MARKTERSCHLIESSUNGSPROGRAMM FÜR KMU

Games in Schweden

Handout zum Zielmarktwebinar | Markterkundung

Tysk-Svenska Handelskammaren
Deutsch-Schwedische Handelskammer

Impressum

Herausgeber
Deutsch-Schwedische Handelskammer (AHK Schweden)
Box 27104, 102 52 Stockholm
Telefon: 0046-(8)-665 18 00
E-Mail: business@handelskammer.se
www.handelskammer.se

Text und Redaktion
Philip Fyrsten-Hagne, Julius Diesenbruch

Stand
April 2026

Druck
Deutsch-Schwedische Handelskammer (AHK Schweden)

Gestaltung und Produktion
Philip Fyrsten-Hagne, Julius Diesenbruch

Das Markterschließungsprogramm für kleine und mittlere Unternehmen ist ein Förderprogramm des:

Bundesministerium für Wirtschaft und Energie

MITTELSTAND GLOBAL
MARKTERSCHLIESSUNGS-PROGRAMM FÜR KMU

Das Markterschließungsprogramm wird im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie umgesetzt von:

GTAI GERMANY TRADE & INVEST

Die Studie wurde im Rahmen des Markterschließungsprogramms für das Projekt Markterkundungsreise für deutsche Games-Unternehmen nach Schweden erstellt.

Das Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt.

Die Zielmarktanalyse steht der Germany Trade & Invest GmbH sowie geeigneten Dritten zur unentgeltlichen Verwertung zur Verfügung.

Sämtliche Inhalte wurden mit größtmöglicher Sorgfalt und nach bestem Wissen erstellt. Der Herausgeber übernimmt keine Gewähr für die Aktualität, Richtigkeit, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen. Für Schäden materieller oder immaterieller Art, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen unmittelbar oder mittelbar verursacht werden, haftet der Herausgeber nicht, sofern ihm nicht nachweislich vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden zur Last gelegt werden kann.

Inhalt

1 Abstract 4

2 Wirtschaftsdaten Kompakt 5

2.1 Weitere Informationen über die Games-Branche in Schweden 11

3 Branchen Spezifische Informationen 12

4 Entwicklung und Trends 17

5 Formelle Rahmenbedingungen 22

6 Kontaktadressen 23

7 Quellen 25

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Angestellte Personen in Schweden, Quelle: Swedish Games Industry 2025 Game Developer Index (2025), S. 13 13

Tabelle 2: Übersicht über die Cluster der schwedischen Games Branche, Swedish Games Industry 2025 Game Developer Index (2025), S.33 15

Tabelle 3: SWOT-Analyse des schwedischen Games-Marktes. 21

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Umsatz schwedischer Games-Unternehmen im In- und Ausland, Quelle: Milton et al. (2025), S. 14 12

Abbildung 2: Verteilung von Games-Unternehmen in Schweden, Quelle: Flintberg / Nylander (2025), S. 11 16

Abbildung 3: Spielverhalten schwedischer Personen, Quelle: ESA (2025), S. 52 19

1 Abstract

Schweden hat sich in den letzten zwei Jahrzehnten von einem Pionierstandort für Technikbegeisterte zu einer der weltweit einflussreichsten Nationen in der Videospielentwicklung gewandelt. Die schwedische Games-Branche wird in Fachkreisen oft als „Löwenzahn“ bezeichnet: Ein Sektor, der trotz einer im Vergleich zu anderen EU-Staaten fehlenden nationalen Förderstruktur und begrenzten unterstützenden Infrastruktur sich dennoch erfolgreich im globalen Wettbewerb etabliert hat. Heute steht Schweden als viertgrößte Games-Nation der EU an vorderster Front technologischer sowie kreativer Innovationen und hat sich zu einem unverzichtbaren Teil der schwedischen Exportwirtschaft entwickelt.[1]

Die wirtschaftliche Schlagkraft der Branche ist heute so groß wie nie zuvor. Im Jahr 2024 erwirtschaftete der Sektor einen Umsatz von rund 37 Milliarden SEK. Mit einem Beitrag von 3 % zu den gesamten schwedischen Dienstleistungsexporten und jährlichen Steuerzahlungen in Höhe von 10 Milliarden SEK hat sich die Games-Branche als moderne Basisindustrie fest etabliert. Das Wachstum verlief dabei exponentiell: Während die Branche im Jahr 2005 lediglich 71 Unternehmen und 715 Beschäftigten zählte, ist diese Zahl bis zum Jahr 2024 auf über 2.150 Unternehmen mit mehr als 9.130 Beschäftigten angestiegen. Besonders beeindruckend ist die globale Marktpräsenz: Im Jahr 2025 waren schwedische Entwickler für etwa 20 % des Bruttoumsatzes auf der Plattform Steam verantwortlich. Allein im Release-Zeitraum 2024-2025 stammten fünf der zehn weltweiten Steam-Bestseller aus schwedischen Studios.[2]

Hinter diesem Erfolg steht ein vielschichtiges Ökosystem, das von globalen Giganten wie King, Mojang, Paradox Interactive und der Embracer Group bis hin zu einer riesigen Basis von Kleinstunternehmen reicht. Demnach sind 97 % aller schwedischen Games-Unternehmen kleine oder mittelständische Unternehmen, wobei sogar 81 % der Betriebe weniger als fünf Mitarbeitende beschäftigen. Diese Struktur fördert eine immense Innovationskraft und Agilität, birgt jedoch auch Herausforderungen bei der Skalierung.

Trotz der beeindruckenden Erfolge befindet sich die Branche derzeit in einer Phase, die oft als „Rise and Reset“ charakterisiert wird. Nach einem Jahrzehnt mit Investitionen von rund 16,5 Milliarden EUR hat sich das Investitionsklima gewandelt. Investoren priorisieren nun zunehmend Profitabilität gegenüber reinem Wachstum, was insbesondere junge Studios vor neue Finanzierungshürden stellt.[3]

Zudem steht die Games-Branche vor bedeutenden strukturellen Aufgaben. Schweden ist derzeit der einzige große Standort für Games-Entwicklung in der EU ohne ein national koordiniertes Fördersystem, was das Potenzial kleinerer Akteure einschränken kann. Themen wie der anhaltende Fachkräftemangel, die Vereinfachung der Arbeitsmigration für internationale Experten und die stärkere Einbindung von Frauen, deren Anteil derzeit bei 23,5 % liegt, stehen ganz oben auf der strategischen Agenda für die kommenden Jahre.[4]

Für internationale Akteure, insbesondere aus Deutschland, ergeben sich daraus attraktive Anknüpfungspunkte. Die hohe Offenheit für Kooperationen, der Bedarf an technischem Know-how, Investitionen und qualifizierten Fachkräften sowie die enge wirtschaftliche Verflechtung zwischen Deutschland und Schweden schaffen günstige Rahmenbedingungen für Markteintritt, Partnerschaften und langfristige Geschäftsbeziehungen.

[1] Flintberg, Björn / Nylander, Johanna: PowerUP – Die Zukunft der schwedischen Spieleindustrie (RISE rapport 2025:13), Stockholm: RISE Research Institutes of Sweden, 2025
[2] Milton, Alexander / Carlsson, Elin / Tamlin, Marléne / Nylander, Johanna: Swedish Games Industry 2025. Game Developer Index, 3. Aufl., Stockholm: Dataspelsbranschen | Swedish Games Industry, 2025
[3] GDEV / InvestGame (Hrsg.): The Rise and Reset of Sweden's $19B Gaming Capital Machine (Feature #16), o.O., 2025, S.
[4] Flintberg, Björn / Nylander, Johanna: PowerUP – The Future of the Swedish Games Industry (RISE report 2025:50), Stockholm: RISE Research Institutes of Sweden, 2025, S.

2 Wirtschaftsdaten Kompakt[5]

WIRTSCHAFTSDATEN KOMPAKT • DEZEMBER 2025

GTAI GERMANY TRADE & INVEST

Schweden

Alle wichtigen Kennzahlen zur Wirtschaft in rund 150 Ländern – übersichtlich, vergleichbar und von Germany Trade & Invest geprüft.

Bevölkerung & Ressourcen

Bevölkerung und Demografie

Einwohnerzahl
2025 | *10,7 Mio.*
2030 | *10,8 Mio.*

Fertilitätsrate 2023 | 1,5
Durchschnittliche Anzahl der Geburten pro Frau

Bevölkerungswachstum

Altersstruktur
2025

Analphabetenquote 2024 | k.A.
Anteil an der Bevölkerung ab 15 Jahren in %

Fläche und Sprache

Fläche 2023 | 528.660 km²

Geschäftssprache(n) Schwedisch, Englisch

Rohstoffe und Ressourcen

Rohstoffe
Fossil und mineralisch
Eisenerz | Kupfer | Blei | Zink | Gold | Silber | Wolfram | Uran | Arsen | Feldspat

Gas - Fördermenge
Daten für diese Kennzahl nicht verfügbar oder nicht anwendbar.

Erdöl - Fördermenge
Daten für diese Kennzahl nicht verfügbar oder nicht anwendbar.

Gas - Reserven
Daten für diese Kennzahl nicht verfügbar oder nicht anwendbar.

Erdöl - Reserven
Daten für diese Kennzahl nicht verfügbar oder nicht anwendbar.

