

# Game On in Schweden

Markterkundungsreise | 26.05.-29.05.2026



Foto: Hatiful Yosa

Vom 26.05. bis zum 29.05.2026 führt die Deutsch-Schwedische Handelskammer (AHK Schweden), im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWE), eine Markterkundungsreise zum Thema Games nach Schweden durch. Es handelt sich dabei um eine projektbezogene Fördermaßnahme im Rahmen des Markterschließungsprogramms für KMU. Zielgruppe sind vorwiegend kleine und mittlere deutsche Unternehmen.

## Zielmarkt und -branche

Schweden zählt zu den digital fortschrittlichsten Ländern der Welt. Bargeldloses Bezahlen, digitale Behördengänge und flexibles Arbeiten sind hier längst selbstverständlich. Im IMD World Digital Competitiveness Ranking 2024 belegt Schweden den dritten Platz – ein Ausdruck der hohen Innovationsfähigkeit und Offenheit gegenüber neuen Technologien des nordischen Landes. Diese digitale Dynamik prägt auch die Kultur- und Kreativwirtschaft. Neben international bekannten Musikexporten wie ABBA, Avicii oder Robyn ist die Games-Industrie zu einem der bedeutendsten Wirtschaftszweige des Landes geworden.

Die schwedische Games-Branche wächst 2024 trotz weltweit schwierigem Umfeld weiter: Umsatz +6,4 Prozent auf ca. 3,3 Mrd. EUR in Schweden, mit Auslandstöchtern sogar 6,5 Mrd. EUR. Die Branche steuert 3 Prozent zu den schwedischen Dienstleistungsexporten bei und spülte 2024 knapp 1 Mrd. EUR Steuern in die Staatskasse.

Inzwischen gibt es über 1.100 Unternehmen, die rund 9.100 Beschäftigte in Schweden und über 11.000 Mitarbeitende weltweit haben. Die Beschäftigung blieb trotz Entlassungswellen bei großen Playern nahezu stabil. Mit einem Frauenanteil von 23,5 Prozent weist die schwedische Games-Branche einen außergewöhnlich hohen Anteil weiblicher Fachkräfte auf.

### Durchführer



Tysk-Svenska Handelskammaren  
Deutsch-Schwedische Handelskammer

## Zielgruppe

Die Markterkundungsreise richtet sich vor allem an kleine und mittlere Unternehmen (KMU) mit Geschäftsbetrieb in Deutschland, die in der Games-Branche tätig sind – etwa Entwickler, Publisher, Technologieanbieter, Dienstleister, Investoren oder Akteure aus den Bereichen Game Tech, KI, Cloud Gaming, E-Sports und digitale Services.

Ziel ist es, deutschen Unternehmen den Einstieg in den schwedischen Markt zu erleichtern, Einblicke in die lokale Branchenstruktur zu geben und wertvolle Geschäftskontakte zu vermitteln.

## Chancen für deutsche Unternehmen

Der anhaltende Fachkräftemangel, sinkende Risikokapitalverfügbarkeit und drohende regulatorische Eingriffe der EU (insbesondere bei In-Game-Käufen, die über 80 Prozent des Umsatzes vieler Studios ausmachen) setzen die Branche unter Druck. Gleichzeitig entstehen laufend neue kleine und mittlere Studios, die dringend internationale Partner für Co-Development, Publishing, Game Tech/KI, Monetarisierungslösungen, Cloud- und Live-Service-Modelle sowie rechtliche und lobbyistische Expertise suchen.

Für deutsche Entwickler, Publisher, Dienstleister und Investoren ergeben sich dadurch 2025 attraktive Einstiegs- und



Foto: Fredrick Tendong

Kooperationschancen in einem der innovativsten und exportstärksten Games-Märkte Europas – besonders in Skåne/Malmö, Stockholm und den wachsenden Clustern.

Der perfekte Einstieg: die Teilnahme an der Nordic Game Conference – Skandinaviens wichtigstes Branchentreffen. Tausende Entwickler, Publisher, Investoren und Dienstleister aus aller Welt kommen zusammen. Drei Tage geballtes Networking, Pitching, Deal-Making und Wissenstransfer direkt in der lebendigsten Games-Region Schwedens.

