentrum.se
www.dataspelscentrum.se

Vi har i olika grad spridit och förmedlat frilansuppdrag och tjänster inom bland annat skapande skola, skola, kulturskola, folkhögskola, studieförbund och akademi.
Vi har även förmedlat yrkesuppdrag till företag och jurymedlemmar till olika typer av awards.

Vi fortsätter att verka för att ett större utbud inom spelområdet kan erbjudas inom en rad områden, till exempel Skapande skola, genom att samla och presentera utbud från olika aktörer, ta emot förfrågningar, fortbilda och förmedla uppdrag.

Nätverk och processer

Dataspelscentrum har medverkat i ett flertal nätverk och processer under 2025.
Vi har deltagit i bland annat *RISE* nationella *Power Up-nätverk*, *Arbetsförmedlingen Kultur Medias branschråd för spel*, återkommande nätverksträffar med *Centrumbildningarna i syd*, *kulturskolans nationella nätverk för spelskapande*, det nationella nätverket *regional spelkultur* samt samarbetsnätverket *Spelkultur i Sverige*. Som tidigare nämnts är vi också engagerade i Dataspelsinstitutet, både i den regionala referensgruppen och den nationella arbetsgruppen.
Under året har Dataspelscentrum även haft diskussioner och samverkat med aktörer som Nya Konstmuséet i Malmö, STPLN, Inter Arts Center, Nått Indie, Game Habitat, Dataspelsbranschen, Sverok, Kultur Ungdom, Folk & Spelkultur, SpelAlmedalen, ABF Stockholm, Bokmässan, Lyst Förening och flera centrumbildningar.

Nedprioriterade aktiviteter

Föreningen fick beviljat ca 25% av det ekonomiska stöd vi hade sökt. Detta innebär att vi har fått nedprioritera vissa aktiviteter i verksamhetsplanen. Några av de aktiviteter som skjutits på framtiden är:

- Undersöka förutsättningar för att skapa residensverksamhet inom spelområdet, exempelvis i samarbete med Spelkollektivet, samt för att skapa en fond för mikrofinansiering för spelkreatörer med konstnärliga ambitioner.
- Kartlägga och inleda samarbeten med relevanta nätverk för att nå ut till aktiva kulturutövare inom spelområdet i hela landet.
- Utveckla vår kommunikationsstrategi, samt göra riktade utskick.
- Stärka våra strukturer för förmedling av uppdrag, utlysningar, evenemang, workshops och nätverksträffar till medlemmar, samt påbörja uppbyggnaden av ett frilansnätverk.
- Stärka marginaliserade gruppers ställning på arbetsmarknaden genom riktade insatser.
- Anordna infoträffar om att växla om från anställd till egenföretagare.
- Undersöka samverkan och ev medlemskap med KLYS.
- Medverka till att det skapas fler spelpedagogiska koncept och lärarhandledningar som kan användas i Skapande skola-projekt eller på andra sätt användas i skolan.

Övrigt

Spelpedagogisk arbetsgrupp och ansökan om spelpedagogisk satsning

En arbetsgrupp med fokus på spelpedagogik gjorde i oktober en ansökan till Kulturrådets utlysning Stärkt kultur i skolan om ett spelpedagogiskt utvecklingsprojekt, *Spelpedagogik.se – metodutveckling och plattform för spelkultur i skolan.* Ansökan fick tyvärr avslag, men vi hoppas kunna fortsätta arbetet framöver.

Debattartiklar

Debattinlägg i Aftonbladet 20 mars 2025.
Vill ni inte ha svenska dataspel, regeringen?
Spelskapare: Framgångssagan är hotad efter flera hårda besked


AFTONBLADET TORSDAG 20 MARS 2025
Dagens namn: Joakim, Kim
Debatt / Dataspelsbranschen

Vill ni inte ha svenska dataspel, regeringen?

Spelskapare: Framgångssagan är hotad efter flera hårda besked

Detta är en debattartikel. Det är skribenten som står för åsikterna som förs fram i texten, inte Aftonbladet.

Publicerad 2025-03-04

Dela Spara

Det verkar saknas en grundläggande förståelse för hur spelindustrin fungerar. Vi vill nu att regeringen ställer sig bakom en nationell strategi för dataspel, liknande den som finns i Norge, skriver debattörerna från Dataspelscentrum.
Foto: Getty

Remissyttranden

Vi skickade remissyttranden till regional kulturplan för Blekinge 2026-2029 i april och Värmlands kulturplan 2027-2031 i december.

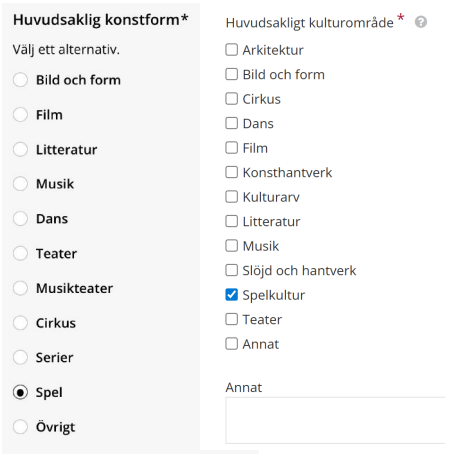
Spelkulturbössa i Musikhjälpen 2025

Tack vare vår medlem Moa Johansson i Karlstad så startades en spelkulturbössa i Musikhjälpen för alla barns rätt att gå i skolan.