Kursiv geschriebene Werte sind vorläufige Angaben, Schätzungen oder Prognosen

© Germany Trade & Invest 2025 - Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

[5] https://www.gtai.de/de/trade/schweden-wirtschaft/wirtschaftsdaten-kompakt#/SWE/overview

Wirtschaftslage

Währung und Wechselkurse

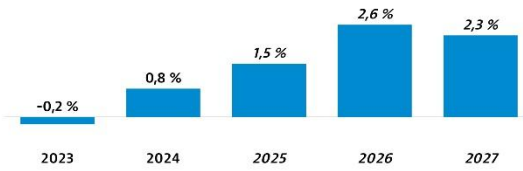
Währung - Bezeichnung	**Schwedische Krone (skr)** 1 skr = 100 Oere
Währung - Kurs 09/2025	1 € = 11,06 skr 1 US$ = 9,42 skr

Wechselkurse im Jahresdurchschnitt

	2022	2023	2024
1 € =	10,66 skr	11,47 skr	11,45 skr
1 US$ =	10,12 skr	10,61 skr	10,56 skr

Wirtschaftliche Leistung

Wirtschaftswachstum
Bruttoinlandsprodukt (BIP), Veränderung zum Vorjahr, real



BIP
Nominal

	2024	*2025*	*2026*
US$ (Mrd.)	603,7	*662,3*	*711,5*
skr (Mrd.)	6.379,8	*6.535,0*	*6.767,9*

BIP/Kopf
Nominal

	2024	*2025*	*2026*
US$	57.020	*62.036*	*66.124*
skr	602.571	*612.102*	*628.974*

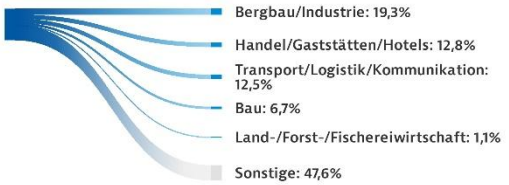
BIP/Kopf in Kaufkraftstandards
Nominal

2022	41.101 KKS
2023	42.892 KKS
2024	44.618 KKS

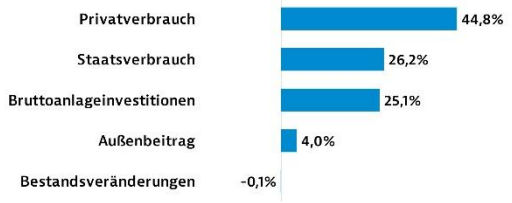
Ausgaben für F&E
% des BIP

2020	3,5 %
2021	3,4 %
2022	3,4 %

BIP-Entstehung
Anteil an nominaler Bruttowertschöpfung in %; 2023

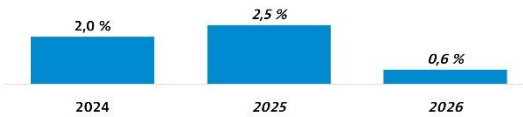


BIP-Verwendung
Anteil an Bruttoinlandsprodukt in %; 2023



Makroökonomische Stabilität

Inflationsrate



Währungsreserven

Leistungsbilanzsaldo
% des BIP

2024	5,9 %
2025	*4,9 %*
2026	*4,8 %*

Arbeitslosenquote

2024	8,4 %
2025	*9,0 %*
2026	*8,4 %*

Kursiv geschriebene Werte sind vorläufige Angaben, Schätzungen oder Prognosen

© Germany Trade & Invest 2025 - Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

Investitionsquote
% des BIP, brutto, öffentlich und privat

2024	25,4 %
2025	*25,2 %*
2026	*25,1 %*

Öffentliche Finanzen & Verschuldung

Haushaltssaldo
% des BIP

2024	-1,6 %
2025	*-1,7 %*
2026	*-2,4 %*

Staatsverschuldungsquote
% des BIP, brutto

2024	34,0 %
2025	*34,5 %*
2026	*35,3 %*

Auslandsverschuldung

Ausländische Direktinvestitionen

FDI - Nettotransaktionen

2022	52.424 Mio. US$
2023	24.972 Mio. US$
2024	18.288 Mio. US$

FDI - Bestand

2022	389.961 Mio. US$
2023	433.672 Mio. US$
2024	400.603 Mio. US$

FDI - Hauptländer
Anteil in %, Bestand; 2024

Luxemburg: 21,4% | Großbritannien: 16,1% | Niederlande: 11,3% | USA: 8,5% | Norwegen: 7,7% | Finnland: 7,6% | Deutschland: 6,6% | Dänemark: 4,2% | Sonstige: 16,6%

FDI - Hauptbranchen
Anteil in %, Bestand; 2024

Verarbeitendes Gewerbe: 34,8% | Finanz- und Versicherungsdienstleistungen: 21,5% | Groß- und Einzelhandel: 9,0% | juristische, freiberufliche, wissenschaftliche und technische Tätigkeiten: 7,6% | Sonstige: 27,1%

Außenwirtschaft

Warenhandel

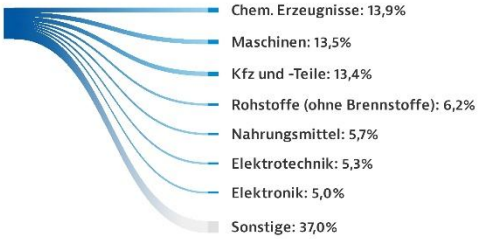
Warenhandel
Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen

	2022	%	2023	%	2024	%
Exporte (Mrd. US$)	197,5	4,2	197,5	0,0	195,8	-0,9
Importe (Mrd. US$)	203,0	8,4	193,2	-4,8	189,0	-2,2
Saldo (Mrd. US$)	-5,5		4,3		6,8	

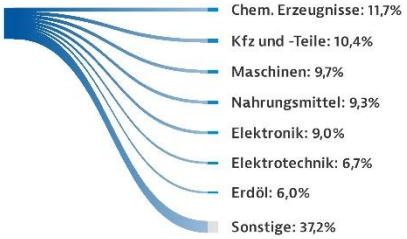
Exportquote
Exporte/BIP in %

2022	34,3 %
2023	34,1 %
2024	32,4 %

Ausfuhrgüter nach SITC
Anteil an den Warenexporten; 2024



Einfuhrgüter nach SITC
Anteil an den Warenimporten; 2024

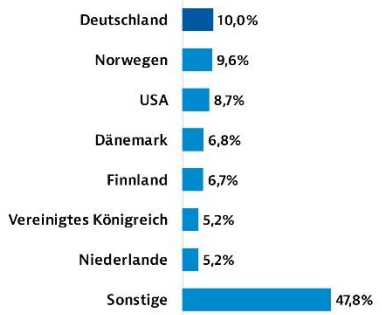


Kursiv geschriebene Werte sind vorläufige Angaben, Schätzungen oder Prognosen

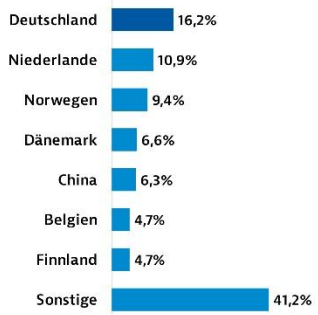
© Germany Trade & Invest 2025 - Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

Handelspartner

Hauptabnehmerländer
Anteil an den Warenexporten; 2024



Hauptlieferländer
Anteil an den Warenimporten; 2024



Dienstleistungshandel

Dienstleistungshandel (mit dem Ausland)
Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen

	2022	%	2023	%	2024	%
DL-Exporte (Mrd. US$)	97,2	6,7	104,9	7,9	116,9	11,4
DL-Importe (Mrd. US$)	106,7	15,6	113,2	6,1	125,0	10,4
Saldo (Mrd. US$)	-9,5		-8,3		-8,1	

Freihandelsabkommen

Freihandelsabkommen mit Ländergruppen (ohne EU)	Das Land profitiert im Rahmen seiner EU-Mitgliedschaft von den Freihandelsabkommen der EU. Derzeit bestehen Abkommen mit 78 Staaten; weitere Freihandelsabkommen werden zurzeit verhandelt. Zu bilateralen Abkommen siehe www.wto.org -> Trade Topics, Regional Trade Agreements, RTA Database, By country/territory

Mitgliedschaft in Zollunion	EU, seit 01.01.1995

Beziehungen zur EU & Deutschland

Waren- und Dienstleistungshandel mit der EU

Warenhandel der EU-27 mit dem Land
Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen

	2023	%	2024	%	H1/25	%
Exporte (Mrd. Euro)	121,6	-3,0	116,8	-4,0	60,5	1,5
Importe (Mrd. Euro)	106,6	-2,6	103,9	-2,6	54,5	2,6
Saldo (Mrd. Euro)	15,0		12,9		6,0	

Dienstleistungshandel der EU-27 mit dem Land
Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen

	2021	%	2022	%	2023	%
DL-Exporte (Mrd. Euro)	44,8	17,0	54,4	21,4	56,5	3,8
DL-Importe (Mrd. Euro)	30,3	16,9	39,0	28,7	39,5	1,3
Saldo (Mrd. Euro)	14,6		15,5		17,0	

Freihandelsabkommen mit der EU

Daten für diese Kennzahl nicht verfügbar oder nicht anwendbar.

Einseitige EU-Zollpräferenzen

Daten für diese Kennzahl nicht verfügbar oder nicht anwendbar.

Kursiv geschriebene Werte sind vorläufige Angaben, Schätzungen oder Prognosen

© Germany Trade & Invest 2025 - Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

Warenhandel mit Deutschland

Warenhandel Deutschlands mit dem Land
Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen

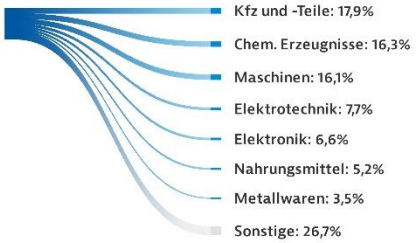
	2023	%	2024	%	*H1/25*	*%*
Dt. Exporte (Mrd. Euro)	29,7	-0,1	28,0	-5,8	*14,5*	*0,8*
Dt. Importe (Mrd. Euro)	18,6	-0,8	18,3	-1,5	*9,8*	*5,0*
Saldo (Mrd. Euro)	11,1		9,7		*4,7*	

Rangstelle bei deutschen Exporten
2024; 1 = beste Bewertung
Rang 15 von 238

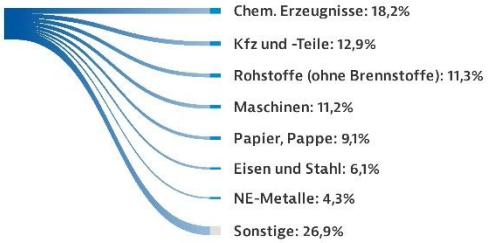
Rangstelle bei deutschen Importen
2024; 1 = beste Bewertung
Rang 19 von 238

