



ÖPPET BRANSCHMÖTE

Yrkesorganisation för designers

Agenda

- 13:00 Välkomna och mingel
- 13:10 Intro - Bakgrund - Nuläge
- 13:30 Nationell kartläggning av designbranschen - Daniel Byström, Design Nation
- 14:00 Kaffepaus, mingel och diskussion
- 14:20 Statistik över dataspel och KKB - Johanna Nylander, Dataspelsbranschen
- 14:50 Nästa steg
- 15:00 Tack & hej!

Form/Design Center

- Den främsta mötesplatsen för arkitektur, design och konsthantverk i Sverige.
- En arena för publika utställningar, samtal, utvecklingsprojekt och satsningar som främjar kreativt företagande.
- Statligt uppdrag som nationell nod för gestaltad livsmiljö och officiell partner i New European Bauhaus.
- Etablerad aktör både i en nationell och internationell kontext samt stark förankring i regionen, som successivt erhållit en stärkt roll med allt större inflytande och betydelse nationellt.





SMYCKEN
& SKÅLAR

Stora
Barn
Centrum

Våra branschfrämjande satsningar inom design

Genom en aktiv dialog med yrkesutövarna har vi initierat olika plattformar och projekt:

- Affärsutvecklingsprogram i samarbete med Almi, mentorprogram, business speed dating, kunskapsseminarier och ett digitalt företagsregister.
- SPOK - rikstäckande digital plattform som sprider kunskap om lokala tillverkningsmöjligheter.
- Exportsatsningar utomlands för sydsvenska designföretag.
- Southern Sweden Design Days - Malmös nya internationella designfestival med fokus på hållbarhet, samverkan, utveckling och innovation.
- Tvärdisciplinära projekt där designers sammanförs med forskning och industri för att skapa nya material, innovativa koncept och affärsmöjligheter.





BAKGRUND

Sveriges nya basnäring

- De kulturella och kreativa branscherna är en ny basnäring för Sverige. 12 juni 2024 tog riksdagen beslut om en ny strategi för företag i kulturella och kreativa branscher som ska gälla 2024-2033.
- De kreativa företagen utgör en självklar del av svensk ekonomi.
- 1/10 av Sveriges alla företag finns i de kulturella och kreativa branscherna, sysselsätter 190 000 personer och omsätter 400 miljarder kr.



Sveriges nya basnäring

- I de kulturella och kreativa branscherna finns stor potential för sysselsättning, export, innovation och grön omställning.
- Branscherna består av små företag med stor social påverkan, mer jämställda och hållbara än den traditionella industrin. De är kunskapsintensiva, värdeskapande, exportbenägna, överlever i högre grad och är mer intresserade av tillväxt än andra branscher.



Behov hos designbranschen

- Designbranschen saknar en stark gemensam röst för yrkesutövarna. Det är en bred och mångfasetterad bransch som omfattar en mängd professioner:
 - Produkt- och industrideSIGN
 - Möbeldesign
 - Inredning och scenografi
 - Mode och textildesign
 - Grafisk design
 - Service och UX/UI design
- Hårt konkurrensutsatt arbetsmarknad präglad av ofördelaktiga arbetsvillkor, ersättningsnivåer och avtal.



Behov hos designbranschen

- Bristfällig kartläggning av designområdet. Saknas väsentlig kunskap om branschen: antal designföretag, nyckeltal och effekten av företagens samlade nytta.
- Förståelsen av designs inneboende kapacitet och användandet av designers är låg. Brist på inkludering av design i allt från stadsplanering till nationella satsningar.



Nationell yrkesorganisation för designers

- Efterfrågan på en organisering av designbranschen är större än någonsin. Kåren mäktar inte med att mobilisera sig på egen hand. För att stärka branschen i Sverige driver FDC utvecklingen av en nationell yrkesorganisation för designers.
- Yrkesorganisationen ska bidra med rådgivning, kompetensutveckling, nätverkande och gemenskap samt arbeta för att stärka yrkesvillkoren för sina medlemmar och hela branschen.
- Höja statusen på designeryrket, se till att yrket är fortsatt attraktivt för unga att utbilda sig till och säkerställa att designers kan försörja sig på sin kompetens.



Varför driver Form/Design Center detta initiativ?

Form/Design Center har en unik position att driva utveckling av en nationell yrkesorganisation med huvudsäte i Malmö.

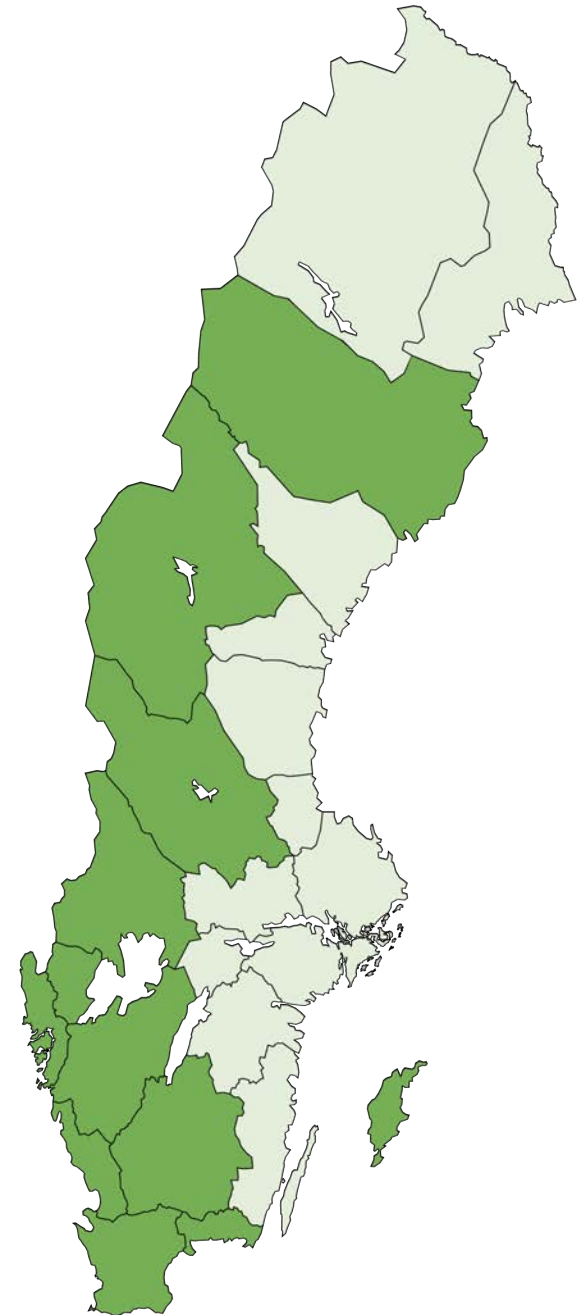
- Samlande aktör med fysisk mötesplats
- Stort förtroende och aktiv dialog med omfattande nätverk av yrkesutövare
- Erfarenhet av att inkludera målgruppen i utvecklingsarbetet
- Stärkt roll med nationellt uppdrag inom politiken
- Nationell och internationell samverkan
- Stark grogrund för samverkan och utveckling



Varför driver Form/Design Center detta initiativ?

Form/Design Center har en unik position att driva utveckling av en nationell yrkesorganisation med huvudsäte i Malmö.

- Samlande aktör med fysisk mötesplats
- Stort förtroende och aktiv dialog med omfattande nätverk av yrkesutövare
- Erfarenhet av att inkludera målgruppen i utvecklingsarbetet
- Stärkt roll med nationellt uppdrag inom politiken
- Nationell och internationell samverkan
- Stark grogrund för samverkan och utveckling
- Nätverk av regionala aktörer



Benchmarking andra yrkesorganisationer

Form/Design Center har under en tid bedrivit förberedande arbete där lärdomar och erfarenheter hämtas från andra yrkesorganisationer inom KKB:

Svenska, ex:

- Sveriges Arkitekter (SA)
- Svenska Tecknare (ST)
- Konstnärernas Riksorganisation (KRO)
- Sveriges Kommunikationsbyråer (KOMM!)
- Dataspelsbranschen

Nordiska, ex:

- Ornamo (Finland)
- Design Denmark
- Iceland Design and Architecture



**Konstnärernas
Riksorganisation.**

Sveriges Arkitekter



Komm!



Miðstöð hönnunar
og arkitektúrs
Iceland Design
and Architecture

Dd
Design denmark

Branschmöte #1

- Fullsatt öppet branschmöte på FDC feb 2024.
- Syfte:
 - Samtal kring behov, möjligheter och förutsättningar för att organisera designbranschen nationellt.
 - Visualisering av en nationell yrkesorganisation för designers och identifiering av viktiga komponenter och riktningar.
- Medverkande:
Utövare från olika discipliner inom design:
Anställda | egenföretagare | branschorganisationer | kluster | representanter från offentlig sektor
- Gästföreläsare: Salla Heinänen, VD Ornamo (Finland)



Branschmöte #1

Övergripande tankar och inriktningar från mötet:

Lärdomar från vår omvärld

- Se till branschens bredd, vara inkluderande
- Professionalitet hos organisationen viktigt
- Jordnära med fokus på praktiskt, administrativt arbete
- Relevant erbjudande grundläggande för att attrahera medlemmar
- Regelbunden uppföljning/undersökning av hur branschen ser ut
- Etik - stötta de mindre gentemot de större
- Samarbeta med andra länder



Branschmöte #1

Övergripande tankar och inriktningar från mötet:

Vision

- Ett forum för nätverkande och erfarenhetsutbyte designkollegor emellan
- En kompetent och professionell organisation
- Ett samlat supportsystem: juridik, immaterialrätt, redovisning, finansiering, lönestatistik
- En samlad röst för det nationella designcommunityt
- Utöva politiskt inflytande
- Arbeta för att ändra synen på design, från snyggt/yta till samhällsnytta och ekonomisk affärsnytta
- Ny branschstandard satt där designers tar marknadsmässigt betalt för sina tjänster



Den finska förebilden

ORNAMO I FINLAND

- Nordens största yrkesorganisation för designers
- Grundat 1911
- 3000+ medlemmar
- Finansiering: Medlemsavgifter (35%), årligt anslag från Undervisnings- & kulturministeriet 3,3 Mkr (20%), försäljning av tjänster, projektbidrag
- Industri/service/strategisk design, UX/UI, inredning, mode/textil, möbeldesign och konsthantverk
- Tjänster: Rådgivning (ekonomi, juridik), utbildning, event, nätverksbyggande och kommunikation
- Årlig branschrappport med utförlig statistik



