

Tjänsteutlåtande

Utfärdat 2025-06-02

Handläggare:

Magnus Hallberg

Telefon: +46 708 10 25 96

E-post: magnus.hallberg@goteborg.com

Tilldelningsbeslut Evenemang Gaming och E-sport: BokmässanXSpel 2026 (2027 & 2028)

Förslag till beslut

Styrelsen föreslås besluta;

- 1) Tilldela [REDACTED] kr år 2026, [REDACTED] kr år 2027 och [REDACTED] kr år 2028 ur evenemangsfonden för BokmässanXSpel.

Sammanfattning

Spelbranschen har vuxit till en av Sveriges mest dynamiska och snabbväxande industrier. Över 4,7 miljoner svenskar spelar - en siffra som väntas öka med ytterligare en miljon inom fyra år. År 2023 omsatte den svenska spelindustrin 35 miljarder kronor. Trots detta saknas en nationell och självklar mötesplats där spelare, utvecklare, studios, utbildningar, investerare och beslutsfattare kan mötas.

Här ser Bokmässan en unik möjlighet. Som Nordens största kulturevenemang, med över 90 000 årliga besökare och 40 års erfarenhet av att sätta Göteborg på kartan, vill dom ta täten. Genom att integrera ett nytt segment för spel inom ramen för Bokmässan, vill dom göra Göteborg till spelindustrins naturliga mittpunkt - en ny permanent spelplattform för hela Sverige. Till sin hjälp har Bokmässan tagit Björn Werner, tidigare kulturchef på GP, som projektledare. Liknande satsningar har redan genomförts på bokmässorna i Frankfurt och Leipzig.

Evenemanget består av fyra huvuddelar:

- Interaktivt spelområde: En publikvänlig yta där besökare får testa nya spel, träffa streamers, möta svenska spelstudios och lärosäten med spelutbildningar.
- Föreläsningar och masterclasses: Scensamtal och inspiration med några av världens främsta spelutvecklare, kreatörer och e-sportprofiler.
- Paneler och workshops: Seminarier om berättande, teknik, interaktiv design och spelens kulturella betydelse.
- Nätverksevent: Riktade aktiviteter för branschfolk, investerare, utbildare och politiker - såsom affärsmingel, matchmaking och rundabordssamtal.

Värden för Göteborg

Turistekonomi

Bokmässans gamingsegment förväntas öka det totala besökarantalet med 10–15%, motsvarande 10 000–15 000 nya besökare. På sikt kan spelområdet addera upp till 36 000 nya årliga besökare.

Minst en tredjedel av dessa beräknas vara tillresande, vilket genererar påtagliga effekter för besöksnäringen:

- Ökade intäkter för hotell, restauranger och lokal service
- Ökad konsumtion i butiker och på arenor
- Ökad medial exponering för staden, både nationellt och internationellt

Denna satsning gör Göteborg till Nordens mest framstående mötesplats för gaming och digital kultur. Det stärker stadens varumärke som en progressiv, framtidsinriktad och kreativ stad. Effekterna blir:

- Ökad nationell och internationell synlighet
- Nya långsiktiga samarbeten med bransch, utbildning och kultur
- Ökad attraktionskraft för unga kreatörer, investerare och innovatörer
- Möjlighet att dra till sig framtida evenemang inom e-sport, tech och gaming

Hållbarhet

Social

Gaming är ett kraftfullt verktyg för inkludering, utbildning och meningsfull fritid. Genom att skapa en bred mötesplats med interaktivt innehåll möjliggörs:

- Möten mellan generationer - unga spelare, föräldrar, utbildare och beslutsfattare
- Nya karriärvägar - inspiration och vägledning för ungdomar som vill jobba inom spelbranschen
- Kulturell mångfald - spel som uttrycksform når målgrupper som sällan besöker traditionella kulturevenemang
- Stärkt föreningsliv - genom samarbeten med ideella aktörer som SVEROK

Peter Grönberg, VD

Sekretessbelagda uppgifter i styrelsehandling
Bolaget gör bedömningen att det i styrelsehandlingen finns uppgifter som omfattas av sekretess enligt offentlighets- och sekretesslagen (2009:400). Dessa uppgifter har därför maskerats. Frågor kring utlämnande av allmänna handlingar kan ställas till info@goteborg.com