Deutsche Aus- und Einfuhrgüter

Deutsche Exportgüter nach SITC
Anteil an den Gesamtexporten; 2024



Deutsche Importgüter nach SITC
Anteil an den Gesamtimporten; 2024



Bilateraler Dienstleistungshandel

Dienstleistungshandel Deutschlands mit dem Land
Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen

	2022	%	2023	%	2024	%
DL-Exporte (Mrd. Euro)	6,4	10,7	6,3	-1,1	6,9	9,7
DL-Importe (Mrd. Euro)	5,1	17,6	5,6	8,5	5,9	5,8
Saldo (Mrd. Euro)	1,3		0,7		1,0	

Bilaterale Direktinvestitionen

Deutsche Direktinvestitionen (Bestand)

2021	26.809 Mio. Euro
2022	29.002 Mio. Euro
2023	29.454 Mio. Euro

Direktinvestitionen des Landes in Deutschland (Bestand)

2021	491 Mio. Euro
2022	4.841 Mio. Euro
2023	11.058 Mio. Euro

Deutsche Direktinvestitionen (Nettotransaktionen)

2022	-16.011 Mio. Euro
2023	-2.555 Mio. Euro
2024	+4.099 Mio. Euro

Direktinvestitionen des Landes in Deutschland (Nettotransaktionen)

2022	-540 Mio. Euro
2023	+1.867 Mio. Euro
2024	+1.074 Mio. Euro

Bilaterale Kooperation

Doppelbesteuerungs-abkommen
Abkommen vom 14.07.1992, in Kraft seit 13.10.1994

Investitionsschutz-abkommen
Kein Abkommen

Bilaterale öffentliche Entwicklungszusammenarbeit

Daten für diese Kennzahl nicht verfügbar oder nicht anwendbar.

Kursiv geschriebene Werte sind vorläufige Angaben, Schätzungen oder Prognosen

© Germany Trade & Invest 2025 - Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

Anlaufstellen

Deutsche Auslandsvertretung	Stockholm, https://stockholm.diplo.de
Auslandsvertretung des Landes in Deutschland	Berlin, www.swedenabroad.com/de-DE/Embassies/Berlin/
Auslandshandelskammer	Stockholm, www.handelskammer.se Malmö, www.handelskammer.se

Nachhaltigkeit & Klimaschutz

Emissionen

Treibhausgasemissionen pro Kopf In Tonnen CO2-Äquivalent	2012 | 3,8 tCO_2e 2022 | 3,2 tCO_2e
Treibhausgasemissionen Anteil weltweit in %	2012 | <0,1 % 2022 | <0,1 %
Emissionsintensität pro Mio. US$ BIP In Tonnen CO2-Äquivalent	2012 | 78,5 tCO_2e 2022 | 59,2 tCO_2e
Emissionsstärkste Sektoren Anteil in %; 2022	Transport: 32,0% | Elektrizität/Wärme: 22,2% | Landwirtschaft: 17,5%

Energie und Nachhaltigkeit

Erneuerbare Energien Anteil am Primärenergieangebot in %	2013 | 34,1 % 2023 | 48,6 %
Stromverbrauch In Kilowattstunden pro Kopf	2024 | 12.156 kWh pro Kopf
Sustainable Development Goals Index 2025; 1 = beste Bewertung	Rang 2 von 167

Geschäftsumfeld

Einschätzung des Geschäftsumfelds

Länderkategorie für Exportkreditgarantien 0 = niedrigste Risikokategorie, 7 = höchste	Keine Risikoeinstufung
Corruption Perceptions Index 2024; 1 = beste Bewertung	Rang 8 von 180
Logistics-Performance-Index 2023; 1 = beste Bewertung	Rang 7 von 139
Internetqualität 2024; 1 = beste Bewertung	Rang 38 von 121

Kursiv geschriebene Werte sind vorläufige Angaben, Schätzungen oder Prognosen

© Germany Trade & Invest 2025 – Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

2.1 Weitere Informationen über die Games-Branche in Schweden

GTAI-Informationen zu Schweden	Link
Prognosen zu Investitionen, Konsum und Außenhandel	Wirtschaftsausblick von GTAI
Potenziale kennen, Risiken richtig einschätzen	SWOT-Analyse

3 Branchen Spezifische Informationen

3.1 Marktsituation

Schwedens Position auf dem globalen Games-Markt ist stark. Obwohl das Land klein ist, zählt es zu den fünf größten in Europa in Bezug auf die Anzahl der Mitarbeitenden, Unternehmen und Umsätze. Die Nasdaq-Börse in Stockholm hat sich zu einer bedeutenden Plattform für Investitionen in der Games-Branche entwickelt. Mehrere Unternehmen mit Sitz außerhalb des Landes haben sich an der Börse in Stockholm notieren lassen. Global gehört Schweden zu den zehn führenden Nationen in der Games-Entwicklung. Schwedische Games machen 20 % des Bruttoumsatzes auf Steam, der größten Vertriebsplattform für Games, aus.[6]

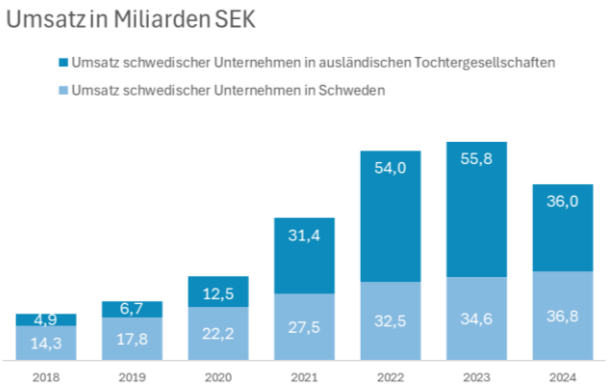


Abbildung 1: Umsatz schwedischer Games-Unternehmen im In- und Ausland, Quelle: Milton et al. (2025), S. 14

Vor allem in den letzten Jahren hat sich die schwedische Games-Branche stark entwickelt. Im Zeitraum von 2015 bis 2024 ist der Umsatz schwedischer Unternehmen national von 12 Milliarden SEK auf 37 Milliarden SEK angestiegen. Außerhalb von Schweden wurde im Jahr 2024 nochmal dieselbe Summe mit 36 Milliarden SEK umgesetzt.

Der Umsatz ausländischer Tochtergesellschaften schwedischer Unternehmen ging von etwas über 42 Milliarden SEK auf 36 Milliarden SEK zurück. Dies ist jedoch hauptsächlich auf Veräußerungen und Verkäufe schwedischer Konzerne an ausländische Unternehmen zurückzuführen, sowie auf die Tatsache, dass die ehemalige Brettspielabteilung der Embracer Group, Asmodee, nun eine separate Unternehmensgruppe ist.[7]

Entgegen dem großen Wachstum der letzten Jahre stehen der Games-Branche aktuell erhebliche Herausforderungen gegenüber: die Verfügbarkeit qualifizierter Fachkräfte, der Zugang zu Kapital, insbesondere in der Frühphase, sowie gesetzliche und regulatorische Rahmenbedingungen für digitale Märkte.[8]

In einem europäischen Vergleich führt Schweden die Liste der Games-Entwicklungsunternehmen an. Im Jahr 2023 waren demnach 1.010 der 5.900 europäischen Games-Entwicklungsunternehmen schwedisch. Hinsichtlich der Anzahl der Mitarbeitenden belegt Schweden den dritten Platz, hinter den weitaus bevölkerungsreicheren Ländern Deutschland und Spanien. In Bezug auf die Geschlechterverteilung innerhalb der Unternehmen gab es eine positive Entwicklung: Der Anteil von Frauen in der Games-Branche in Schweden lag im Jahr 2024 bei 23,5 %, was jedoch weiterhin unter dem EU-Durchschnitt von 24,9 % liegt.[9]

Insgesamt wurde der schwedische Verbrauchermarkt im Jahr 2025 von der Analysefirma Newzoo auf 747,2 Millionen USD geschätzt. Die Zahlen stammen aus dem Newzoo Games Market Report & Forecasts und wurden zuletzt im August 2025 aktualisiert. Dies bedeutet auch einen Mehrwertsteuererlös von fast 1,6 Milliarden SEK aus dem Spielverkauf in Schweden.[10]

3.2 Akteure

Viele schwedische Games-Unternehmen haben in den letzten Jahren ein starkes Wachstum verzeichnet. Zehn

[6] vgl. GDEV / InvestGame (2025), S. 2
[7] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 15
[8] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 58 ff.
[9] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 42
[10] vgl. RISE Research Institutes of Sweden, PowerUP (2025), S. 31

Unternehmen meldeten Umsätze von über 1 Milliarde SEK und 19 Unternehmen hatten mehr als 100 Mitarbeitende. Ebenso hatten 46 Unternehmen einen Umsatz von mehr als 100 Millionen SEK.[11]

Geprägt ist die schwedische Games-Branche insbesondere durch Einzelunternehmer (Soloselbstständige) und Kleinstunternehmen. So haben fast 40 % aller Unternehmen keine Angestellten und 244 Firmen bestehen nur aus einer Person. Diese Strukturen umfassen meist Freelancer, spezialisierte Berater oder Holding-Gesellschaften.

Viele Entwickler, die zunächst als Einzelunternehmen starten, wechseln zunehmend in ein Aktiebolag (AB), die schwedische Form einer Kapitalgesellschaft mit beschränkter Haftung (vergleichbar mit einer GmbH). Diese bieten ihnen eine bessere finanzielle Kontrolle und rechtliche Sicherheiten. Häufig gibt es auch Mischtätigformen. Expertinnen und Experten sind in großen Studios angestellt und üben nebenbei in einem eigenen kleinen Unternehmen Tätigkeiten aus.