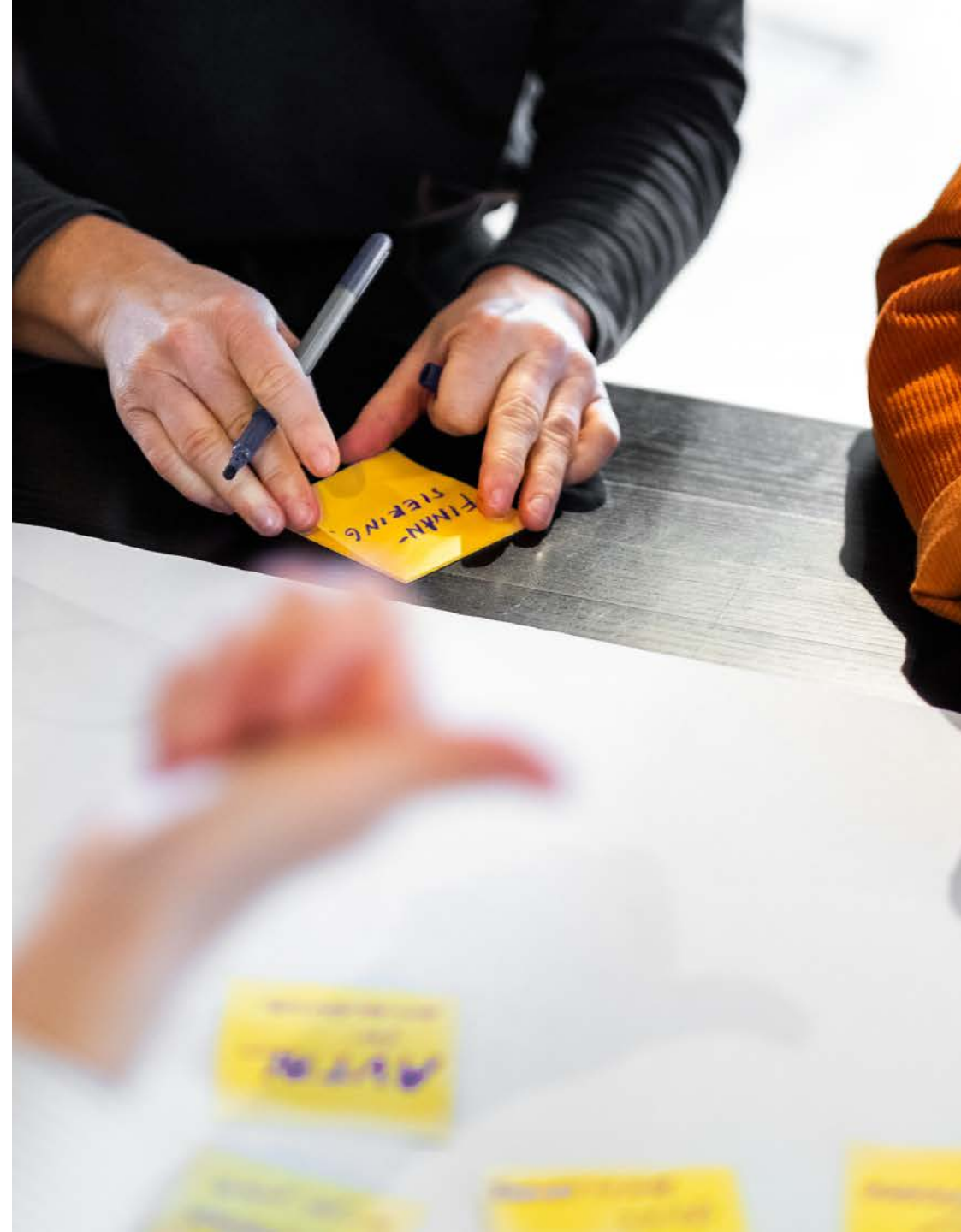
NULÄGE

Konkretisering och pilotprojekt

Med samlad input och lärdomar från vårt undersökande och förberedande arbete har vi tagit fram en plan för etablering och en konkretisering av en ny nationell yrkesorganisation för designers – *Sveriges Designers Riksorganisation*.

Pilotprojekt:

- Handlingsplan & budget 5 år (2025-2029)
- Kartläggning av viktiga intressenter och möjliggörare
- Hemsida för kommunikation och spridning av initiativet
- Förankring/lobbying hos beslutsfattare
- Anskaffning av medel/finansiering




Hemsida för pilotsatsningen

- Sveriges Designers Riksorganisation
sverigesdesignersriksorganisation.se / sdro.se
- Syfte
 - Kommunikation och spridning
 - Diskussionsunderlag för beslutsfattare och andra intressenter, samt potentiella medlemmar
 - Påvisa engagemang och medlemsunderlag
- Intresseanmälningar (hittills)
 - 250+
 - Från hela landet (17 av 21 regioner)
 - Egenföretagare + anställda (byråer & globala företag), representanter från akademi

CBS! Sveriges Designers Riksorganisation är ännu inte etablerad. Läs mer och stöd initiativet här!


Sveriges Designers Riksorganisation [Hem](#) [Stöd initiativet!](#) [Medlemskap](#) [Nationell kartläggning](#) [Bakgrund](#) [Tjänster](#) [Om oss](#) [Kontakt](#)
In English



Sveriges riksorganisation för designers

[INTRESSEANMÄLAN](#)

Sveriges Designers Riksorganisation ska bidra till att skapa bättre villkor för dig och alla yrkesverksamma inom design. Målet är att jobba aktivt för att stärka och utveckla designeryrket – både för enskilda medlemmar och för hela branschen.



Medlemskap i Sveriges Designers Riksorganisation

Sveriges Designers Riksorganisation är ett initiativ som för närvarande drivs som en pilotsatsning av [Form/Design Center](#). Yrkesorganisationen ska hjälpa dig att växa i din karriär och vara rustad för utmanande situationer i ditt yrkesliv.

[LÄS MER](#)

Nationell kartläggning av designbranschen

- Form/Design Center genomför under hösten 2024 en kartläggning av designföretag i Sverige. Syftet är att ta fram relevant underlag och statistik – antal företag, geografisk spridning, omsättning, antal anställda, juridisk form etc.
- Målsättningen är att den nya yrkesorganisationen kommer att följa utvecklingen genom en årlig rapport för designbranschen.



Nationell kartläggning av designbranschen

Daniel Byström, Design Nation

Work in progress: Kartläggning av designbranschen

Daniel Byström

25 nov 2024

Metod

Arbetet med framtagandet av kartläggningen följer följande upplägg:

1. Uppstart:

Benchmark av andra kartläggningar och branschrapporter.

Klargörande av målbild för rapport.

Specifikation av metod, samt genomförande av analys och insamlande av data.

2. Datainsamling och analys:

Genomförande av datainsamling, genom kontakt med bland annat regioner, branschorganisationer, nyckelpersoner, bolagsverket och Statistikmyndigheten SCB).

Bearbetning och analys av insamlad data

3. Sammanställning:

Förtydligande av resultat och framhävanande av intressanta nyckeltal och slutsatser.

Redovisning genom statistik och sammanställning av resultat i rapport.

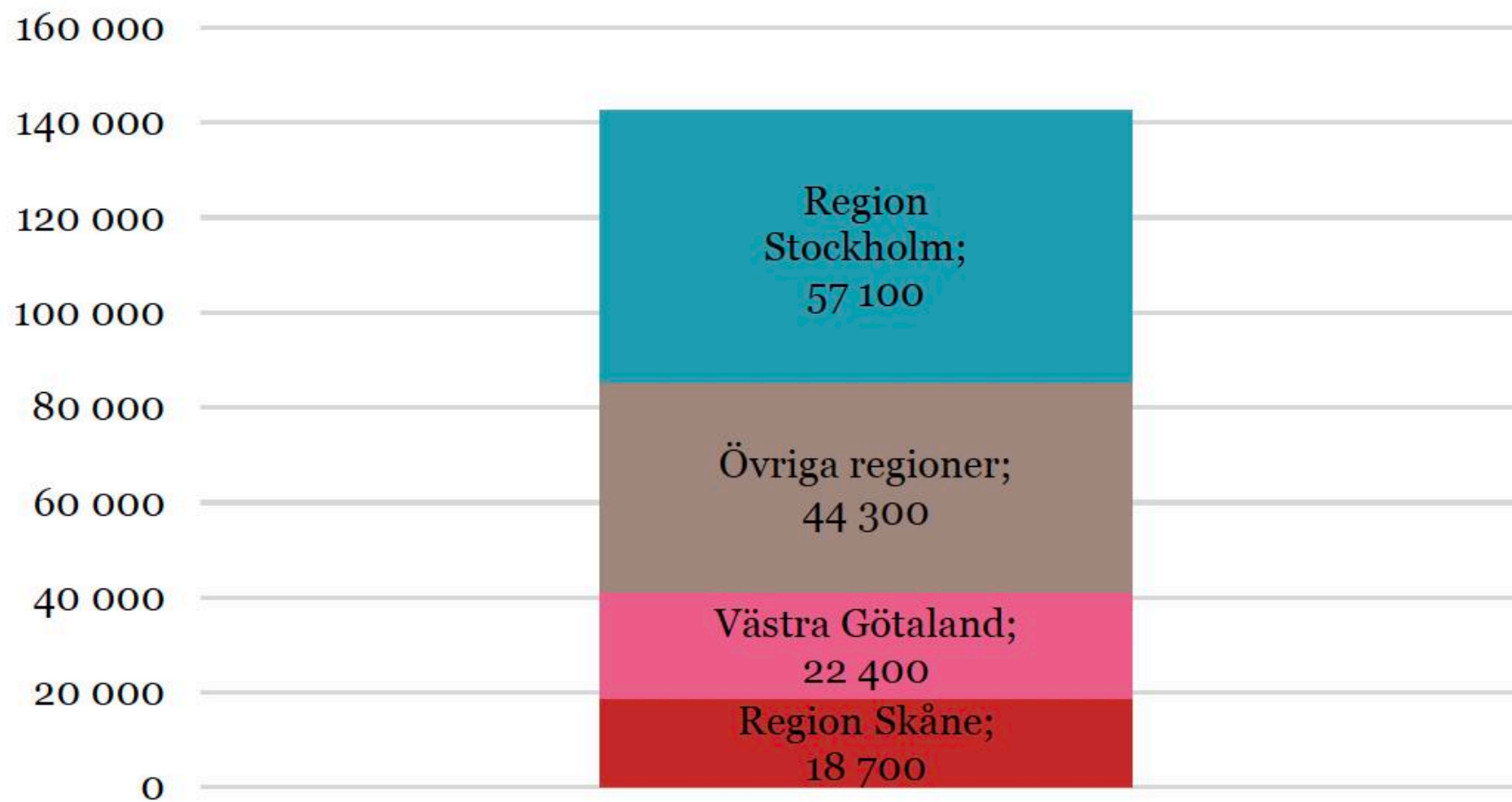
KKN / KKB

KKB omfattar de följande nio branscher:

- Arkitektur
- Audiovisuellt (bland annat film, fotografi och spelutveckling)
- Bild & Form (bland annat design)
- Kulturarv
- Litteratur & Press
- Litterärt och konstnärligt skapande
- Mode
- Reklam
- Scenkonst



Antal KKB-företag i Sverige 2023: 142 600



När man ser på andra kartläggningar av designbranschen i Sverige, eller kartläggningar av kulturella och kreativa branscher/näringsar där design ingår, så är dessa ofta mycket breda i sin avgränsning. Det betyder att en stor del av de företag och anställda som innefattas i dessa undersökningar inte är relevanta som utövare av design.

Avgränsning

Följande designinriktningar är samlade benämningar för olika typer av designföretag som denna branschrappport har avgränsats till att omfatta:

- **Industridesign**
- **Grafisk design**
- **Inredningsdesign**
- **Digital design/UX/UI**
- **Design glas & keramik**
- **Design textil & mode**
- **Design guld, silver & smycken**
- **Möbeldesign**
- **Konstnärlig design**

Urval SNI

Följande SNI-koder och sökmetoder har tillämpats vid urval och inhämtande av företagsinformation:

- **Industridesign**
74.101
- **Grafisk design**
74.102
- **Inredningsdesign**
74.103
- **Digital design/UX/UI**
58.210, 58.290, 62.010, 62.020 eller 62.090 – *SNI kombination med 74.101 eller 74.102, samt SNI i kombination med sökning via nyckelord "ux" och "design" i bolagsordningen*
- **Design glas & keramik**
23.130, 23.190, 23.410 eller 23.490
- **Design textil & mode**
13.100, 13.200, 13.300, 13.910, 13.930, 13.950, 14.110, 14.140, 14.190, 14.200, 14.310, 14.390, 15.110, 15.120 eller 15.200
- **Design guld, silver & smycken**
32.120 eller 32.130
- **Möbeldesign**
27.400, 31.090, 31.012 eller 31.021
- **Konstnärlig design**
90.030 – *SNI kombination med 74.101 eller 74.102, samt SNI i kombination med sökning via nyckelord "design" i bolagsordningen*

Urval SSYK

Följande SNI-koder och sökmetoder har tillämpats vid urval och inhämtande av företagsinformation:

- **2171 Industridesigner**
(Här ingår även *Chefsdesigner / Designer, industri / Industridesigner / Formgivare, industri- / Formgivare, ospec / Formgivare, silversmed / Industriformgivare*)
- **2172 Grafisk formgivare m.fl.**
(Här ingår även *Interaktiv designer / Formgivare, grafisk / Grafisk formgivare*)
- **2179 Övriga designer och formgivare**
(Här ingår även *Designer, övrig / Kläddesigner / Kostymdesigner / Modedesigner / Möbeldesigner / Skodesigner / Textildesigner / Modeformgivare / Textilformgivare*)
- **2519 Övriga IT-specialister**
(Här ingår även *Interaktionsdesigner Servicedesigner, IT / Tjänstedesigner, IT / UX-designer*)
- **3432 Inredare, dekoratörer och scenografer m.fl.**
(Här ingår även *Inredningsdesigner*)