## Vorteile einer Teilnahme

Die Markterkundung bietet den teilnehmenden Unternehmen ein abwechslungsreiches und praxisnahes Programm zur Marktsondierung und Kontaktanbahnung in Schweden

- Vorab den schwedischen Markt kennenlernen durch: Umfassendes Zielmarktwebinar mit Trends und Strukturen
- Expertise durch Unternehmensbesuche, Workshops, B2B-Gespräche und Networking-Events in Stockholm, Skövde und Malmö
- Kontakte knüpfen und Erfahrungen austauschen auf der Nordic Game 2026 in Malmö

## Vorläufiges Programm

Tag	Programmpunkt
<b>1</b>	<b>26.05.2026 (Stockholm/Skövde)</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Briefing durch AHK Schweden und GTAI</li> <li>• Einführende Fachvorträge: Games-Branche Schweden</li> <li>• Ökosystem-Workshop: Die Games-Stadt Skövde</li> <li>• Blick in die Zukunft: Nordeuropas Games-Universität</li> <li>• Games-Cluster Schwedens: Sweden Game Arena</li> <li>• Unternehmensbesuche und Mini-Pitch-Runde: Stunlock Studios und Iron Gate</li> </ul>
<b>2-4</b>	<b>27.-29.05.2026 (Skövde/Malmö)</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Check-in Nordic Game: Host Area „Germans in Games“, Mingle &amp; Networking, Messerundgang</li> <li>• Skåne: Innovations-Hotspot und Games-Magnet</li> <li>• Frühstücks-Workshop: Das schwedische AAA-Games-Wunder</li> <li>• Welcome to DevHub und dem Games-Cluster in Skåne</li> <li>• GAMES-Inkubator MINC</li> </ul>

## Kosten und Teilnahmebedingungen

Das Projekt ist Bestandteil des Markterschließungsprogramms für KMU und unterliegt den De-Minimis-Regelungen. Der Eigenanteil der Unternehmen für die Teilnahme am Projekt beträgt in Abhängigkeit von der Größe des Unternehmens:

- 250 EUR (netto) für Unternehmen mit weniger als 2 Mio. EUR Jahresumsatz und weniger als 10 Mitarbeitenden
- 850 EUR (netto) für Unternehmen mit weniger als 150 Mio. EUR Jahresumsatz und weniger als 750 Mitarbeitenden
- 1.500 EUR (netto) für Unternehmen ab 150 Mio. EUR Jahresumsatz oder ab 750 Mitarbeitenden

Individuelle Reise-, Unterbringungs- und Verpflegungskosten werden von den Teilnehmenden selbst getragen. Selbstverständlich steht den Teilnehmenden die Deutsch-Schwedische Handelskammer mit Hinweisen zu Transportmöglichkeiten sowie Hotels zur Seite.

Für alle Teilnehmenden werden die individuellen Beratungsleistungen in Anwendung der De-Minimis-Verordnung der EU bescheinigt. Teilnehmen können maximal 20 Unternehmen. Anmeldungen werden in der Reihenfolge des Eingangs berücksichtigt, wobei KMU Vorrang vor Großunternehmen haben.

## Durchführer/Partner



Tysk-Svenska Handelskammaren  
Deutsch-Schwedische Handelskammer

Diese Markterkundungsreise wird von der Deutsch-Schwedischen Handelskammer (AHK Schweden) mit Sitz in Stockholm durchgeführt. Mit unserer Marktexpertise, eingearbeiteten Namen und breiten Netzwerk in Wirtschaft, Politik und Forschung unterstützen wir seit bald 75 Jahren operativ, individuell und effektiv deutsche und schwedische Unternehmen bei ihren Geschäftstätigkeiten im jeweils anderen Markt.

[www.handelskammer.se](http://www.handelskammer.se)



## Anmeldung und Kontakt

Für Fragen zur Anmeldung und zum Programm kontaktieren Sie bitte:

Philip Fyrsten-Hagne  
Senior Project Manager  
+46 8 665 18 13

[philip.fyrsten-hagne@handelskammer.se](mailto:philip.fyrsten-hagne@handelskammer.se)

Link zur Projektseite:

<https://www.handelskammer.se/de/events/entdecken-sie-den-dynamischen-games-markt-schwedens>

Anmeldeschluss 13.03.2026



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:



GERMANY  
TRADE & INVEST