Tabelle 1: Angestellte Personen in Schweden, Quelle: Swedish Games Industry 2025 Game Developer Index (2025), S. 13

	Unternehmen	in Schweden angestellte Personen
1	Ubisoft Entertainment	735
2	EA DICE	730
3	King	714
4	Embracer Group	503
5	Paradox Interactive	480
6	Avalanch Studios Group	473
7	Embark Studios	343
8	Sharkmob	323
9	Toca Boca	207
10	Mojang	192

Die drei größten Arbeitgeber in der schwedischen Games-Branche sind Ubisoft, EA Dice und King, mit jeweils über 700 Angestellten. Aktuell beschäftigen 19 Unternehmen mehr als 100 Personen. Während die Branche stark durch Kleinstunternehmen geprägt ist, sind die größeren Akteure entscheidend für die wirtschaftliche Stabilität und eine umfangreiche Beschäftigung.[12]

3.3 Beschäftigte, Arbeitsmarkt und Fachkräftemangel

Die Anzahl der angestellten Personen hat sich im Jahr 2024 kaum verändert. Im Jahresvergleich zum Jahr 2023 ist der Anteil lediglich um 0,5 % gestiegen. Im Jahr 2024 beschäftigte die schwedische Games-Branche weltweit insgesamt 20.000 Mitarbeitende, von denen 9.130 in Schweden tätig waren. Im Jahr 2020 hatte die Anzahl der Mitarbeitende im Ausland erstmals die Anzahl der in Schweden Beschäftigten überschritten, ein Trend, der sich im Jahr 2021 weiter verstärkt hat. Dies ist zum Teil auf die Übernahme ausländischer Studios zurückzuführen, spiegelt jedoch auch eine der größten Herausforderungen der Branche wider: Es gibt nicht ausreichend ausgebildete und erfahrene Fachkräfte, die in Schweden eingestellt werden können. Die Games-Branche schätzt, dass bis zum Jahr 2031 in Schweden etwa 41.000 Entwickler benötigt werden.[13]

In den Jahren 2024 und 2025 war die Games-Branche von vermehrten Entlassungen betroffen. Die schwedischen Unternehmen waren davon nicht ausgeschlossen. Die vollständigen Auswirkungen sind derzeit noch nicht absehbar. Gleichzeitig gab es im vergangenen Jahr 230 Neuanstellungen in den Unternehmen.[14]

Entlassungen betreffen insbesondere Personen, die zum Arbeiten in der Games-Branche nach Schweden gekommen sind. Nach Verlust der Anstellung müssen diese innerhalb von drei Monaten eine neue Anstellung finden andernfalls müssen sie das Land verlassen. Langfristig gesehen, kann dies zukünftig zu weiteren Problemen bei der Sicherung von qualifizierten Fachkräften in der Games-Branche führen.[15]

In der schwedischen Games-Branche sind Tarifverträge aktuell eher eine Ausnahme. Einige große Studios haben eigene Verträge eingeführt, sie sind im schwedischen

[11] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 13
[12] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 20 f.
[13] vgl. RISE Research Institutes of Sweden, PowerUP (2025), S. 39 f.
[14] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 18 f.
[15] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 19

Kontext Teil des normalen Arbeitsrechts. Die meisten Studios operieren ohne diese kollektive Absicherung, da es keinen spezifischen Rahmenvertrag gibt, der die besonderen Anforderungen der Games-Branche abdeckt. Aktuell gibt es daher Ambitionen, einen solchen kollektiven Vertrag für die Games-Branche aufzusetzen.[16]

Die langfristige Versorgung mit Fachkräften bleibt eine Herausforderung. In den nächsten zehn Jahren wird die Branche einen Anstieg von Entwicklern erleben, die in den Ruhestand gehen. Die richtige Ausbildung und Möglichkeiten zur Weiterbildung werden noch relevanter, da der Wettbewerb auf dem Arbeitsmarkt zunimmt. Mehr als ein Drittel aller Beschäftigten in der Branche sind Arbeitsmigranten und in mehreren der größeren Unternehmen kann es bis zur Hälfte der Belegschaft sein. Gleichzeitig fällt es Neueinsteigern schwer, eine Unterkunft zu finden und Arbeitserlaubnisse zu erhalten und die Regeln bezüglich kurzer Genehmigungszeiträume für Probezeiten betreffen viele Arbeitnehmer. Trotz der Betonung der Regierung auf die Bedeutung einer hochqualifizierten Arbeitskraft werden viele Menschen abgelehnt, wenn sie erneut eine Genehmigung beantragen.[17]

3.4 Finanzierung und Internationalisierung

Im Jahr 2023 beeinflusste die schwache schwedische Krone die Einnahmen aus internationaler Perspektive, die im Vergleich zu 2022 nahezu unverändert blieben. Im Jahr 2024 erholten sich sowohl der Wechselkurs als auch die Branche, mit einer Steigerung des Umsatzes von etwas mehr als 7 % sowohl in Euro als auch in US-Dollar.[18]

Die Investitionstätigkeit wird stark von der aktuellen wirtschaftlichen Lage beeinflusst. Die verbleibenden Investitionen stammen überwiegend von bereits etablierten Unternehmen. Die Branche bekommt zu wenig neues Kapital, was insbesondere für Unternehmen in frühen Phasen problematisch ist. Langfristig kann sich dies auf die Innovationsfähigkeit und Vielfältigkeit der Branche auswirken. Benachteiligt ist die schwedische Branche insbesondere gegenüber konkurrierenden Ländern, in denen nationale Strukturen die Finanzierung besser sichern. Besonders profitieren können Unternehmen mit ausgeprägter Geschäftskompetenz, insbesondere kleine und mittlere Unternehmen.[19]

Zwischen 2018 und 2023 gab es einen dramatischen Anstieg schwedischer Investitionen und Übernahmen internationaler Games-Unternehmen, was sich in Statistiken zu Umsatz, Mitarbeitenden und der Anzahl schwedisch geprägter Unternehmen widerspiegelt. Da die bedeutendsten Investoren und börsennotierten Unternehmen die Zahl der Neuinvestitionen reduziert und begonnen haben, zuvor erworbene Geschäfte zu veräußern, sind diese Kennzahlen gesunken. Im Herbst 2025 gab es weltweit insgesamt 181 schwedische Games-Studios, ein Rückgang gegenüber den 218 Unternehmen, die 2024 registriert waren. Einige Gruppen haben ihre internationale Präsenz erweitert, während andere sich zurückgezogen haben. Die Expansion erfolgte hauptsächlich durch Übernahmen und Neugründungen, während Desinvestitionen durch Verkäufe, Insolvenzen, Liquidationen und Fusionen stattfanden.[20]

3.5 Regionale Cluster

Die schwedischen Games-Entwickler sind über das ganze Land verteilt. Obwohl die Mehrheit der Beschäftigten in der Hauptstadt arbeitet, befinden sich auffällig mehr Unternehmen außerhalb Stockholms. Es zeigt sich, dass sich mehr Unternehmen und Mitarbeitende an Standorten konzentrieren, an denen es aktive regionale Zentren oder Clusterorganisationen gibt, die die Branche aktiv fördern.[21]

Die Mehrheit der Unternehmen in Clustern ist klein und neu gegründet, was zu geringeren Umsätzen und weniger Mitarbeitenden führt. Die zehn Regionen mit den meisten Games-Unternehmen sind in der Tabelle aufgeführt.

[16] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 19
[17] vgl. GDEV / InvestGame (2025), S. 5 ff.
[18] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 14 & vgl. GDEV / InvestGame (2025), S. 6
[19] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 58 & vgl. RISE Research Institutes of Sweden, PowerUP (2025), S. 24 ff.
[20] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 40
[21] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 32 f.

Tabelle 2: Übersicht über die Cluster der schwedischen Games Branche, Swedish Games Industry 2025 Game Developer Index (2025), S.33

Region	Anzahl der Unternehmen	Anzahl der Beschäftigten
Region Stockholm	464	5.897
Skåne	146	1.536
Västra Götaland	156	800
Region Uppsala	35	247
Västerbotten	55	196
Östergötland	66	97
Värmland	27	134
Norrbotten	23	56
Västernorrland	19	36
Dalarna	16	33

Die Etablierung erfolgreicher Cluster und Hubs, die sowohl größere als auch kleinere Games-Unternehmen mit gezieltem Talentmanagement umfassen, ist ein entscheidender Aspekt bei der Schaffung eines förderlichen Umfelds für das Industriewachstum der schwedischen Games-Branche.

3.6 Ausbildung und Kompetenzsicherung

Für das im Herbst 2025 begonnene Studienjahr wurden landesweit über 70 spezialisierte Studienprogramme im Bereich Games und Games-Entwicklung angeboten. Diese Programme verteilen sich auf mehr als 20 Hochschulen und Bildungseinrichtungen in ganz Schweden und decken sowohl akademische Studiengänge als auch praxisorientierte Ausbildungsformate ab. Viele Universitäten in Schweden haben sich durch Investitionen in die Games-Ausbildungen einen starken Ruf in der Branche aufgebaut, wobei Studierende aus verschiedenen Programmen oft disziplinübergreifend zusammenarbeiten, um im Rahmen des Lehrplans Games in nachgeahmten Studiokonstellationen zu entwickeln.[22]

Zu den wichtigsten Standorten und Programmen zählen:[23]

- **Högskolan i Skövde**: Die Universität gilt als einer der größten Ausbildungsstandorte für Games in Schweden. Sie bietet 11 spezialisierte Programme, darunter mehrere Bachelorstudiengänge in Grafik, Game Writing, Sound, Musik, Design und Programmierung sowie fünf Masterprogramme im Bereich Games.

- **Uppsala Universitet (Campus Gotland, Visby)**: Am Campus in Visby werden sechs Programme im Bereich Game Design angeboten. Dazu gehören Bachelor- und Masterstudiengänge mit unterschiedlichen Schwerpunkten, beispielsweise Grafik, Programmierung oder Projektmanagement.

- **Yrkeshögskola**: Praxisorientierte Ausbildungsanbieter wie Futuregames und The Game Assembly spielen eine wichtige Rolle in der schwedischen Games-Ausbildung. Sie bieten zahlreiche Programme mit starkem Praxisbezug in Städten wie Stockholm, Malmö, Boden, Skellefteå und Umeå an.