The Creative Trident

		Industries		
		Employed in creative industries	Employed in non-creative industries	
Occupations	Employed in creative occupations	Specialist creatives	Embedded creatives	Total employment in creative occupations
	Employed in non-creative occupations	Support workers	Non-creative occupation in non-creative industries	
		Total employment in creative industries		Total creative workforce

Anställda (yrkesregistret) 16-64 år efter Yrke (SSYK 2012),
arbetsställets sektortillhörighet, kön och år

			2020	2021	2022
2171 Industridesigner	samtliga sektorer	män	1657	2480	2717
		kvinnor	708	895	1031
	näringslivet	män	1656	2476	2715
		kvinnor	703	891	1028
2172 Grafisk formgivare m.fl.	samtliga sektorer	män	3747	3770	3778
		kvinnor	3493	3601	3668
	näringslivet	män	3648	3658	3666
		kvinnor	3377	3470	3528
2173 Designer inom spel och digitala medier	samtliga sektorer	män	2490	2750	2973
		kvinnor	924	1004	1165
	näringslivet	män	2446	2705	2927
		kvinnor	899	976	1138

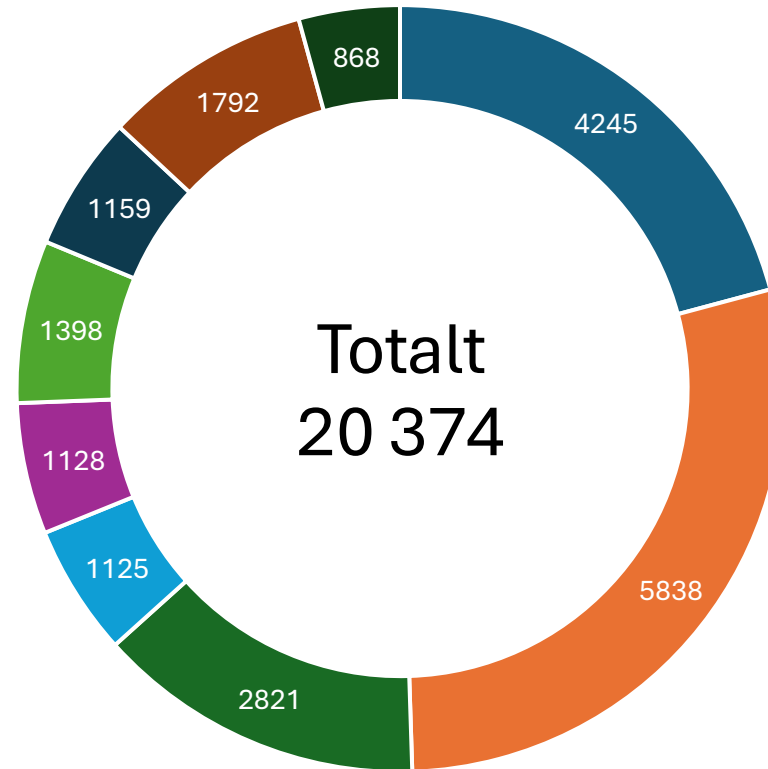
			2020	2021	2022
2179 Övriga designere och formgivare	samtliga sektorer	män	903	985	1027
		kvinnor	1649	1777	1805
	näringslivet	män	878	958	999
		kvinnor	1596	1727	1750
2519 Övriga IT-specialister	samtliga sektorer	män	10837	11369	12305
		kvinnor	4729	5214	5725
	näringslivet	män	9188	9663	10529
		kvinnor	3962	4406	4957
3432 Inredare, dekoratörer och scenografer m.fl.	samtliga sektorer	män	498	525	513
		kvinnor	1973	2022	2080
	näringslivet	män	468	492	483
		kvinnor	1878	1927	2003
TOTALT	Samtliga sektorer	män	25884	27834	29485
		kvinnor	18484	19692	20949
		totalt	44368	47526	50434
	Näringslivet	män	23145	25006	26557
		kvinnor	16958	18101	19383
		totalt	40103	43107	45940

Genomsnittlig månadslön och lönspridning efter sektor, Yrke (SSYK 2012), kön, tabellinnehåll och år

	Månadslön			Medianlön			10:e percentilen			90:e percentilen		
	2014	2018	2022	2014	2018	2022	2014	2018	2022	2014	2018	2022
2171 Industridesigner												
män	36000	46900	51000	34000	43300	48500	..	32000	37400	49900	67300	69800
kvinnor	35900	42300	48700	35900	..	46200	27600	..	36200	43000	58500	63100
totalt	35900	45700	50400	34300	42000	47500	37000	48000	64900	68100
2172 Grafisk formgivare m.fl.												
män	35200	35800	42500	33800	34500	40000	25000	26500	..	45000	46400	57300
kvinnor	31700	34200	38200	30000	33200	37000	25000	25000	30000	40800	44300	48900
totalt	33400	35200	40500	32000	34000	38000	25000	26200	30500	43100	46400	52700
2173 Designer inom spel och digitala medier												
män	31000	36300	..	30100	35000	28000	..	40000	46300	72000
kvinnor	..	36100	42400	..	34900	39100	23000	27500	29000	..	46400	55000
totalt	30800	36200	46800	29000	35000	43300	22500	28000	..	40000	46300	70000

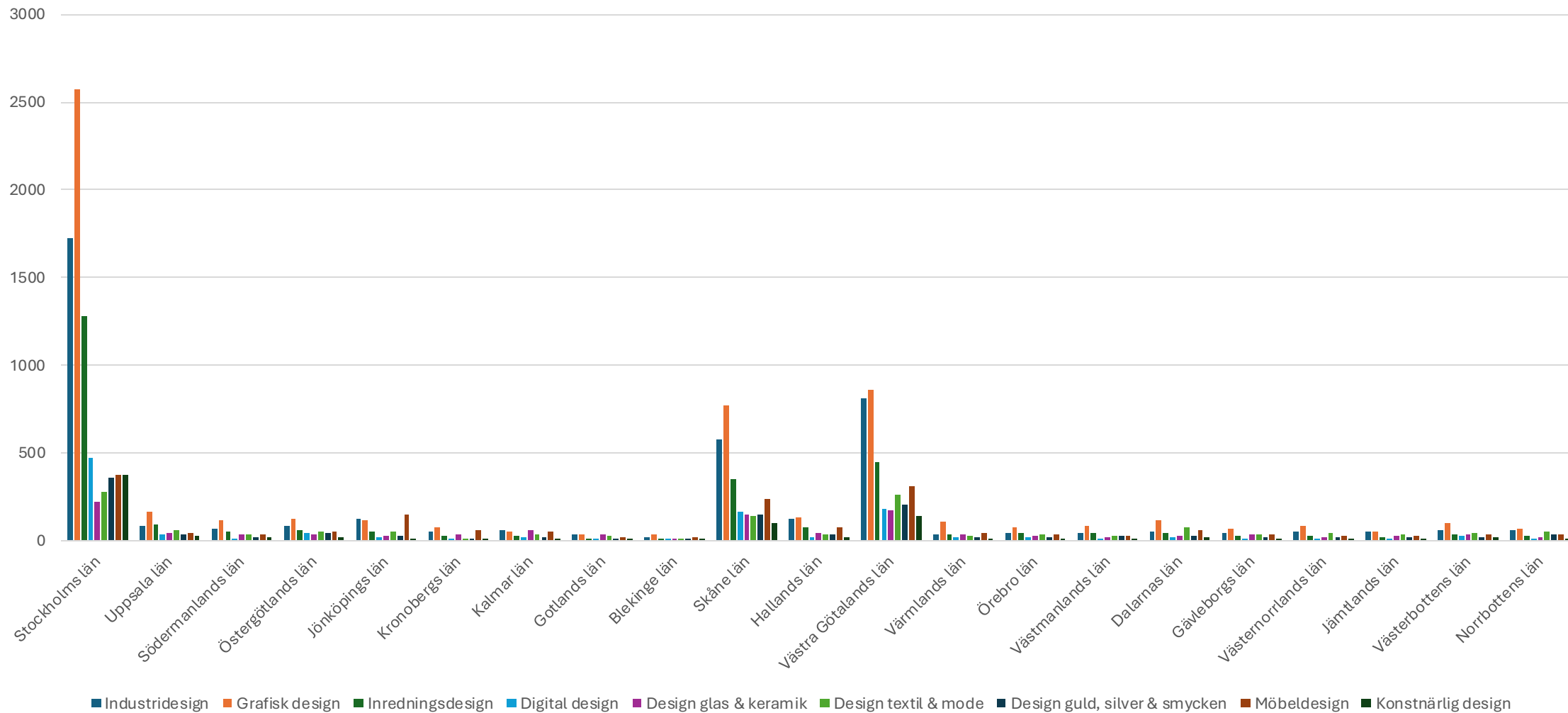
	Månadslön			Medianlön			10:e percentilen			90:e percentilen		
	2014	2018	2022	2014	2018	2022	2014	2018	2020	2014	2018	2022
2173 Designer inom spel och digitala medier												
män	31000	36300	..	30100	35000	28000	..	40000	46300	72000
kvinnor	..	36100	42400	..	34900	39100	23000	27500	29000	..	46400	55000
totalt	30800	36200	46800	29000	35000	43300	22500	28000	..	40000	46300	70000
2179 Övriga designere och formgivare												
män	37400	45500	51300	35000	..	46200	26700	..	36200	48200	..	75000
kvinnor	34500	38000	45100	32600	36200	42000	24000	25000	33000	46000	52600	58000
totalt	35300	40500	47400	34500	37100	43400	24600	..	33500	47000	57800	62900
2519 Övriga IT-specialister												
män	43700	48200	54200	41500	45600	51500	29600	33300	35400	60000	64700	72100
kvinnor	42700	46400	51400	41600	45200	49500	29600	33300	35000	56300	60700	68900
totalt	43500	47600	53300	41500	45500	50800	29600	33300	35000	58800	63300	71100
3432 Inredare, dekoratörer och scenografer m.fl.												
män	31700	34500	40600	..	32600	35000	..	27100	27600	42000	..	63900
kvinnor	29200	31400	37900	27600	30000	..	23300	23500	27000	37000	41300	46000
totalt	29800	31900	38300	27900	30300	36900	22900	23500	27000	37500	41300	47300

