

<b>Projektnamn:</b>	CreativeTech North
<b>Projektägare:</b>	LULEÅ TEKNISKA UNIVERSITET
<b>RUS prioriterad område:</b>	Prioritering 2: Västerbotten - en region med platsbaserad hållbar näringslivsutveckling
<b>RUS delprioritering:</b>	2.2 Växande, starkare företag och nya livskraftiga företag
<b>Berörda län</b>	Norrbotten, Västerbotten
<b>Berörda kommuner</b>	Bjurholm, Robertsfors, Storuman, Arvidsjaur, Övertorneå, Malå, Norsjö, Arjeplog, Gällivare, Vännäs, Kalix, Kiruna, Luleå, Dorotea, Umeå, Haparanda, Sorsele, Skellefteå, Boden, Vilhelmina, Lycksele, Älvsbyn
<b>Sökt belopp:</b>	7 999 999 kr
<b>Sökt projektkostnad:</b>	33 363 740 kr
<b>Projektperiod:</b>	2026-06-01 - 2029-09-30

### Sammanfattande beskrivning till Projektbanken

CreativeTech North ska stärka små och medelstora företag inom spel och kreativa teknologier i Norrbotten och Västerbotten genom en sammanhängande utvecklingskedja från idé till marknad och kapital. Projektet kombinerar bolagsnära insatser för tidig validering, bolagsutveckling, investeringsberedskap och marknadsnärvaro med systemutveckling av finansieringsekosystemet samt stärkt koppling mellan utbildning, inkubatorer och näringsliv. Genom att minska strukturella hinder inom finansiering, kompetens och samverkan skapas bättre förutsättningar för hållbar tillväxt, ökad investerbarhet och stärkt konkurrenskraft i regionens spel- och kreativa tech-sektor. Projektet bidrar därmed till ett mer robust och diversifierat regionalt näringsliv i linje med utlysningens mål.

### Förslag till beslut

BIFALL:

LULEÅ TEKNISKA UNIVERSITET beviljas **7 999 999** kr, dock högst **23,98** % av godkända kostnader uppgående till 33 363 740 kr för projektet *CreativeTech North* för projektperioden 2026-06-01 - 2029-09-30. Beslutet har fattats med stöd av förordning (2003:596) om bidrag för projektverksamhet inom den regionala tillväxtpolitiken. Medel disponeras ur anslaget 1:1.

REGION VÄSTERBOTTEN beviljar stöd av följande skäl:

Projektet uppfyller kraven fastställda i Region Västerbottens Agenda för hållbar finansiering och bidrar i hög grad till prioritetshöjande aspekterna Sammanhållen region samt Hållbar regional tillväxt.

Projektet bidrar till RUS prioritering 2: Västerbotten - en region med platsbaserad hållbar näringslivsutveckling, 2.2 Växande, starkare företag och nya livskraftiga företag.

## Bedömda resultat och konsekvenser

### Urvalskriterier och prioriteringar

I nedanstående två tabeller framgår hur projektet uppfyller Region Västerbottens krav och prioritetshöjande aspekter fastställda i Agenda för hållbar regional finansiering.

<b>KRAV fastställda i Agenda för hållbar regional finansiering</b>	Nej	Ja
Projektet är avgränsad från den sökandes ordinarie verksamhet i fråga om tid, ekonomi och arbetsinsats		x
Projektet har en projektlogik som visar vilka problem ska lösas, vad ska uppnås, genom vilka åtgärder projektets mål uppnås och med vilka resurser detta görs		x
Jämställdhet är integrerad i projektet		x
Mångfald inklusive integration och andra sociala aspekter är integrerad i projektet		x
Ekologisk hållbarhet är integrerad i projektet		x
Ekonomisk hållbarhet är integrerad i projektet		x

<b>PRIORITETSHÖJANDE ASPEKTER fastställda i Agenda för hållbar finansiering</b>	Inte alls	I låg grad	Delvis	I hög grad	I mycket hög grad
Projektet bidrar till att Västerbotten är en sammanhållen region				x	
Projektet bidrar till hållbar regional tillväxt				x	
<del>Projektet bidrar till positiva hållbarhetseffekter genom insatser som i huvudsak syftar till att hantera regionala hållbarhetsutmaningar inom jämställdhet, mångfald inklusive integration och andra sociala dimensioner och miljö och klimat.</del>					