Neben diesen Standorten bieten auch weitere Universitäten in Schweden spezialisierte Studiengänge an.[24] Schweden zeigt damit eine diversifizierte Ausbildungslandschaft auf, die sowohl wissenschaftliche als auch praxisnahe Ausrichtungen umfasst. Dadurch werden unterschiedliche Qualifikationswege für eine Karriere in der Games-Branche abgedeckt.

[22] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 48 f.
[23] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 48 f.
[24] Eine vollständige Liste mit den wichtigsten Akteuren befindet sich in Kapitel 5.

Im Jahr 2024 und Anfang 2025 wurden die Games-Ausbildungsprogramme des Landes zunehmend ausgeweitet. Der Berufsbildungsanbieter The Game Assembly startete seine ersten Programme außerhalb Schwedens, in Liverpool, Vereinigtes Königreich. Futuregames hat bereits ein Games-Ausbildungsprogramm in Warschau, Polen. Innerhalb des schwedischen Gymnasiums gibt es seit längerer Zeit Kurse in Games-Entwicklung als Spezialisierung innerhalb technischer und ästhetischer Programme. Im Herbst 2025 begannen die ersten national anerkannten Sportausbildungsprogramme mit E-Sport.[25]

3.7 Messen und Konferenzen

Für Unternehmen aus der Games-Branche spielen nationale sowie internationale Messen und Konferenzen eine bedeutende Rolle. Besonders wichtig sind internationale Branchentreffen wie die Gamescom in Köln oder die Game Developers Conference in San Francisco, die Tokyo Game Show, die G-Star in Südkorea sowie die Game Connection Europe in Paris.

Im Vergleich zu diesen globalen Leitmessen verfügen schwedische Veranstaltungen in der Regel über geringere Ressourcen und erreichen eine kleinere internationale Reichweite. Dennoch spielen sie eine wichtige Rolle für die nationale Branche und für die Vernetzung innerhalb der nordischen Games-Szene. Zu den bedeutendsten Veranstaltungen in Schweden zählen die Nordic Game Conference in Malmö, die jährlich mehrere tausend Branchenvertreter aus der internationalen Games-Branche anzieht und als wichtigste Games-Konferenz Nordeuropas gilt.[26]

Weitere wichtige nationale Veranstaltungen sind die Sweden Game Conference in Skövde, die insbesondere Studierende, Start-ups und Entwicklerstudios aus der schwedischen Games-Community zusammenbringt, sowie Branchentreffen im Norden des Landes Arctic Game Dev sowie weitere Veranstaltungen des Arctic-Game-Netzwerks in Nordschweden, die gezielt Networking, Projekt-Pitches und Kontakte zu Investoren und Publishern fördern.[27]

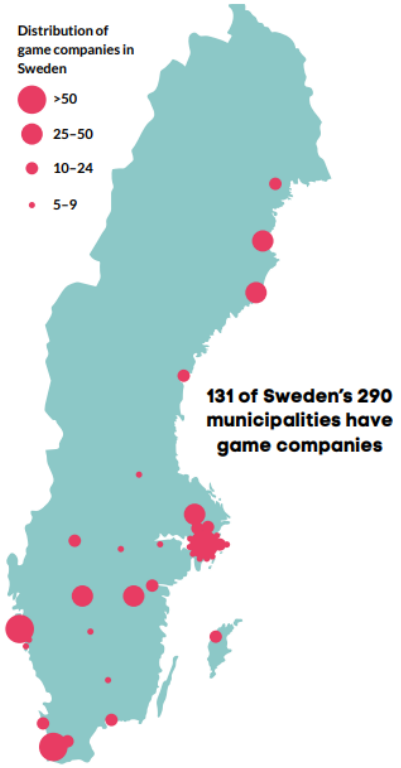


Abbildung 2: Verteilung von Games-Unternehmen in Schweden, Quelle: Flintberg / Nylander (2025), S. 11

[25] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 48 ff.
[26] vgl. Sveriges riksdag, Kunskapsöversikt om dataspel och brädspel (2025), S. 135 & National Board of Trade Sweden / Open Trade Gate Sweden (2024), S. 26
[27] vgl. National Board of Trade Sweden / Open Trade Gate Sweden (2024), S. 26

4 Entwicklung und Trends

4.1 Erfolgsbeispiele

Nach den Schätzungen von Dataspelsbranchen, die sich auf Download-Daten stützen, hat mindestens jede vierte Gamerin oder jeder vierte Gamer schon einmal ein in Schweden entwickeltes Spiel gespielt. Insgesamt wurden Games, die in Schweden entwickelt wurden, fast sechs Milliarden Mal heruntergeladen und große schwedische Games führen regelmäßig die Download- und Verkaufscharts an. Die schwedischen Games-Entwicklungsunternehmen verfügen über ein breites Profil und entwickeln Games in fast allen Genres und für alle gängigen Plattformen, was eine wesentliche Stärke des Standorts darstellt und zur Stabilität der schwedischen Games-Branche beiträgt.

Die schwedische Games-Branche verzeichnete in den Jahren 2024 und 2025 zahlreiche internationale Erfolge, die sowohl die wirtschaftliche Stärke als auch die kreative Bedeutung des Standorts unterstreichen.

- Einen der größten Erfolge erzielte Arrowhead Game Studios mit dem Spiel Helldivers 2. Das Spiel gewann mehrere bedeutende internationale Auszeichnungen, darunter Best Multiplayer und Best Music bei den BAFTA Games Awards 2025 sowie Action Game of the Year bei den DICE Awards 2025. Zudem erhielt es mehrere Preise bei den Golden Joystick Awards 2024.
- Das Studio Hazelight Studios veröffentlichte 2025 das Koop-Spiel Split Fiction, das innerhalb von zwei Tagen über eine Million Mal verkauft wurde. Gleichzeitig setzte sich der langfristige Erfolg ihres vorherigen Spiels It Takes Two fort, das mittlerweile mehr als 23 Millionen verkaufte Exemplare erreicht hat.
- Das Action-Adventure Indiana Jones and the Great Circle des Studios MachineGames gewann mehrere Preise, darunter Adventure Game of the Year bei den DICE Awards 2025 sowie weitere Auszeichnungen bei internationalen Branchenpreisen.
- Auch EA DICE verzeichnete mit dem Shooter Battlefield 6 große kommerzielle Erfolge. Das Spiel verkaufte sich in den ersten drei Tagen nach Veröffentlichung über 7 Millionen Mal und markierte einen wichtigen Meilenstein für die mehr als 20-jährige Battlefield-Reihe.[28]

Darüber hinaus gab es weitere bedeutende Veröffentlichungen und Projekte mehrerer Studios, die hier nicht im Einzelnen aufgeführt werden.

Der Erfolg schwedischer Games zeigt sich auch auf Twitch, einer für Games-Entwickler wichtigen Streaming-Plattform. Insgesamt wurden die 15 beliebtesten Games, die in Schweden entwickelt wurden, im Jahr 2024 etwa 550 Millionen Stunden gestreamt. Zwischen Januar und Oktober 2025 hatte die entsprechende Topliste fast 430 Millionen gestreamte Stunden.[29]

4.2 E-Sport

Der E-Sport hat sich in Schweden in den vergangenen Jahren zu einem dynamisch wachsenden Segment der Games-Branche entwickelt. Getrieben wird diese Entwicklung sowohl durch ansteigende Investitionen als auch durch die zunehmende Popularität des kompetitiven Gamings als Unterhaltungs- und Sportformat. Schweden veranstaltet unter anderem die DreamHack, eine der weltweit größten Veranstaltungen im Bereich E-Sport und LAN-Festivals.

Die schwedische E-Sport-Landschaft umfasst eine Vielzahl von Unternehmen entlang der gesamten Wertschöpfungskette. Zu den wichtigsten Organisationen und Plattformbetreibern gehören beispielsweise ESL, die Ninjas in Pyjamas Group sowie die Fragbite Group. Auch Games-Entwickler tragen zur Entwicklung des E-Sport-Ökosystems bei, etwa Stunlock Studios mit dem kompetitiven Titel Battlerite oder die Embracer Group mit verschiedenen Multiplayer- und kompetitiven Games-Projekten. Ergänzt wird dieses Umfeld durch Dienstleister

[28] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 10
[29] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 46

wie das börsennotierte M.O.B.A. Network, das Plattformen und Communities für Gaming- und E-Sport-Inhalte betreibt.[30]

Ein bedeutender Meilenstein für die internationale Entwicklung der Branche war der Verkauf der ESL im Jahr 2022 an die Savvy Games Group für rund 1,05 Milliarden US-Dollar. Diese Transaktion gilt als Höhepunkt einer Phase intensiver Unternehmensübernahmen in der Games- und E-Sport-Branche und zeigt zugleich, dass internationale Investoren bereit sind, erheblich in etablierte Marken, Technologien und Talente aus dem schwedischen Games-Ökosystem zu investieren.[31]

E-Sport in Schweden gewinnt zunehmend an Anerkennung. So wurde E-Sport in den schwedischen Sportverband (Riksidrottsförbundet) aufgenommen. Neben der Förderung des Leistungssports fördert der Verband die Vermittlung von Werten und die Unterstützung von Kindern und Jugendlichen im organisierten E-Sport.[32]

Die Rahmenbedingungen in Schweden sind sowohl für Games als kulturelles Phänomen in der Zivilgesellschaft als auch für den E-Sport im organisierten Sport günstig. Die Gameskultur ist für eine Mehrheit der schwedischen Familien mit Kindern ein selbstverständlicher Teil des Alltags. Games sind nicht nur Unterhaltung, sondern auch eine Möglichkeit, sich mit Freunden aus der Schule und neuen Bekannten zu treffen. Gemeinsame Interessen schaffen informelle Treffpunkte, an denen Kinder ohne Druck soziale Kontakte knüpfen können. [33]

Insgesamt hat sich E-Sport in Schweden damit von einer Nischenaktivität zu einer etablierten Form digitaler Unterhaltung entwickelt, die wirtschaftlich, kulturell und institutionell fest in der nationalen Games-Branche verankert ist.