Antal aktiva designföretag i Sverige 2023

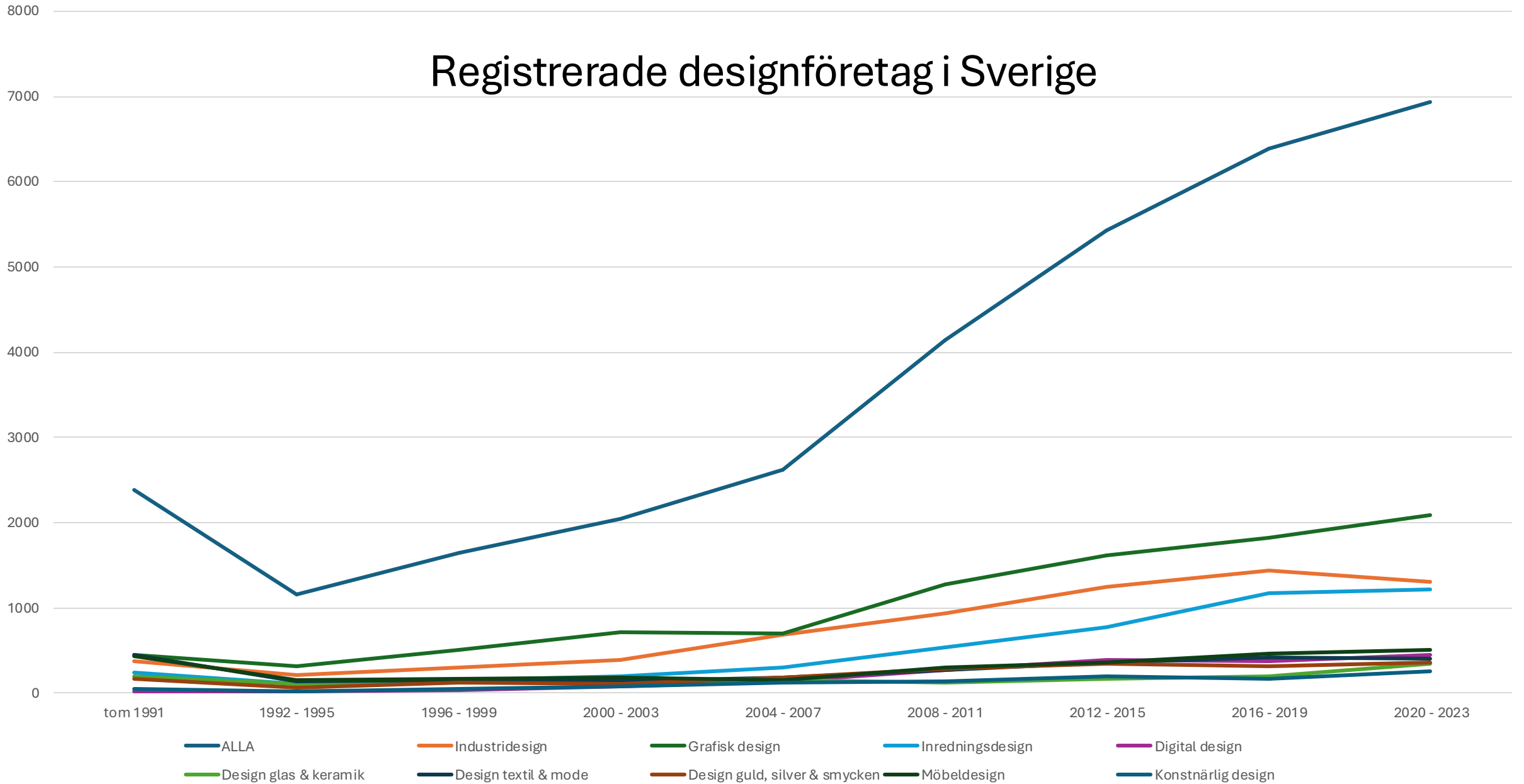


- Industriedesign
- Grafisk design
- Inredningsdesign
- Digital design
- Design glas & keramik
- Design textil & mode
- Design guld, silver & smycken
- Möbeldesign
- Konstnärlig design