Spel med som konstform och kulturområde i fler ansökningsförfaranden

Under 2025 har vi noterat att både Malmö stad och Region Värmland har spel eller spelkultur med som egen konstform / kulturområde.



Relaterat

Några inslag från året i *Kulturnytt i P1* som speglar den tid vi är i och som vi känner är relevant för vår verksamhet.
Indieutvecklaren: Dataspelen har blivit för lika varandra
Spelstudenter väljer indie i tuff arbetsmarknad: ”Svårt för juniorer”

Om Dataspelscentrum

Dataspelscentrum (802541-7505) är en partipolitiskt och religiöst obunden ideell förening som bildades 2022-11-11. Föreningen har sitt säte i Malmö.

Föreningens syfte är enligt de antagna stadgarna att:

1. värna om, främja och utveckla digitala spel som fritt kulturuttryck och konstform
2. skapa ett nationellt nätverk av individer och aktörer som är aktiva inom spelområdet och som delar föreningens intressen och verkar för dess syfte
3. verka som centrumbildning för spelutveckling
4. samverka med centrumbildningar inom andra kulturformer
5. verka för en kulturpolitisk agenda för spelskapande
6. verka för främjande stöd för spelutveckling och spelskapande
7. verka för bättre förutsättningar för oberoende spelskapare och frilansare verksamma inom spelutvecklingsområdet

VÅR UPPMANING

- Inkludera spel och spelkultur i befintliga stödstrukturer
- Spel som eget konst- och kulturområde - nationellt, regionalt och kommunalt
- Ökad spelkunnighet för barn & unga, politiker & allmänheten
- En nationell dataspelsstrategi
- **Ett nationellt dataspelsinstitut!**

Föreningens fokusområden

Centrumbildning

Vi verkar som nationell centrumbildning för professionella kreatörer, spelutvecklare, frilansare, spelpedagoger, utbildare och andra roller inom spelområdet. Vi arbetar med förmedling av olika typer av uppdrag, kompetensutvecklande insatser, etablering av frilansnätverk och främjande av olika typer av projekt och samarbeten.

Nationellt nätverk

Vi är ett nationellt nätverk av individer och aktörer som är aktiva inom spelområdet och som delar föreningens intressen. Vi uppmuntrar bildandet av olika typer av arbetsgrupper och lokala noder som kan driva lokala frågor på olika håll i landet och söka lokal finansiering.
Vi medverkar i nationella och regionala nätverk som arbetar med spelskapande och spelkultur.

Främja spelskapande

Vi ser att det saknas strukturer och främjande stödformer för spelskapande i Sverige. Det vill vi förändra! Många andra länder satsar stort på att främja spelutveckling på olika sätt, som näring och/eller kultur. Här har Sverige halkat efter och vi är pinsamt nog ett av få länder inom EU som inte har något offentligt stöd för spel. Vi vill verka för bättre förutsättningar för oberoende spelskapare och frilansare verksamma inom spelutvecklingsområdet, att kunna skapa egna verk med större konstnärlig frihet, genom att öppna upp befintliga och skapa nya stödstrukturer för spelskapande för alla åldrar.

Kulturpolitisk agenda

Vi vill verka för en kulturpolitisk agenda för spelskapande. Vi anser att spel ska ha samma förutsättningar som andra kulturformer. Till exempel så behöver Kulturrådet uppdaterade riktlinjer och en förnyad kultursamverkansmodell.
Vi verkar för ett nationellt spelinstitut, en nationell spelstrategi och spel som en egen kulturform i nationella, regionala och kommunala kulturplaner.
Idag är förutsättningarna väldigt olika beroende på var du bor i landet då det t.ex. saknas nationell ledning kring hur spel passar in i befintliga strukturer och de regionala kulturplanerna.

Demokrati & mångfald

Vilka är framtidens spelskapare och vilka perspektiv och historier ska få möjlighet att förverkligas genom spelmediet? De första generationerna spelutvecklare har övervägande

varit en ganska homogen grupp av vita män med goda förutsättningar och intresse för teknik och datorer. För att inkludera fler så behövs det precis som inom andra kulturformer ett aktivt arbete för att stödja ett breddat spelmedium och främja marginaliserade gruppers tillgång till spel som ett konstnärligt uttryck.

Samverkan

Vi ser samverkan med andra organisationer som en viktig del i verksamheten. Vi samverkar med bland annat Dataspelsbranschen, Sverok, RISE, Game Habitat, The Great Journey, andra kluster inom spelområdet och även flera andra centrumbildningar och kulturformer.

Bredda diskussionen

Vi anser att det behövs en bredare diskussion om spel som kulturellt och konstnärligt uttryck, som upplevelse för spelaren och som social aktivitet.
Alla spel är inte konst, men många spel är unika verk med konstnärlig höjd och ett eget uttryck. De är skapade med passion och gediget hantverk, precis som verk inom andra kultur- och konstformer. Vi vill se fler utställningar som lyfter fram spel som konstform, t.ex. utställningen *Där världar möts - konst i spelestetik* på Halmstads konsthall eller som kulturarv och historia, som t.ex. Världskulturmuseets utställning *Världens spel*.



Talangutveckling

Vi vill se möjligheter till spelskapande och fördjupning inom dess olika områden för barn, unga och vuxna i alla åldrar. I skolan, på Kulturskolan, genom skapande skola, föreningsliv, folkhögskolor, yrkeshögskolor, högskolor & universitet. Vi vill verka för utbildningar inom spelpedagogik och spelkunnighet samt att spel får större plats på konstnärliga utbildningar.