4.3 Vielfalt

Im Jahr 2024 gab es keine Veränderung im Anteil der Frauen, die in der schwedischen Games-Branche beschäftigt sind. Insgesamt waren im Laufe des Jahres 2.150 Frauen in schwedischen Games-Unternehmen beschäftigt, was 23,5 % aller Beschäftigten entspricht. Die Analyse der Geschlechterverteilung in schwedischen Unternehmen ist mit mehreren Herausforderungen verbunden. Börsennotierte Unternehmen, die eine größere Verpflichtung zur Offenlegung transparenter Statistiken haben, machen nur einen kleinen Anteil der Beschäftigten in Schweden aus. Kleinere Unternehmen sind nicht verpflichtet, das Geschlecht ihrer Mitarbeitenden in ihren Jahresberichten anzugeben. In diesen Fällen werden zunächst die eigenen Mitteilungen der Unternehmen verwendet, und in anderen Fällen werden Daten aus früheren Jahren herangezogen. Das bedeutet, dass der Männeranteil in der Branche wahrscheinlich leicht überbewertet wird. [34]

Es existieren bereits zahlreiche Initiativen, die darauf abzielen, Diversität und Gleichstellung in der Games-Branche zu fördern und insbesondere Frauen sowie LGBTQIA+-Personen stärker einzubinden. Insgesamt zeigen diese Initiativen, dass Diversität und Inklusion zunehmend als strategisch wichtige Themen für die nachhaltige Entwicklung der schwedischen Games-Branche verstanden werden.[35]

4.4 Nachhaltigkeit

Im letzten Jahr wurden die gesamten Emissionen der schwedischen Games-Branche zum ersten Mal im Bericht Code, Climate, Creativity (2024) geschätzt. In diesem Jahr sind mehr Daten verfügbar, und die Emissionen der Games-Branche scheinen im Vergleich zum Vorjahr um 14 % gesunken zu sein. Eine zunehmende Anzahl von Unternehmen hat in diesem Jahr ihre Auswirkungen analysiert und begonnen, Emissionen zu messen, obwohl viele Unternehmen derzeit auf mehr Klarheit seitens des Gesetzgebers warten, bevor sie dies in ihre Jahresberichte aufnehmen, vor dem Hintergrund der Änderungen der CSRD-

[30] vgl. GDEV / InvestGame (2025), S. 5 ff.
[31] vgl. GDEV / InvestGame (2025), S. 5 ff.
[32] vgl. RISE Research Institutes of Sweden, PowerUP (2025), S. 50 f.
[33] vgl. RISE Research Institutes of Sweden, PowerUP (2025), S. 51 f.
[34] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 22
[35] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 22 ff.

und Omnibus-Vorgaben. Scope 3 macht weiterhin etwa 99 % der Emissionen von Unternehmen aus, wobei Geschäftsreisen den Großteil der vorgelagerten Emissionen ausmachen.[36]

4.5 Trends

Auch in Schweden wandelt sich die Art, wie Games entwickelt, vermarktet und genutzt werden. Statt einzelner abgeschlossener Veröffentlichungen zeigt sich eine Entwicklung hin zu langfristigen digitalen Dienstleistungen. Das Modell des sogenannten Games as a service (GaaS) beinhaltet eine kontinuierliche Erweiterung und Aktualisierung nach der Veröffentlichung.[37]

Ebenso sind Games als Kreativplattform immer häufiger zu sehen. Hier ist nicht mehr nur der Publisher selbst für Inhalte verantwortlich, sondern die Community selbst trägt zum Spielerlebnis bei. Ein prominentes schwedisches Beispiel dafür ist Minecraft von Mojang Studios, bei dem die kreative Beteiligung der Community einen wesentlichen Bestandteil der Spielerfahrung darstellt.

Die Games-Branche wird aktuell stark von technologischen Innovationen geprägt, insbesondere vom Einsatz Künstlicher Intelligenz (KI). KI kann Entwicklungsprozesse beschleunigen, die Produktivität von Entwicklungsprozessen erhöhen und auch neue Arten von Inhaltserstellung ermöglichen. Gleichzeitig entstehen neue rechtliche und regulatorische Herausforderungen, insbesondere im Hinblick auf Urheberrechte und die Nutzung von Trainingsdaten für KI-Systeme.[38]

Schließlich steht die Games-Branche auch vor zunehmenden regulatorischen Herausforderungen. Neue gesetzliche Regelungen, etwa im Bereich virtueller Währungen, In-Game-Käufe oder Jugendschutz, können erhebliche Auswirkungen auf Geschäftsmodelle und Entwicklungsprozesse haben. Besonders auf europäischer Ebene entstehen derzeit neue Leitlinien, die Entwickler dazu verpflichten könnten, komplexere Kontroll- und Moderationssysteme zu implementieren. Auch die schwedische Branche ist davon nicht ausgenommen.[39]

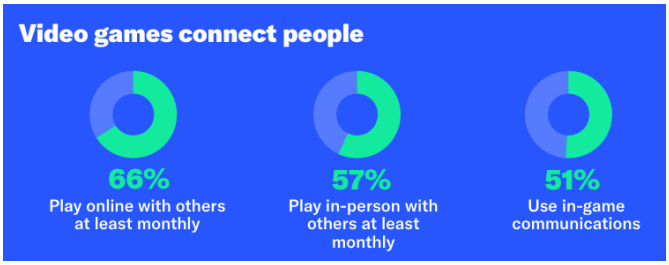


Abbildung 3: Spielverhalten schwedischer Personen, Quelle: ESA (2025), S. 52

4.6 Herausforderungen

Die aktuellen Herausforderungen der Games-Branche reichen von wirtschaftlichen Umbrüchen über bürokratische Hürden bis hin zu gesellschaftlichen Vorurteilen. Die gesamtwirtschaftliche Entwicklung wird derzeit stärker vom Ziel der Profitabilität als von reinem Wachstum geprägt. Unternehmen in frühen Phasen haben deutlich mehr Schwierigkeiten, Kapital zu generieren, da Investoren deutlich risikoscheuer geworden sind und in etablierte Unternehmen investieren.

Trotz dieser ökonomischen Einschränkungen wachsen die Branche und der Bedarf an Arbeitskräften. In den nächsten zehn Jahren wird ein Bedarf von 25.000 Entwicklern und Entwicklerinnen erwartet. Die weitere Entwicklung von Ausbildungsmöglichkeiten und Studienplätzen ist daher dringend notwendig. Ergänzend dazu kommt ein Großteil der Fachkräfte aus dem Ausland. Etwa 40 % der Belegschaft besteht aus Arbeitsmigranten. Bürokratische Hürden in den Migrationsbehörden und die Regelung, nach der Fachkräfte nach dem Verlust ihres Arbeitsplatzes innerhalb von drei Monaten das Land verlassen müssen, führen langfristig zum Verlust wichtiger Expertinnen und Experten.[40]

Eine fehlende nationale Strategie erschwert zudem langfristige Investitionen, insbesondere im Vergleich zu konkurrierenden Märkten, in denen entsprechende Förderstrukturen bereits bestehen. Ebenso wird ein

[36] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 54
[37] vgl. GDC, State of the Game Industry 2025, S. 25
[38] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 58 ff.
[39] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S 58 ff.
[40] vgl. RISE Research Institutes of Sweden, PowerUP (2025), S. 38 f.

nationales Games-Institut gefordert, das als zentrale Einrichtung für Forschung und Unterstützung dienen könnte.[41] Der globale Erfolg schwedischer Unternehmen ist zwar real, konzentriert sich jedoch auf einen vergleichsweise kleinen Teil der Unternehmen. Erforderlich ist daher ein landesweites Unterstützungssystem, das langfristig allen Unternehmen zugutekommt, insbesondere jedoch kleinsten Akteuren sowie Unternehmen in der Vorgründungs- und Frühphase.[42]

Auf einer strukturellen Ebene hat die Games-Branche ein Problem mit mangelnder Legitimität. Die Branche wird nicht immer als legitimes Kulturgut oder Basisindustrie anerkannt. Dies kann der Innovation und Entwicklung in der Branche schaden.[43] Die Wahrnehmung der Games-Branche bleibt auch in Schweden eine Herausforderung. Empfehlungen der WHO und schwedischer Gesundheitsbehörden bezüglich der Bildschirmzeit von Kindern differenzieren nicht die Art der Inhalte, die konsumiert werden. Demgegenüber wird in der Branche argumentiert, dass nicht die Bildschirmzeit an sich problematisch sei, sondern vielmehr die Vernachlässigung anderer Aktivitäten. Wenn diese Annahmen nicht berücksichtigt werden, kann dies langfristig der Games-Branche schaden. [44]

Trotz anhaltender Bemühungen innerhalb der Branche, Vielfalt und Geschlechtergleichstellung zu fördern, ist der Anteil der in der Branche beschäftigten Frauen unverändert geblieben. Die Dienstjahresregeln bedeuten, dass die zuletzt eingestellte Person die erste ist, die entlassen wird, was möglicherweise mehr Frauen betroffen hat, die in den letzten Jahren in größerer Zahl eingestellt wurden. Diese Arbeit sowie die Weiterentwicklung der Fähigkeiten für das bestehende Personal benötigen weitere Verbesserungen, damit die Branche weiter anwachsen kann.[45]

4.7 Marktchancen für deutsche Unternehmen

Die schwedische Games-Branche kann im Allgemeinen als sehr offen für internationale Kooperationen beschrieben werden und bietet damit attraktive Marktchancen für ausländische Unternehmen. Für deutsche Akteure ergeben sich dabei besonders günstige Rahmenbedingungen, da Deutschland in Schweden als verlässlicher Wirtschafts- und Technologiestandort wahrgenommen wird. Die engen Handelsbeziehungen zwischen beiden Ländern schaffen zusätzlich eine gute Ausgangsbasis für den Aufbau von Partnerschaften und den Markteintritt.

Deutschland ist Schwedens wichtigster Handelspartner, und deutsche Unternehmen genießen bei vielen schwedischen Geschäftspartnern ein hohes Maß an Vertrauen. Davon können auch deutsche Unternehmen aus der Games-Branche profitieren, insbesondere wenn sie mit technologischer Kompetenz, professionellen Geschäftsmodellen und langfristiger Kooperationsbereitschaft auftreten.