Designföretag i Sverige



Registrerade designföretag i Sverige



Industridesign



Digital design



Design guld, silver & smycken



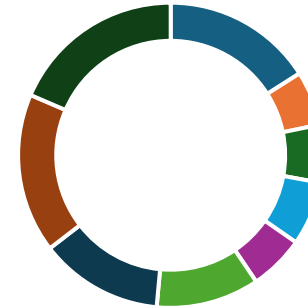
Grafisk design



Design glas & keramik



Möbeldesign



Inredningsdesign



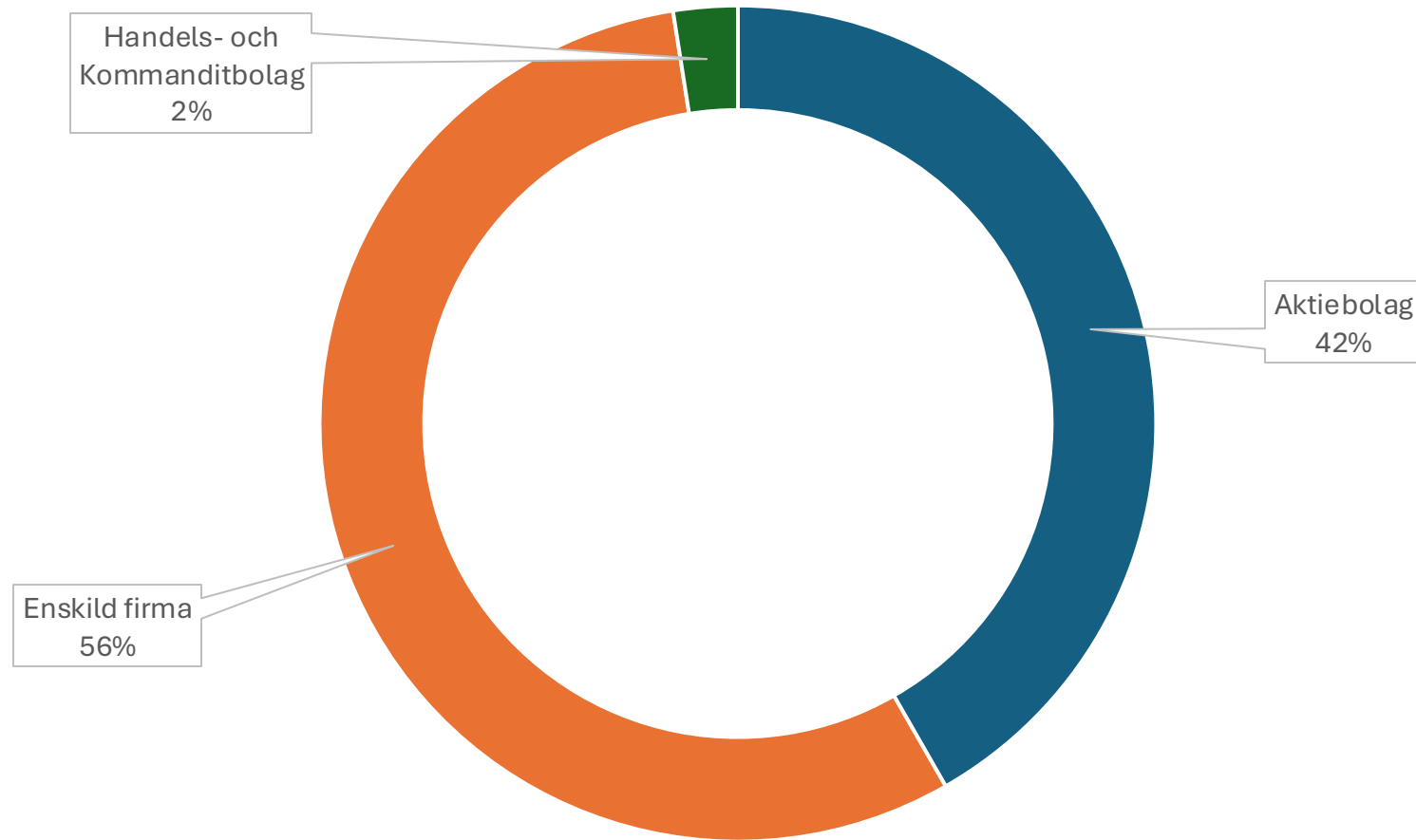
Design textil & mode



Konstnärlig design



Bolagsformer aktiva svenska designföretag nov 2024

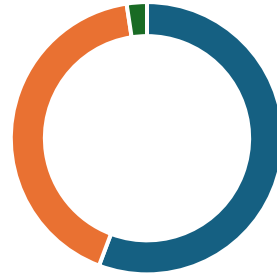


■ Aktiebolag ■ Enskild firma ■ Handels- och Kommanditbolag

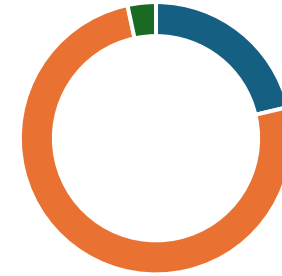
Industridesign



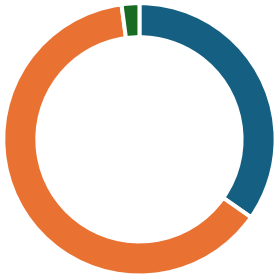
Digital design



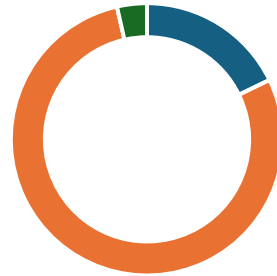
Design guld, silver & smycken



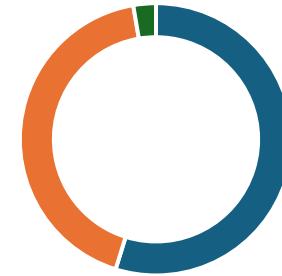
Grafisk design



Design glas & keramik



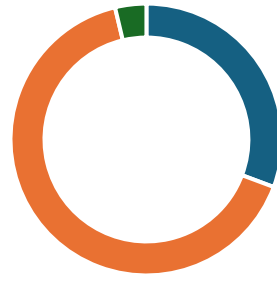
Möbeldesign



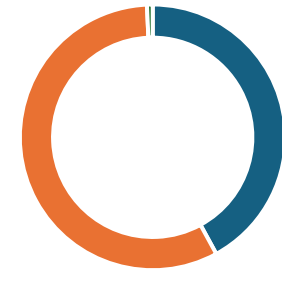
Inredningsdesign



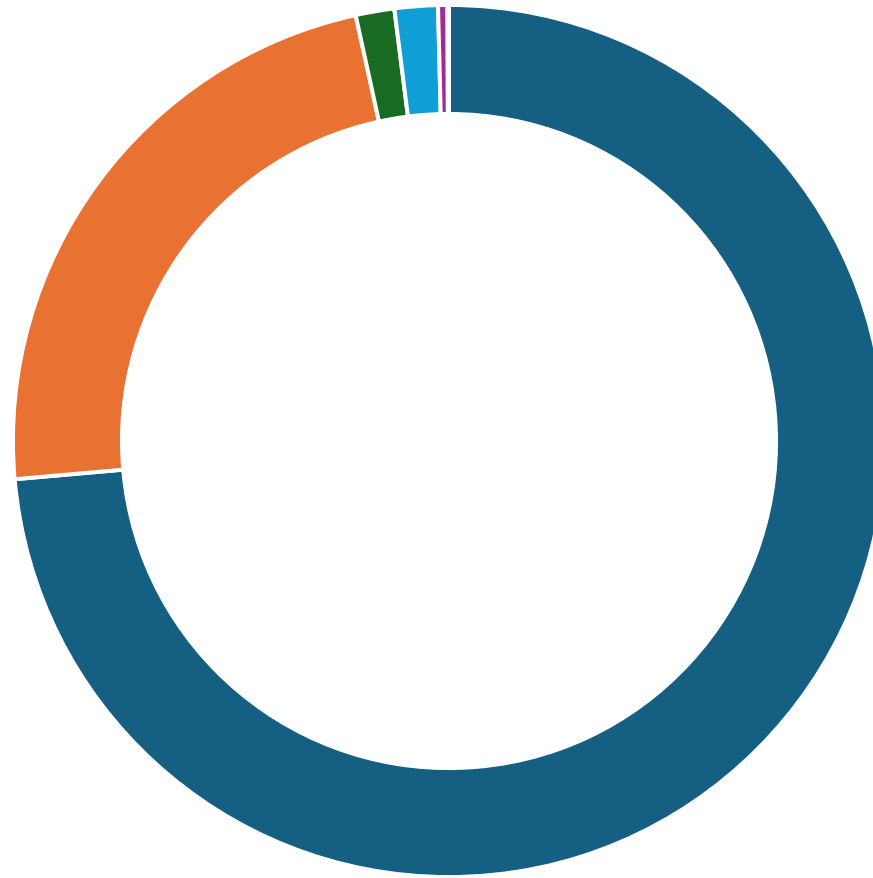
Design textil & mode



Konstnärlig design

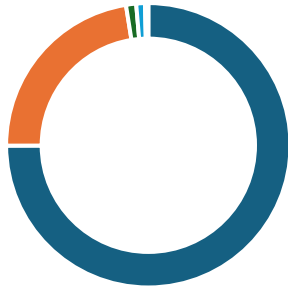


Storleksklasser antal anställda aktiva svenska designföretag nov 2024



■ 0 ■ 1 - 4 ■ 5 - 9 ■ 10 - 49 ■ 50 - 499 ■ 500 -

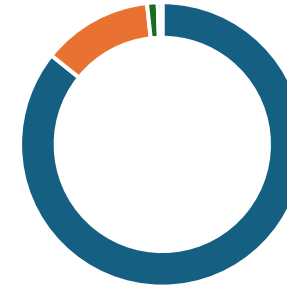
Industridesign



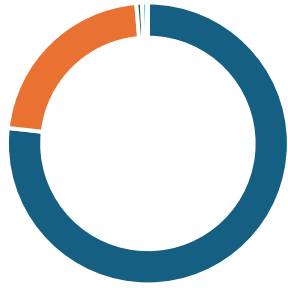
Digital design



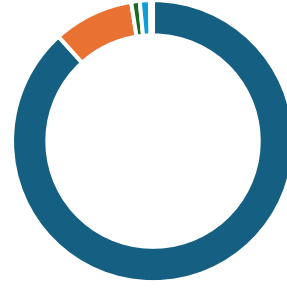
Design guld, silver & smycken



Grafisk design



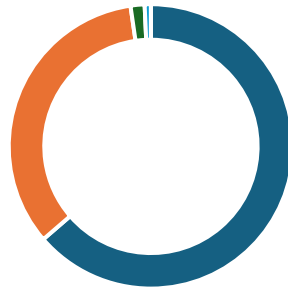
Design glas & keramik



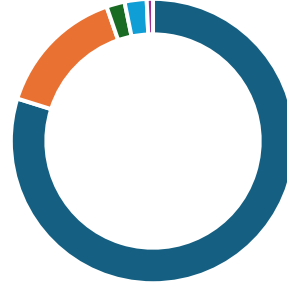
Möbeldesign



Inredningsdesign



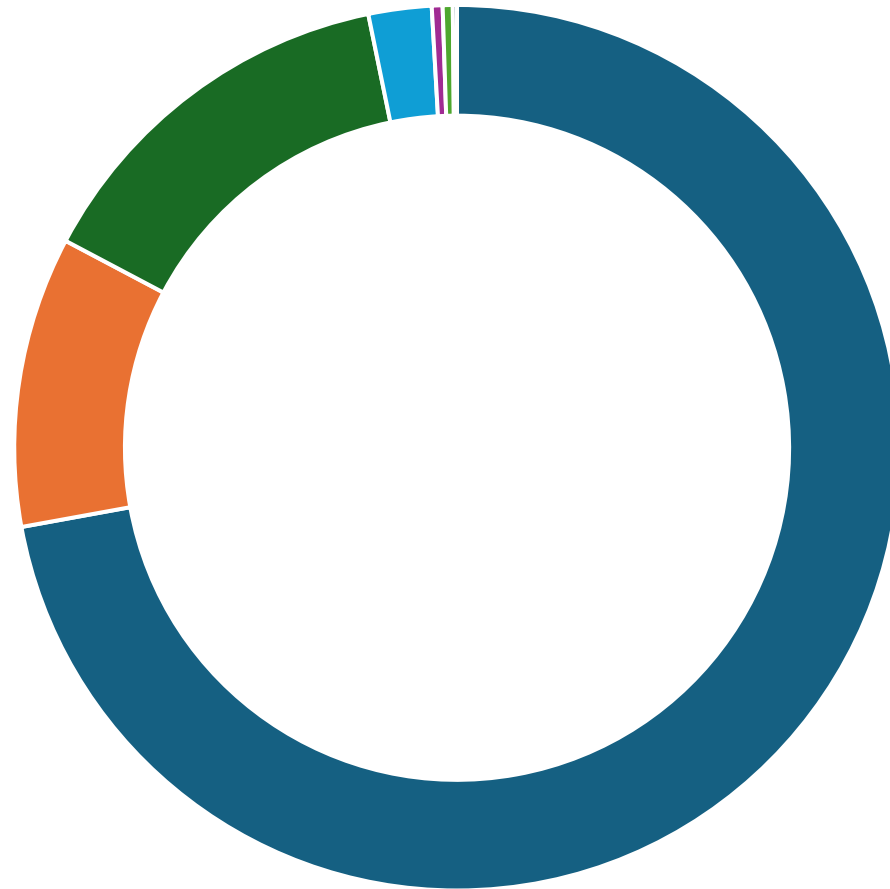
Design textil & mode



Konstnärlig design

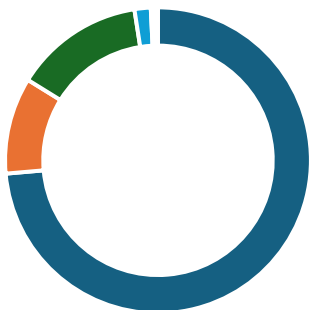


Omsättningsintervall aktiva svenska designföretag nov 2024



■ 0 - 499 ■ 500 - 999 ■ 1000 - 9999 ■ 10000 - 49999 ■ 50000 - 99999 ■ 100000 - 499999 ■ 500000 -

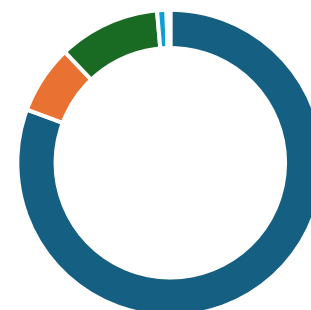
Industridesign



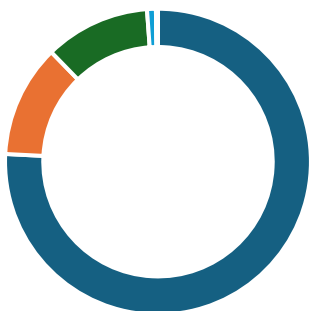
Digital design



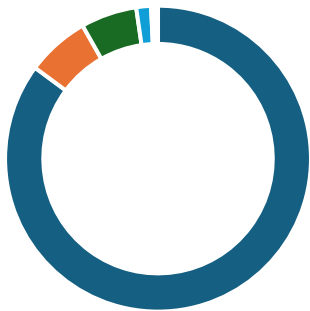
Design guld, silver & smycken



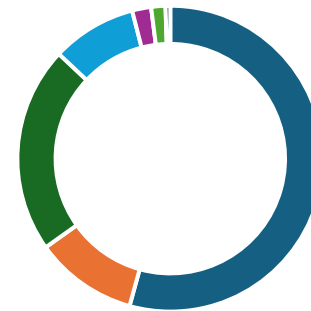
Grafisk design



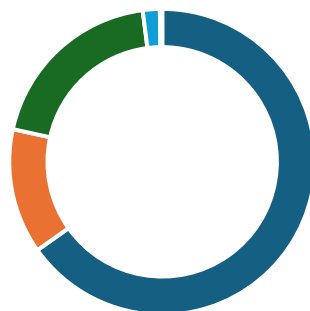
Design glas & keramik



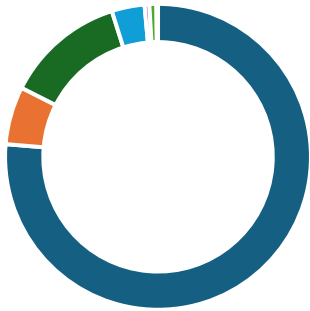
Möbeldesign



Inredningsdesign



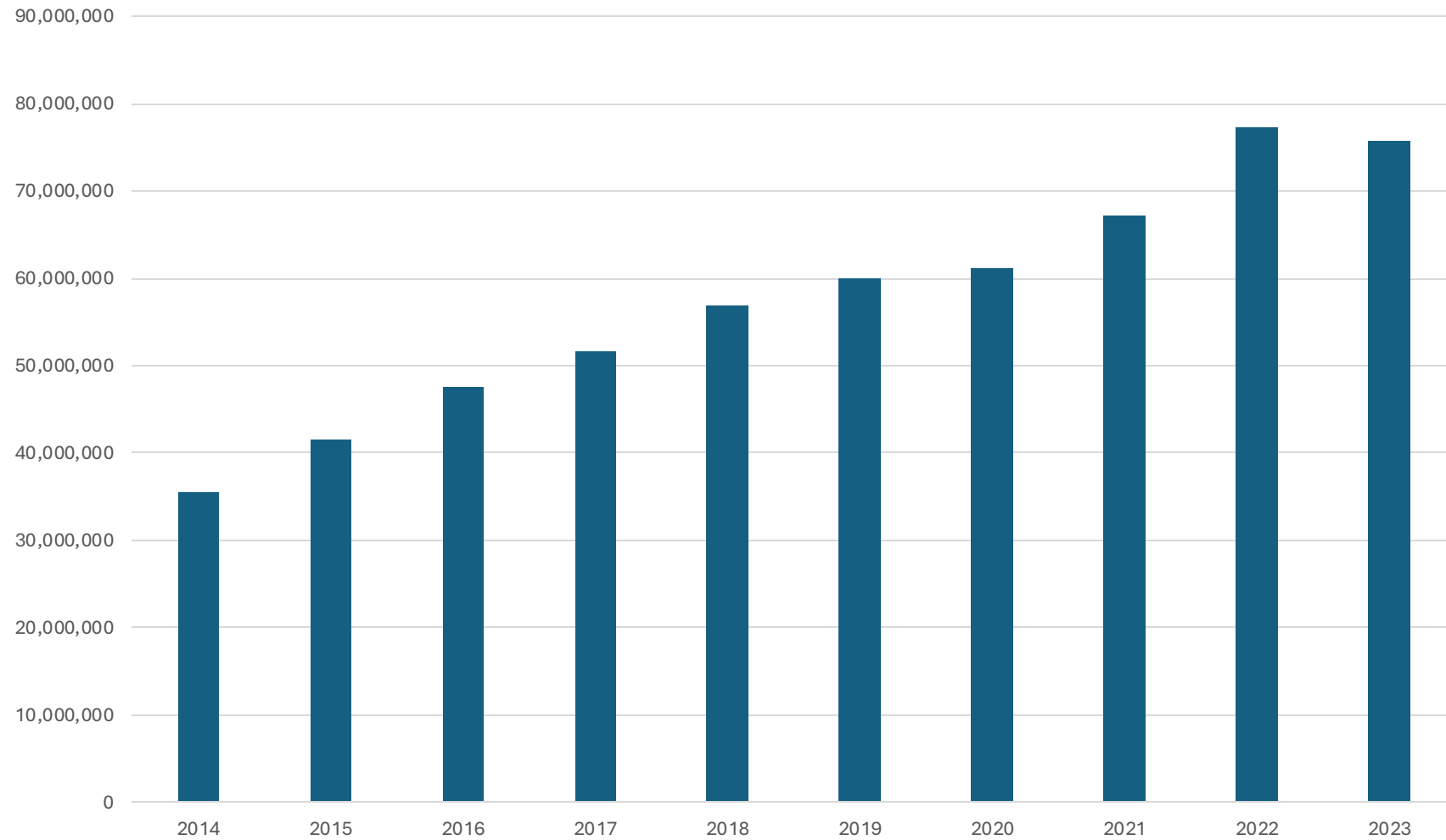
Design textil & mode



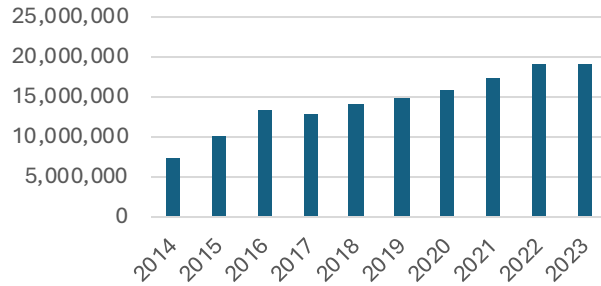
Konstnärlig design



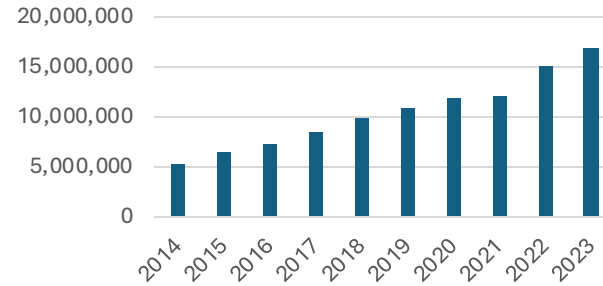
Omsättning designföretag i Sverige 2014-2023 (tkr)