Ein besonders relevantes Chancenfeld liegt im Bereich Finanzierung und strategische Beteiligung. Da Schweden – anders als Deutschland – über kein umfassendes nationales Förderprogramm und keine staatlich koordinierten Investitionsstrukturen für die Games-Branche verfügt, haben insbesondere junge Studios Schwierigkeiten, Frühphasenfinanzierungen zu sichern. Vor dem Hintergrund, dass rund 97 % der Unternehmen im schwedischen Games-Sektor kleine Studios sind, eröffnet sich für deutsche Unternehmen die Möglichkeit, als Investoren, Publisher oder strategische Partner frühzeitig in innovative Projekte einzusteigen und sich Anteile oder Rechte an geistigem Eigentum zu sichern.

Ein weiteres Marktpotenzial besteht im Bereich Outsourcing und technischer Dienstleistungen. Die schwedische Games-Branche leidet unter einem anhaltenden Mangel an qualifizierten Fachkräften, insbesondere in der Softwareentwicklung und in spezialisierten technischen Funktionen. Daraus ergibt sich eine kontinuierliche Nachfrage nach externen Partnern, etwa in den Bereichen

[41] vgl. Sveriges riksdag, Kunskapsöversikt om dataspel och brädspel (2025), S. 28
[42] vgl. RISE Research Institutes of Sweden, PowerUP (2025), S. 4
[43] vgl. RISE Research Institutes of Sweden, PowerUP (2025), S. 55
[44] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 58
[45] vgl. Swedish Games Industry 2025, Game Developer Index (2025), S. 58

Programmierung, technisches Design, Porting oder Co-Development.

Auch im Bereich Fachkräfteentwicklung und Ausbildung bestehen interessante Anknüpfungspunkte. Deutsche Unternehmen können durch Kooperationen mit schwedischen Clustern, Hochschulen und Bildungseinrichtungen zur Qualifizierung von Nachwuchskräften beitragen und gleichzeitig frühzeitig Zugang zu Talenten erhalten. Solche Partnerschaften bieten nicht nur Vorteile für die Personalgewinnung, sondern können auch die technologische Weiterentwicklung der Branche fördern.

Darüber hinaus bestehen Chancen in technologiegetriebenen Nischen. Schweden ist zwar ein innovationsstarker Standort für Games-Entwicklung, ist jedoch in bestimmten Bereichen weiterhin auf internationales Know-how angewiesen. Insbesondere dann, wenn es um Skalierung, Spezialisierung oder neue technologische Anwendungen geht. Besonders gefragt sind derzeit Kompetenzen in den Bereichen Künstliche Intelligenz, Machine Learning sowie Virtual- und Augmented Reality, vor allem dort, wo komplexe Software- und Hardwareintegration erforderlich ist.

4.8 SWOT-Analyse

Tabelle 3: SWOT-Analyse des schwedischen Games-Marktes.

Stärken	Schwächen
• Globaler Markterfolg und starke Marken • Wirtschaftliche Stabilität und Profitabilität • Hochwertiges Bildungsökosystem	• Kapitalkonzentration und Finanzierungshürden • Abhängigkeit von Branchenriesen • Personalfluktuation
Chancen	**Risiken**
• Steigendes Bildungsangebot • Wachstum digitaler Dienstleistungen • Technologische Innovationen	• Fehlende nationale Strategie • Regulatorischer Druck • Fachkräftemangel • Negative gesellschaftliche Wahrnehmung

4.9 Ausblick

Die schwedische Games-Branche steht vor einer spannenden, aber auch herausfordernden Zukunft. Trotz ihres wirtschaftlichen Erfolgs mit über 9.000 Beschäftigten und einem Inlandsumsatz von mehr als 35 Milliarden SEK wird sie politisch noch nicht im gleichen Maße wie Musik oder Film als Teil des Kultursektors anerkannt. Dies wirkt sich insbesondere auf den Zugang zu staatlicher Kulturförderung aus und erschwert kleinen Studios und Ein-Personen-Unternehmen gezielte Unterstützung.

Langfristig zeigt der Bericht des Kulturausschusses[46] unterstreicht die Notwendigkeit einer nationalen Games-Strategie auf, die sowohl die internationale Wettbewerbsfähigkeit als auch die regionale Entwicklung stärkt. Ein fehlendes nationales Games-Institut, ein weiterhin hoher Fachkräftemangel und unzureichende Strukturen für die Games-Forschung sind zentrale Herausforderungen.

Gleichzeitig eröffnen technologische Entwicklungen, wie der Einsatz von Künstlicher Intelligenz, neue Potenziale für die Effizienzsteigerung in der Games-Produktion, werfen aber auch Fragen zu Urheberrecht und Marktstrukturen auf. Internationale Vergleiche, etwa mit Dänemark, Kanada oder Großbritannien, verdeutlichen, dass gezielte institutionelle Unterstützung und steuerliche Anreize entscheidend sind, um Talente und Unternehmen langfristig zu binden.

Auf regionaler Ebene zeigen erfolgreiche Cluster wie in Skövde, Malmö und Karlstad, dass die Kombination aus physischen Treffpunkten, enger Kooperation zwischen Hochschulen und Wirtschaft sowie engagierten Einzelpersonen maßgeblich für die Entwicklung einer dynamischen und nachhaltigen Games-Branche ist. Für Schweden liegt der Ausblick somit in einer stärkeren institutionellen Verankerung, gezielter Fachkräfteförderung und einer strategischen Vernetzung von Ausbildung, Forschung und Wirtschaft.

[46] vgl. Sveriges riksdag, Kunskapsöversikt om dataspel och brädspel (2025)

5 Formelle Rahmenbedingungen

Gesellschaftsrecht[47]

- Deutsche Unternehmen, welche nicht nur vorübergehend in Schweden tätig sind, müssen nach dem schwedischen Filialgesetz (lag (1992:160) om utländska filialer m.m.) entweder eine Zweigniederlassung im schwedischen Handelsregister registrieren oder eine Tochtergesellschaft gründen
- Die einzige Kapitalgesellschaftsform Schwedens ist die Aktiengesellschaft (aktiebolag, kurz AB)
- Die Formvorschriften zur Registrierung einer Zweigniederlassung oder Gründung einer AB sind weniger streng als in Deutschland. Beispielsweise ist keine notarielle Beurkundung notwendig.

Arbeitsrecht[48]

- Das schwedische Arbeitsrecht ist sehr arbeitnehmerfreundlich und unterscheidet sich deutlich vom deutschen Arbeitsrecht.
- Beweislast bei Nicht- oder Fehlformulieren von Bedingungen des Arbeitsverhältnisses geht im Arbeitsrecht zu Lasten des Arbeitgebers.
- Nach internationalem Privatrecht (Art. 8 Abs. 1 und 2 Rom I-Verordnung) gelten die im Vergleich zum deutschen Recht günstigeren sozialen Schutzvorschriften des schwedischen Rechts (wie Teile des Kündigungsschutzgesetzes, Urlaubsgesetzes etc.) auf jeden Fall für den überwiegend in Schweden tätigen Arbeitnehmer, auch wenn man im Vertrag deutsches Recht vereinbaren würden. Verstöße gegen diese zwingenden schwedischen Rechtsvorschriften ziehen Schadenersatzansprüche nach sich.
- Bei Gehaltsverhandlungen mit schwedischen Kandidaten ist zu beachten, dass vom Bruttogehalt lediglich die Lohnsteuer abgezogen wird.
- Die Sozialabgaben betragen allein für den Arbeitgeber 31,42 % (oder 19,8 %, falls die schwedische Steuerbehörde keine ertragssteuerliche Betriebsstätte feststellt, Stand 2023) und zwar auf das Bruttogehalt des Arbeitnehmers.
- Zwingend zusätzlich ist zum Gehalt eine gesetzliche Urlaubsgeldzulage zu zahlen, die 0,43 % des Monatsgehaltes für jeden bezahlten Urlaubstag ausmacht. Außerdem ist der Arbeitgeber gesetzlich verpflichtet, auf im Vorjahr ausgezahlte variable Vergütung, die auf persönlicher Arbeitsleistung beruht, ein Urlaubsgeld in Höhe von 12 % (bzw. 14,4 % bei 30 Urlaubstagen) zu zahlen.

Entsendung von Mitarbeitenden[49]

- Für den Fall, dass in Deutschland tätige Mitarbeitende für einen gewissen Zeitraum nach Schweden entsendet werden sollen, ist unter anderem zu beachten, dass diese beim Zentralamt für Arbeitsumwelt (Arbetsmiljöverket) registriert werden müssen.

Steuerrecht: Abkommen zur Vermeidung der Doppelbesteuerung[50]

- Zwischen Schweden und Deutschland gilt seit dem 13. Oktober 1994 das Abkommen zur Vermeidung der Doppelbesteuerung, wonach vermieden werden soll, dass im Ausland erzielte Einkünfte sowohl vom Wohnsitz- oder Sitzstaat als auch vom Staat, in dem die Einkünfte erzielt werden, besteuert werden.