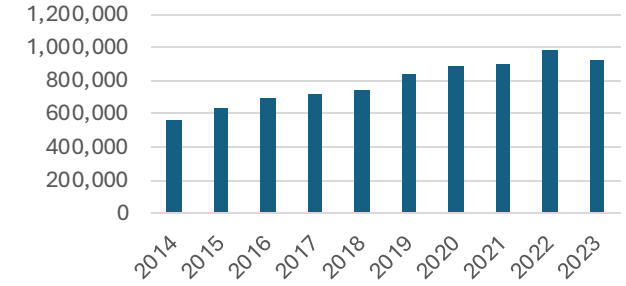
Industridesign



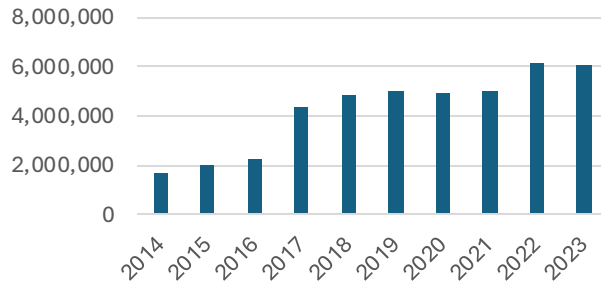
Digital design



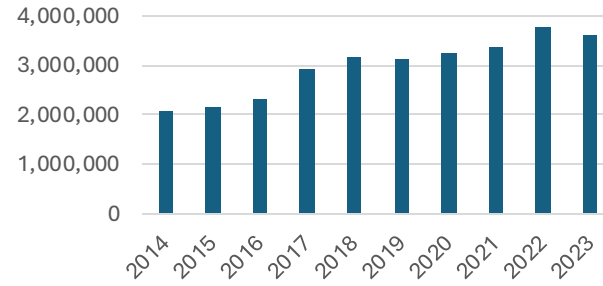
Design guld, silver & smycken



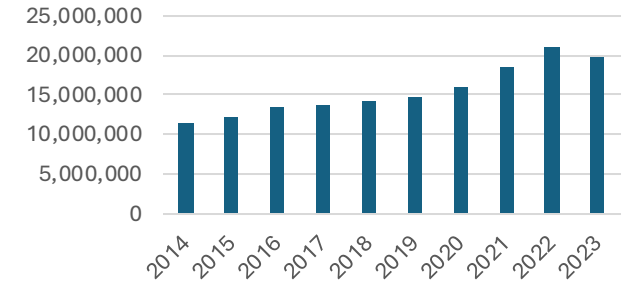
Grafisk design



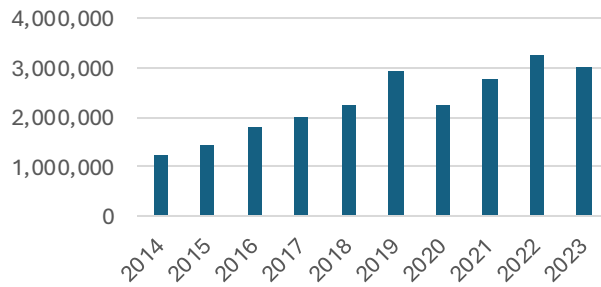
Design glas & keramik



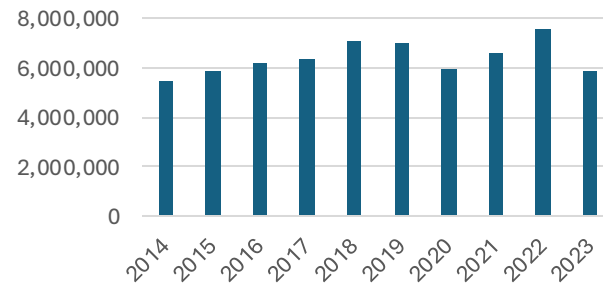
Möbeldesign



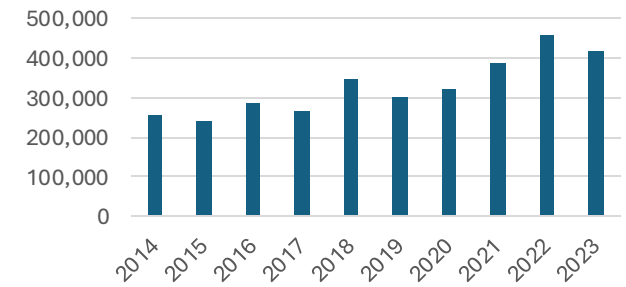
Inredningsdesign



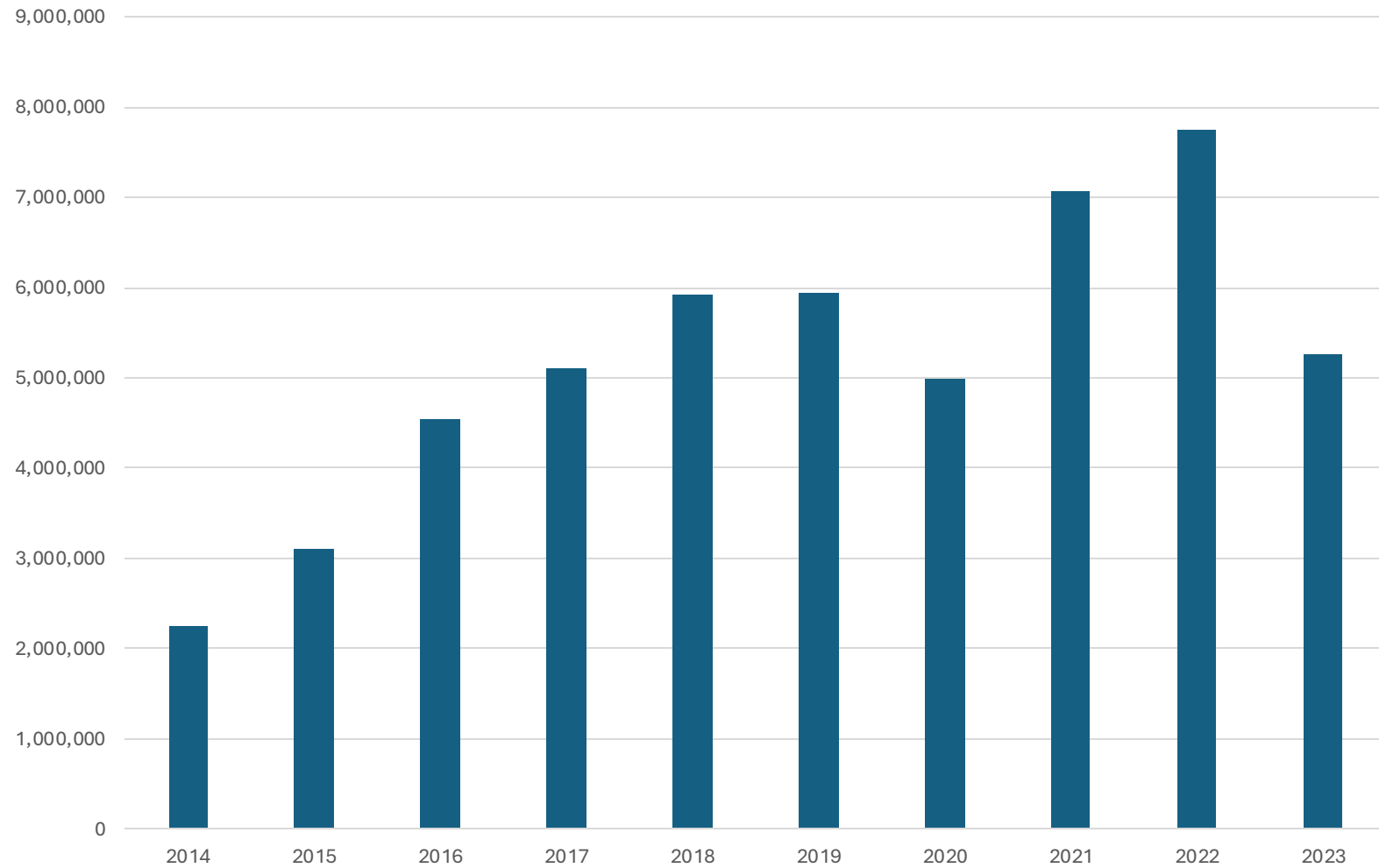
Design textil & mode



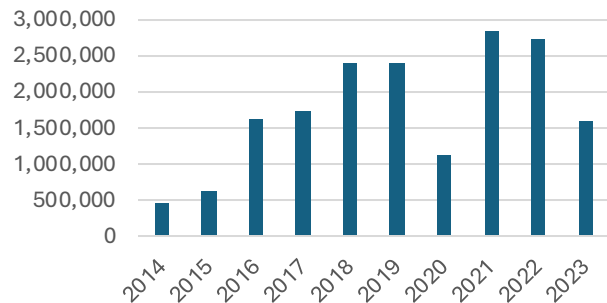
Konstnärlig design



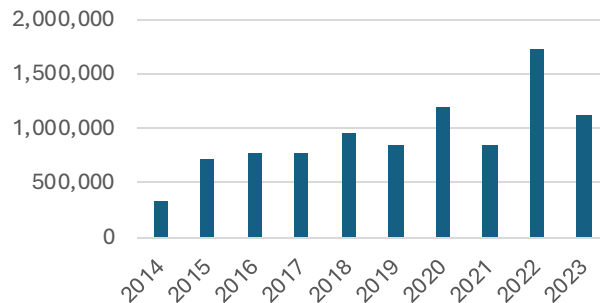
Resultat (EBIT) designföretag i Sverige 2014-2023 (tkr)



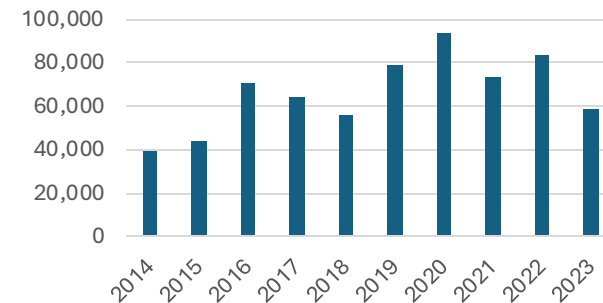
Industridesign



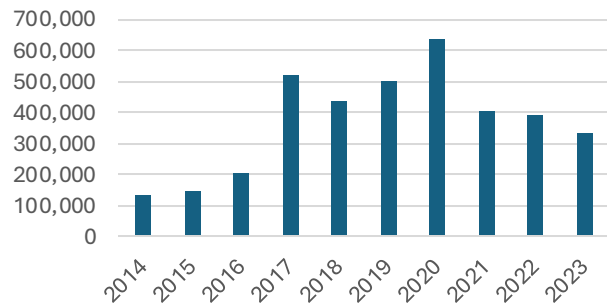
Digital design



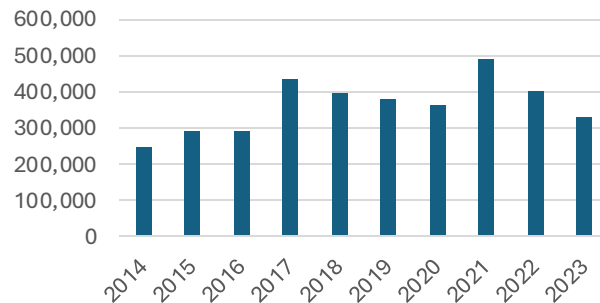
Design guld, silver & smycken



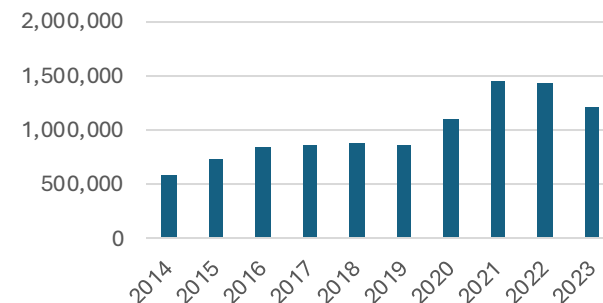
Grafisk design



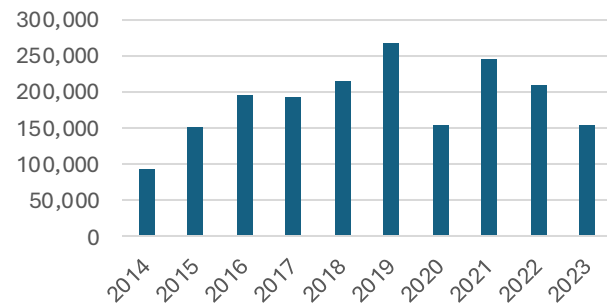
Design glas & keramik



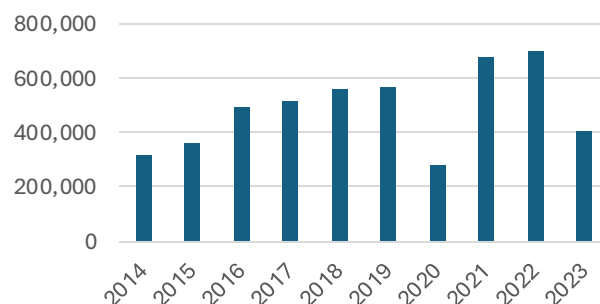
Möbeldesign



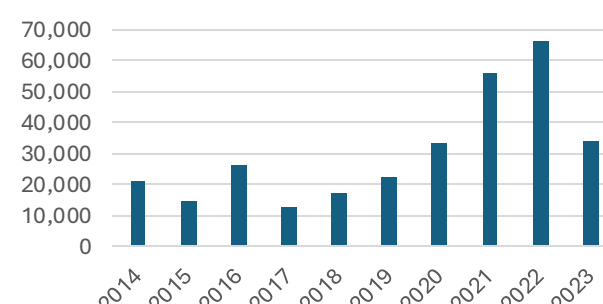
Inredningsdesign



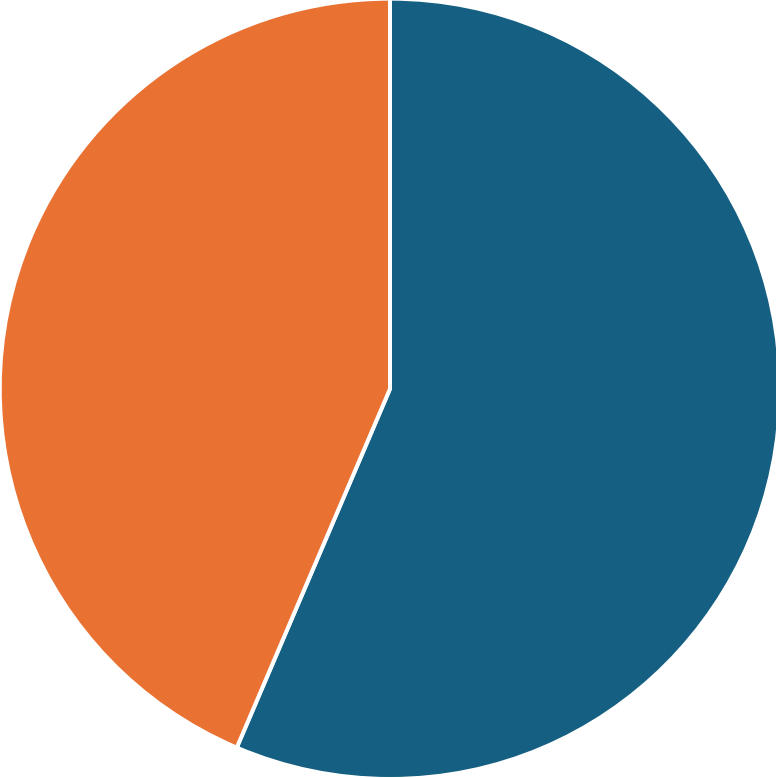
Design textil & mode



Konstnärlig design



Andel kvinnor / män i styrelser i svenska designaktiebolag 2023



■ Män ■ Kvinnor

Tack!

daniel@designnation.se

DESIGN
NATION

Kaffepaus, mingel och diskussion

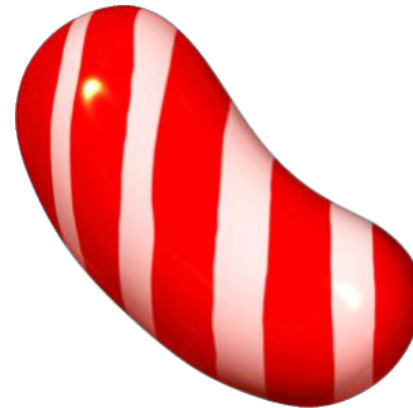
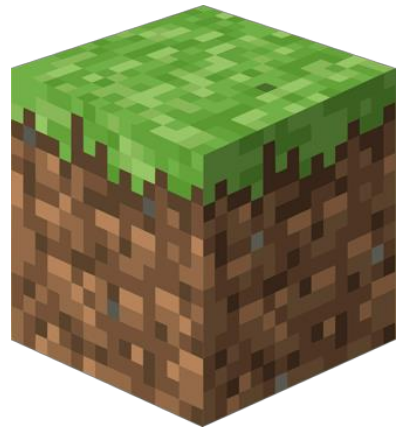
Statistik över dataspel och KKB

Johanna Nylander, Analyschef – Dataspelsbranschen

Johanna Nylander







Dataspelsbranschen

- Digitala underhållningsspel
- Inga spel om pengar!
- Intresseorganisation för hela branschen

- Kreativitet & kultur vs. IT & teknik

Dataspelsbranschen

- Fristående intresseorganisation
- Samlar spelutvecklare, förläggare och distributörer
- Medlemmar:
 - Spelföretagen i Sverige
 - Spelutbildningar
 - Stödmedlemmar
- Medlemsfinansierad
 - Event för medarbetarna
 - Rapport(er)
 - Nätverk & kunskapsdelning
- Projekt med tydlig medlemsnytta
 - Rapporter och stöd till nyföretagande

av våldstittande

Cheferna om våldsspelet de säljer

IQ MEDIA NORDIC	BONNIER MULTIMEDIA AB	WENDROS AB	FUNSOFT AB	EGMONT ENTERTAINMENT AB	BERGSALA AB
<p>Verksamhet: Distribuerar "Grand Theft Auto", "Quake". Ömsättning 1997: 66 miljoner kr. Resultat 1997: -793 000 kr. VDs Inkomst: 1 246 800 kr (tax 1997). Övrigt: Jörgen Axelsson har två barn, 3 och 4 år gamla.</p>	<p>Verksamhet: Distribuerar "Die by the Sword". Ömsättning 1997: 19 miljoner kr. Resultat 1997: -15 miljoner kr. VD: Peter Levin, 37. VDs Inkomst: 711 300 kr (tax 1998). Övrigt: Peter Levin har två barn, 4 och 7 år gamla.</p>	<p>Verksamhet: Distribuerar "Blood" och "Mortal Combat". Ömsättning 1997: 56 milj. Resultat 1997: -205 000. Ex.VD: Christer Hagström, 45 (avgick i somras). VDs Inkomst: 398 000 kr (tax 1997). Övrigt: Christer Hagström har inga barn.</p>	<p>Verksamhet: Distribuerar "Carnageddon" och "Postal". Ömsättning 1997: 22 milj. Resultat 1997: 12 000 kr. VD: Lars Molander, 39. VDs Inkomst: 736 100 kr (tax 1997). VDs Inkomst av kapital: 126 379 kr (tax 1997). Övrigt: Lars Molander har fyra barn, 15, 15, 17 och 22 år gamla.</p>	<p>Verksamhet: Distribuerar "Rival School", "Street Fighter" och "Tekken". Ömsättning 1997: 335 miljoner kr. Resultat 1997: -21 milj. kr. VD: Agne Pettersson, 45. VDs Inkomst: 1 807 000 kr (tax 1997). Övrigt: Agne Pettersson har tre barn, 11, 12 och 14 år gamla.</p>	<p>Verksamhet: Distribuerar Nintendo-spel. Ömsättning 1997: 433 miljoner kr. Resultat 1997: 23 miljoner kr. VD: Johan Laring, 48. VDs Inkomst: 0 kr (tax 1997). Övrigt: Johan Laring har tre barn, 7, 8 och 22 år gamla.</p>

***Varför säljer ni våldsspel?**
 - Oslår på benämningen våldsspel, men i kategori åldersgräns 15 år är det en del av vår utgivning, att visa ett brett sortiment som täcker in olika kategorier, med tydligheten på familje- och äventyrsspel, där även actionspel ingår. Vidare för att kunna följa marknaden med vad som efterfrågas.

***Har ni inga åldersgränser?**
 - Ja, vi har successivt börjat mäta ut spel, förhoppningsvis är det genomfört på alla titlar till och med december 1998. (En process är att till våra leverantörer att förstå älskare i frågan.) För att förtydliga anledningen till åldersmärkning har vi parallellt tagit fram en spelguide för att hjälpa till med förklaringen av bland annat åldersgränser, speciellt från IQ Media samt generellt på de spel som följer som distributör från utlandet. Vi anser det väldigt viktigt att man har klart för sig när det gäller ett spel för barn eller 15 år. Detta gagnar både återförsäljaren samt konsument vid val av spel.

***Varför säljer ni våldsspel?**
 - Action, äventyr roll och strategispel är delar av totalutbudet i spelbranschen. Vissa av dessa spel innehåller mer eller mindre våldsamma sekvenser.

- Men vi uppmanar till att man ser över de våldsamaste spelen. Totalt sett är det en liten del för oss.

***Har ni inga åldersgränser?**
 - Ja, vi följer europeiska ELSPA's åldersrekommendationer. Efter egen granskning kan vi i framtiden komma att lyfta åldersgränsen på vissa produkter. I år har vi inte haft någon produkt där det funnits anledning att justera ELSPA's åldersmärkning. Vi arbetar också aktivt i branschorganisationens styrelse för att vi skall enas kring etiska regler, när är samtliga branschmedlemmar oroadna överrens om vikten av åldersmärkning.

- 15 respektive 18 års gränser kan då komma att förändras för det digitala produkt som betras.

Nu satsar IQ Media på tydliga åldersgränser

IQ Media går i branschen för tydliga åldersgränser på spel. På onsdag ger man ut en spelguide med råd till spelköpare.

- Vi måste göra något själva. Men vi vill hoppas att det här ska sätta press på resten av branschen, säger Jörgen Axelsson, VD för IQ Media.

Det är första gången ett svenskt spelbolag ger ut en guide med åldersgränser.

- Våldsamma filmer är inte till för barn. Inte våldsamma spel heller.

***Varför säljer ni våldsspel som "Carnageddon"?**
 - Vi har ett antal med SCI som har rättigheterna. Bryter vi det kostar det oss pengar. Det finns straffutlösningar som reglerar det.

***Har ni inga åldersgränser?**
 - Vi har inget utarbetat generellt system för åldersmärkning. Det finns bara anledning att ha det på Carnageddon. Där finns en 18-årsgräns.

***Varför säljer ni våldsspel?**
 - Vi har ett antal distributörsamtal med ledande producenterna runt om i världen. När vi finner produkter som är intressanta i våldsbekämpande underrättelser mot våra kunder väntar vi en åldersrekommendation.

***Har ni inga åldersgränser?**
 - Vi har gjort ELSPA's bredd system för åldersrekommendationer. Nu har vi en arbetsgrupp som ska ta fram system för åldersmärkning.