[47] Rechtsabteilung, Deutsch-Schwedische Handelskammer (AHK Schweden)
[48] Rechtsabteilung, Deutsch-Schwedische Handelskammer (AHK Schweden)
[49] Ibid.
[50] Steuerabteilung, Deutsch-Schwedische Handelskammer (AHK Schweden)

6 Kontaktadressen

Institution	Kurzbeschreibung
Germany Trade & Invest	Germany Trade & Invest (GTAI) ist die Außenwirtschaftsagentur der Bundesrepublik Deutschland. Mit 60 Standorten weltweit und dem Partnernetzwerk unterstützt Germany Trade & Invest deutsche Unternehmen bei ihrem Weg ins Ausland, wirbt für den Standort Deutschland und begleitet ausländische Unternehmen bei der Ansiedlung in Deutschland.
Dataspelsbranchen	Dataspelsbranchen, der Verband der schwedischen Games-Branche, vereint Entwickler, Publisher und viele weitere Akteure des Sektors, wie E-Sport-Veranstalter, Bildungseinrichtungen und Dienstleister.
Science Park Skövde	Der Science Park Skövde ist einer der bekanntesten und erfolgreichsten Inkubatoren im Bereich Gaming in ganz Skandinavien. Das Innovationsumfeld beinhaltet neben Startups aus dem Bereich Games innerhalb des Programms Sweden Game Arena auch Unternehmen aus allen weiteren digitalen Geschäftsfeldern.
Game Habitat	Game Habitat ist eine gemeinschaftsorientierte gemeinnützige Cluster-Organisation mit Sitz in Malmö. Sie helfen dabei, ein florierendes, unterstützendes und integratives Ökosystem für die Games-Entwicklung in Südschweden zu schaffen, zu pflegen und auszubauen.
Sting	Stockholms erster Games-Inkubator Sting Game betreut aktuell drei Unternehmen im Rahmen seines Inkubatorprogramms. Zusätzlich zu Sting Game gibt es einen Co-Working Space im Embassy House sowie regelmäßige Treffen für Fachleute aus der Branche.
Arctic Game	Der Cluster Arctic Game in Nordschweden arbeitet an der Schaffung einer strategischen Plattform für die Games-Branche. Dies umfasst Geschäftsentwicklung, Investitionsunterstützung, Games-Schulungen und Community-Veranstaltungen, um Studios zu ermöglichen zu wachsen und Einzelpersonen den Einstieg in die Branche zu Erleichtern.
East Sweden Game	East Sweden Game ist ein Cluster in Ostschweden für Games-Entwickler, die allen, von Studenten bis zu Indie-Entwicklern und Mitarbeitenden etablierter Studios, offensteht. Die Cluster fördert Zusammenarbeit, bietet regelmäßige Treffen und Veranstaltungen zur Netzwerkerweiterung und Geschäftspartnersuche an

Fachhochschulen / YH-Ausbildungen (Higher Vocational Education)

Institution	Kurzbeschreibung
Futuregames	Futuregames gilt als die beste Schule für Games-Entwicklung in Nordeuropa und bietet verschiedene Ausbildungsarten und -niveaus an. Mit fast 25 Jahren Erfahrung wird die Schule als eine der besten der Welt betrachtet, und über 11% der schwedischen Games-Branchebestehen aus ehemaligen Studenten, die in verschiedenen Bereichen wie Spielkunst, Spieldesign, Programmierung und Games-Marketing arbeiten.
The Game Assembly	The Game Assembly (TGA) wurde 2008 in Malmö, Schweden, gegründet und eröffnete 2019 eine zweite Schule in Stockholm. TGA ist eine wichtige Institution in der Games-Branche, die qualifizierte Fachkräfte für die schwedische und internationale Games-Branche ausbildet. Die Schule wurde von The Rookies drei Jahre in Folge als eine der besten Schulen für Spieldesign und -entwicklung weltweit ausgezeichnet.
PlaygroundSquad	PlaygroundSquad ist eine anerkannte Hochschule für angewandte Wissenschaften (YH) in Schweden. Ihre Ausbildungsprogramme sind darauf ausgerichtet, die Studierenden schnell in die Arbeitswelt zu integrieren, indem sie den aktuellen Anforderungen des Arbeitsmarktes und der Games-Branche gerecht werden. Die Lehrpläne werden in Abstimmung mit dem Vorstand entwickelt, um sicherzustellen, dass die Studierenden die richtigen Fähigkeiten erlernen, um nach Abschluss des Programms schnell einen Arbeitsplatz zu finden.
Yrgo	Yrgo, die Höhere Berufsbildung Göteborg, ist Teil der Bildungsverwaltung der Stadt Göteborg und bietet eines der umfangreichsten Angebote an höheren Berufsbildungsprogrammen in Schweden, zu denen auch die Games-Entwicklung gehört.

Institution	Kurzbeschreibung
Forsberg Skola	Forsbergs Skola ist eine private Designschule in Stockholm, die Programme in den Bereichen visuelle Kommunikation, Design und digitale Kunst anbietet. Im Bereich Game Art und Concept Art konzentriert sich die Ausbildung auf die Entwicklung visueller Inhalte für Games, darunter Charakterdesign, Umgebungsdesign und visuelles Storytelling.

Universitäten / Technische Hochschulen

Institution	Kurzbeschreibung
Belkinge Tekniska Högskola	Die Studiengänge an der BTH vermitteln modernstes Wissen in der Spieltechnologie und eine solide Basis in der Softwaretechnik. Absolventen dieser Programme haben vielfältige berufliche Möglichkeiten, darunter Games-Entwicklung, Systementwicklung, Beratung und Programmierung. Die Technische Hochschule bietet Spezialisierungen in digitalen Games, Programmierung, technischem Design und einen Master of Science in Game and Software Engineering an.
Chalmers Tekniska Högskola	Der Fachbereich Interaction Design an der Chalmers Technischen Hochschule in Göteborg widmet sich der Interaktion zwischen Menschen und Produkten, wobei Informationstechnologie eine zentrale Rolle spielt. Dies schließt die Gestaltung von Benutzeroberflächen und das Design von Spielerlebnissen ein. Darüber hinaus gibt es in Zusammenarbeit mit der Universität Göteborg einen Masterstudiengang in Spieldesign und -technologie
Högskolan Skvöde	Die Universität Skövde bietet das größte und umfangreichste Angebot an Computerspielprogrammen in Nordeuropa und Schweden. Über 500 Studenten sind in verschiedenen Studiengängen zur Computerspielentwicklung eingeschrieben.
Luleå Tekniska Universitet	Die LTU bietet eine Vielzahl von Studiengängen und Ingenieurprogrammen im Bereich der Games-Entwicklung sowie einen Bachelor-Studiengang mit Schwerpunkt auf visuellem Design an. Dieser Studiengang ist ideal für Personen, die Mathematik und Programmieren mögen. Die Ausbildung zielt darauf ab, Computeringenieure mit Fachkenntnissen in der Games-Entwicklung auszubilden, während sie auch auf Tätigkeiten in anderen Bereichen der IT-Branche vorbereitet.
Uppsala Universitet	Die Universität Uppsala bietet drei internationale Bachelor-Studiengänge in Game Design an. Alle Studiengänge dauern 3 Jahre (180 ECTS) und finden vollständig auf dem Campus Gotland der Universität Uppsala in Visby statt.
Malmö Universitet	Die Malmö University bietet Studiengänge und Forschungsprogramme im Bereich Game Design, Interaktionsdesign und digitale Medien an. Die Ausbildung verbindet kreative Gestaltung mit technischer Entwicklung und bereitet Studierende auf Tätigkeiten in der Games-, Medien- und Technologiebranche vor.

Volkshochschulen (Folkhögskolor)

Institution	Kurzbeschreibung
Hola folkhögskola	Die Hola folkhögskola bietet den Vollzeitkurs Indie Game Development an. Der Kurs vermittelt Grundlagen der Games-Entwicklung, einschließlich Game Design, Programmierung und Teamarbeit bei der Entwicklung eigener Projekte.
Ädelfors folkhögskola	Die Ädelfors folkhögskola bietet mehrere Ausbildungsprogramme im Bereich Games-Entwicklung an. Die Kurse vermitteln grundlegende Kenntnisse in Game Design, Grafik und Programmierung und legen den Fokus auf projektbasierte Arbeit.
Bona folkhögskola	Die Bona folkhögskola bietet Programme im Bereich digitale Games und Community Management an. Die Ausbildung behandelt sowohl die Entwicklung von Games als auch Aspekte der Online-Communitys und der digitalen Kultur rund um Games.

7 Quellen

Dataspelsbranschen | Swedish Games Industry (2025): Game Developer Index 2025. Erstellt von Milton, A., Carlsson, E., Tamlin, M. & Nylander, J. 3. Aufl. Stockholm: Dataspelsbranschen. Online verfügbar unter: https://www.dataspelsbranschen.se/wp-content/uploads/2026/01/Game-Developer-Index-2025-ENG-WEB.pdf (abgerufen am 25.03.2026).

Entertainment Software Association [ESA] (2025): Power of Play: 2025 Global Video Games Report. Washington, D.C.: ESA. Online verfügbar unter: https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2025/09/PoP-2025-v10-web-spreads.pdf (abgerufen am 25.03.2026).

Flintberg, B. & Nylander, J. (2025): PowerUP – The Future of the Swedish Games Industry (RISE report 2025:50). Stockholm: RISE Research Institutes of Sweden. Online verfügbar unter: https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1956989/FULLTEXT01.pdf (abgerufen am 25.03.2026).

GDC – Game Developers Conference (2025): 2025 State of the Game Industry Report. San Francisco: Informa Tech. Online verfügbar unter: https://investgame.net/wp-content/uploads/2025/03/0794a269-d5c4-4994-9bcf-8c5730d0815e_2025_GDC_State_of_the_Game_Industry_report-1.pdf (abgerufen am 25.03.2026).

GDEV / InvestGame (Hrsg.) (2025): The Rise and Reset of Sweden's $19B Gaming Capital Machine (Feature #16). o.O.: InvestGame. Online verfügbar unter: https://investgame.net/news/pdf/the-rise-and-reset-of-sweden-s-19b-gaming-capital-machine-2/ (abgerufen am 25.03.2026).

National Board of Trade Sweden / Open Trade Gate Sweden (2024): The Swedish Market: Gaming. Erstellt von Ultiro AB. Stockholm: Kommerskollegium. Online verfügbar unter: https://www.kommerskollegium.se/globalassets/publikationer/market-studies/the-swedish-market-for-gaming.pdf (abgerufen am 25.03.2026).

Sveriges Riksdag (2025): Kunskapsöversikt om dataspel och brädspel (Rapport från riksdagen 2025/26:RFR6). Stockholm: Riksdagstryckeriet. Online verfügbar unter: https://www.riksdagen.se/sv/dokument-och-lagar/dokument/rapport-fran-riksdagen/kunskapsoversikt-om-dataspel-och-bradspel_hd0wrfr6/ (abgerufen am 25.03.2026).

www.gtai.de/mep