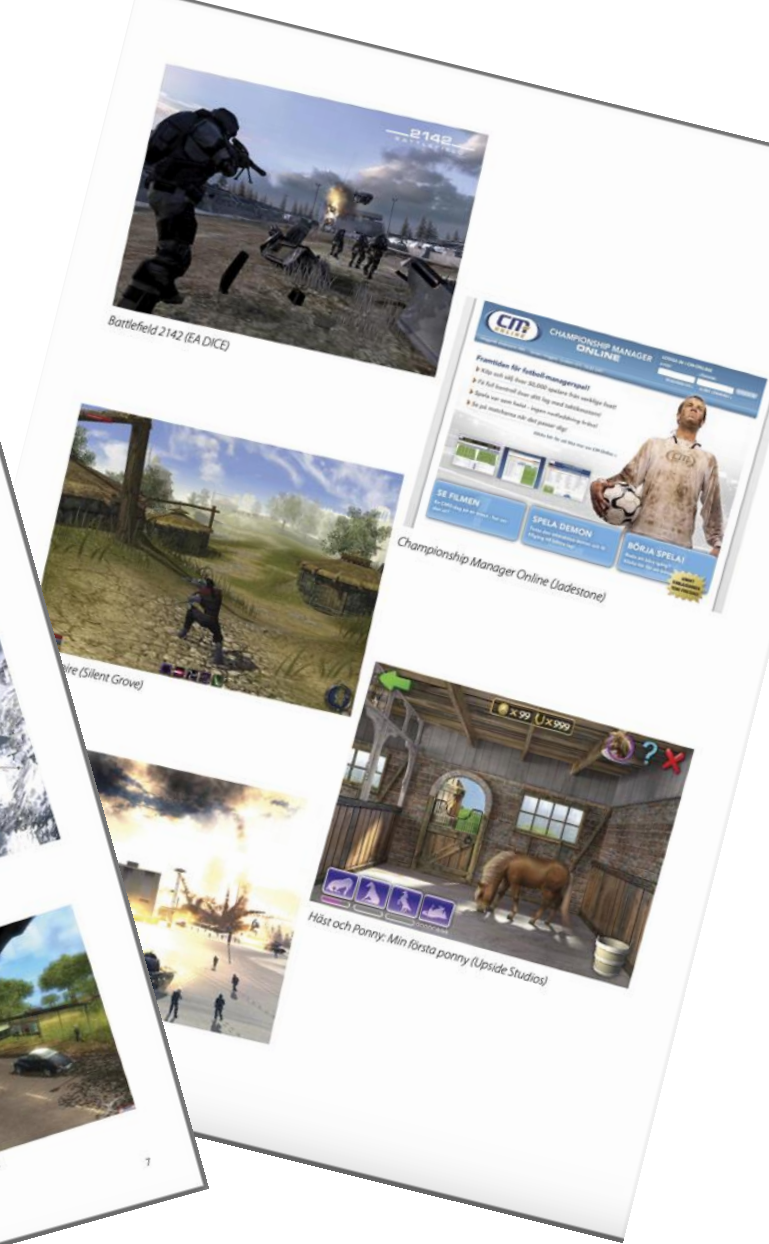
***Varför säljer ni våldsspel?**
 - Marknadens efterfrågan. Vi försöker tacka nej till rena slagsmålsspel. Det måste finnas nöjdesmoment i bygg. Det finns en hel del spel som är för blodiga.


***Har ni inga åldersgränser?**
 - Ja, vi rekommenderar många spel för 15-åringar, och vi säger till våra distributörer att försöka inte sälja de till de som är under 15. Vi har ju ett ansvar.

UTFRÅGARE: OLA BILLGER

Svenska dataspelsbranschen 2004

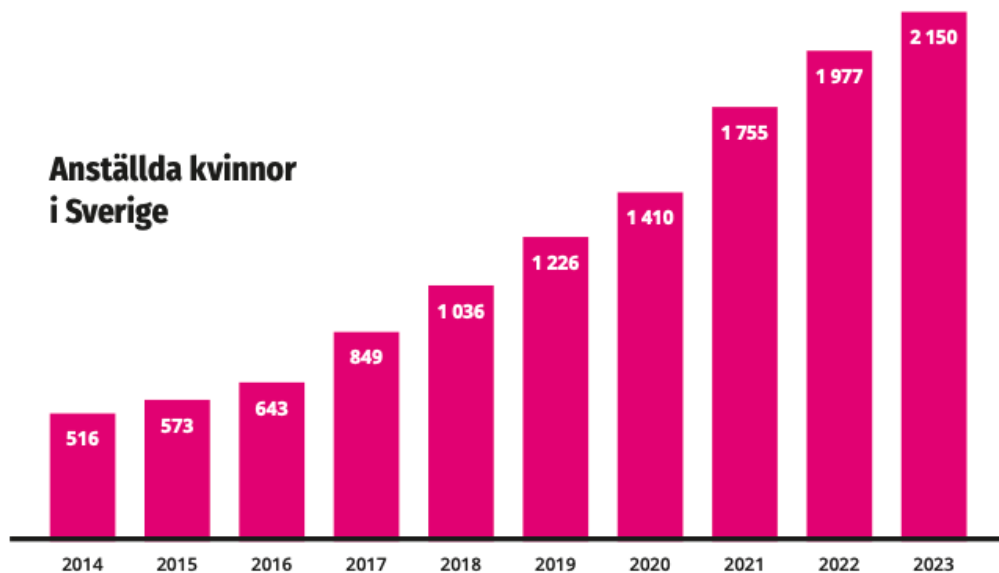
- 71 bolag
- 540 miljoner i omsättning
- 715 anställda
- 15% kvinnor (95st)



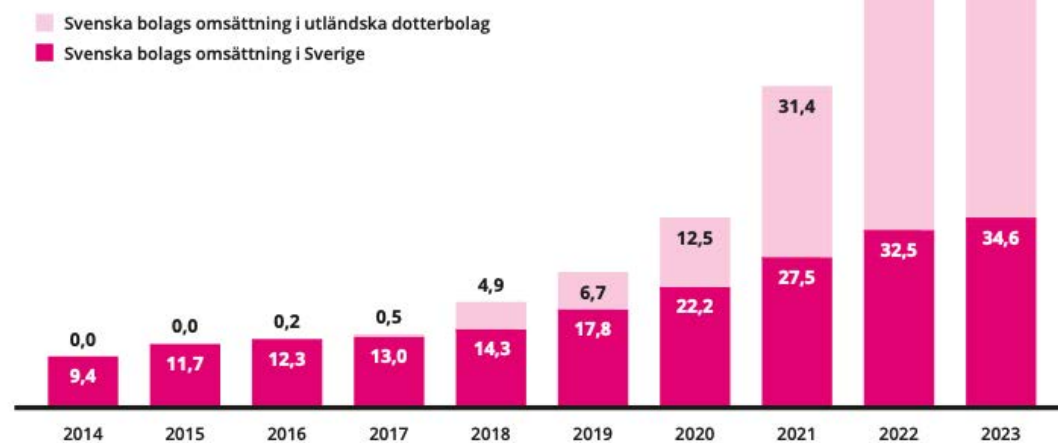


Dataspelsbranschen **2024**
Spelutvecklarindex

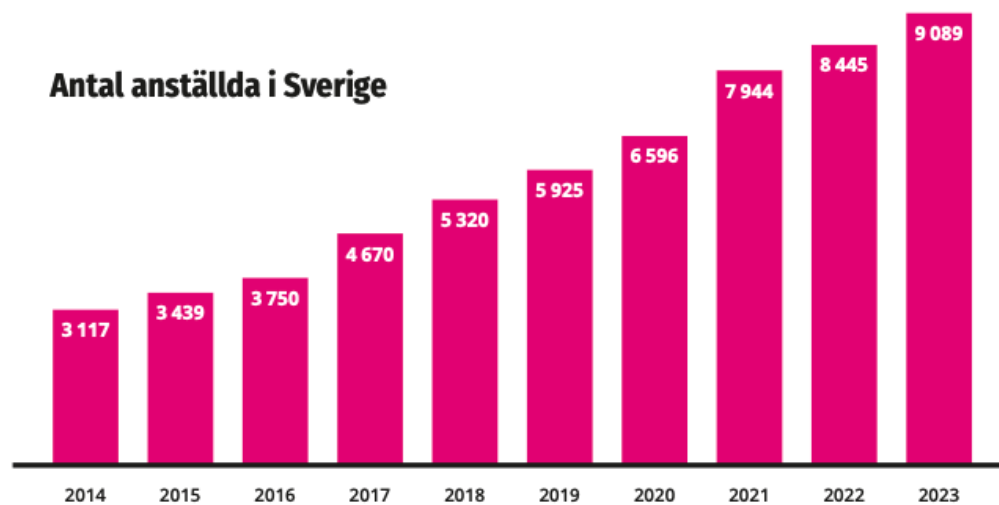
Anställda kvinnor i Sverige



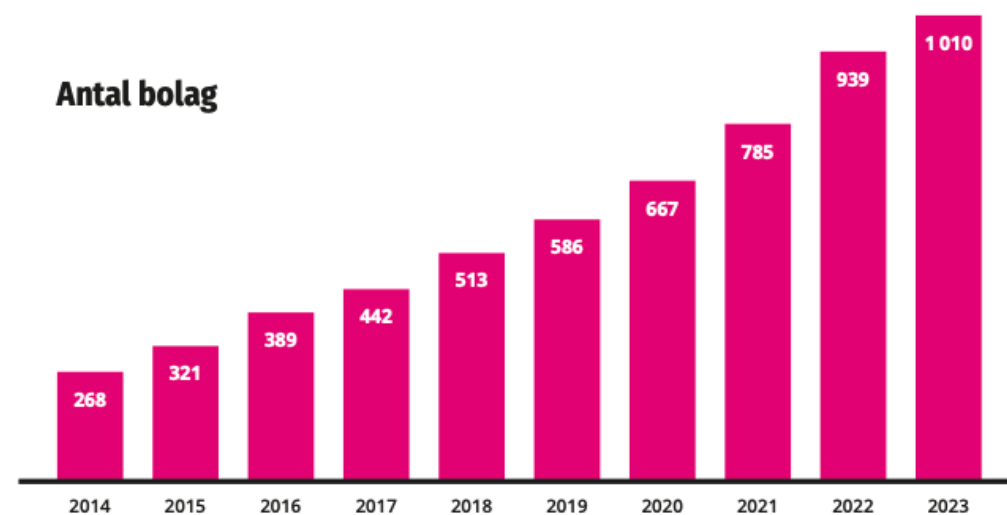
Omsättning i miljarder SEK



Antal anställda i Sverige



Antal bolag



Branschrapporten:

- Utbilda om branschen
 - Beslutsfattare
 - Investerare
 - Nya medarbetare
 - Andra marknader
- Kunskap är makt - agendasättare
- Synliggöra problem för förändring

Statistik för kulturella och kreativa branscher

”Den nya basindustrin”

**KREATIV
SEKTOR**

Uppdraget

- Slutrapportering: 31 mars 2025
- Kreametern
- Metodarbete:
 - Identifiera branscherna
 - Lämpliga datakällor
 - Peka på brister och utmaningar
- Nyckeltal
- Så här vill vi att statistiken görs framöver

Kreametern (2017), 2010-2016

- 3,1% av BNP
- 130 000 verksamheter
- 143 000 anställda
- Kulturella och kreativa näringar ökade mer än näringslivet i genomsnitt

Kreameterns rekommendationer för statistik

- Tjänsteexport och digital export gick inte att mäta
- SNI-koderna är inte rättvisande
- Immateriella tillgångar kunde inte mätas

- Förädlingsvärde vs omsättning

Vad kan vi ta med oss från Kreametern?

- Definitioner / avgränsningar
- 2010-2016
- Nyckeltal:
 - Förädlingsvärde
 - Antal företag
 - Antal anställda
 - Export
- Utveckling och produktion
- Distribution & publik

Hur mäter man KKB

- Branscherna måste själva identifiera sig
- Befintliga rapporter bra grund
- Utövare vs institutioner

- Mångfald i organisationsformer
- Resiliens i passionsdrivna branscher
- Se styrkan i mångsidighet

Målsättning

- Mätbart
 - Reproducerbart
 - Nuläge & nedslag
 - Analys
-
- Visa att kulturella och kreativa branscher är en viktig röst att lyssna på utan att blunda för de utmaningar som finns

Frågor?

- Tack!

Johanna Nylander

Kontakt: johanna@spelbranschen.se

Våra rapporter finns att ladda ner här:

www.dataspelsbranschen.se



Nästa steg

- Rapport kartläggning
- Riksdagsseminarium 29 jan 2025
- Stötta initiativet, följ oss och hjälp oss att sprida!
sverigesdesignsriksorganisation.se / sdro.se

Form/Design Centers kanaler:

- Hemsida: formdesigncenter.com
 - Instagram: [@formdesigncenter](https://www.instagram.com/formdesigncenter)
 - Fb: [@formdesigncenter](https://www.facebook.com/formdesigncenter), [formdesigncentercommunity](https://www.facebook.com/formdesigncentercommunity)
 - LinkedIn: Form/Design Center
 - Nyhetsbrev
- Kontakt:
Terese Alstin – terese.alstin@formdesigncenter.com



A museum display of ceramic light bulbs on a green table. The central focus is a tall, yellowish-green bulb with a bulbous top and a narrow stem, sitting on a small red base. To its left is a smaller, green bulb with a similar shape, also on a red base. In the background, a person is visible, and the setting appears to be a gallery or museum. The lighting is soft and focused on the objects.

TACK FÖR IDAG!

Följ oss: [@formdesigncenter](#)