### **Sammanfattande bedömning**

- Projektet bidrar till RUS prioritering 2: Västerbotten - en region med platsbaserad hållbar näringslivsutveckling, 2.2 Växande, starkare företag och nya livskraftiga företag.
- Creative tech north är baserat på två pågående spelprojekt som närmar sig sitt slut – Intersective Games och Game Attraction North – samt förstudien Kreativa teknologier.
- Projektet adresserar strukturella hinder för utveckling och skalning av spel- och kreativa tech-bolag i Västerbotten och Norrbotten. Trots starka utbildningsmiljöer och teknisk kompetens saknas sammanhängande övergångar mellan idé, inkubation, finansiering och marknad. Projektet ska etablera en sammanhållen utvecklingskedja från utbildning och tidig validering till bolagsutveckling, investeringsberedskap och internationell marknadsnärvaro, samt stärka finansieringsekosystemets funktion och kunskap om branschens affärslogik.
- Projektet integrerar social, ekonomisk och miljömässig hållbarhet i styrning och genomförande. Särskilt fokus ligger på inkludering och jämställdhet i en mansdominerad bransch, bland annat genom urval, inkluderande mötesformer, kommunikation och forskningsbaserad analys av normer och strukturer.
- Projektet bidrar till en mer sammanhållen region genom att stärka samverkan mellan utbildning, näringsliv, innovationsmiljöer och offentliga aktörer i Västerbotten och Norrbotten. Genom gemensamma strukturer och aktiviteter över läns- och kommungränser skapas bättre förutsättningar för kompetensförsörjning, företagsutveckling och regional attraktivitet.
- Projektets budget är omfattande men ligger inom ramen för tidigare satsningar, såsom Intersective Games (ca 11 mkr) och Game Attraction North (ca 32 mkr). Enligt den sökande beror de höga kostnaderna främst på att expertisen är spridd över landet och världen, vilket medför extra utgifter för resor och logistik. Dessutom är planerade resor till internationella gaming-evenemang kostsamma. Projektet bedöms därför som dyrt, men utgifterna anses motiverade utifrån projektets karaktär och krav på specialistkompetens.
- Tidigare har Skellefteå Science City lett de båda refererade spelprojekten, men i det aktuella initiativet har LTU övertagit projektledarskapet, vilket betraktas som en positiv förändring. Denna omställning förväntas bidra till förnyelse och förbättrade förutsättningar för ett ändamålsenligt arbete med målgruppen.
- Både Game Attraction North och Intersective Games har haft nära samverkan med målgruppen, men har också upplevt genomförandeutmaningar och flera personalbyten, särskilt i Boden, något som påverkat projektresultaten. Det nya projektet har beaktat dessa erfarenheter och byggt organisationen för att minimera liknande problem.
- Spel- och kreativa teknikbranschen är av stor betydelse för Västerbotten, både ur kompetensförsörjnings- och regionalt tillväxtperspektiv, särskilt genom att främja studenters och nystartade företags möjlighet att etablera sig och stanna i norra Sverige.
- Branschen domineras av mikro- och småföretag, vilket gör det utmanande för dem att delta aktivt och utvecklas inom projekten. Mot denna bakgrund framstår det nya projektet som särskilt relevant då fokus ligger på att stödja spelbolagens fortsatta tillväxt och utveckling. Trots ett relativt lägre "value for money per företag" bedöms projektet vara strategiskt viktigt och motiverar därför fortsatt finansiering.
- Region Norrbotten har uttryckt viss tveksamhet kring spelbolagens utveckling i regionen jämfört med Västerbotten, trots att båda tidigare projekt erhållit likvärdiga regional finansiering. Detta har kommunicerats tydligt till sökande och behöver hanteras. Region Norrbotten planerar därför att bidra med hälften så mycket i medfinansiering som det belopp som har ansökts om. Sammantaget kräver projektet

noggrann uppföljning för att säkerställa optimal användning av resurser samt för att resultat tydligt ska kunna kopplas till graden av medfinansiering.

#### Sammanfattande beslutsförslag

CreativeTech North bedöms strategiskt viktigt för Västerbottens långsiktiga kompetensförsörjning och näringslivsutveckling då projektet adresserar centrala strukturella utmaningar inom spel- och kreativa teknologier. Trots en hög kostnadsnivå bedöms nyttan, relevansen och lärdomarna från tidigare satsningar motivera bifall, under förutsättning av tydlig uppföljning av resultat i relation till medfinansieringsgraden.

#### **Ersätter beslutet ett tidigare/annat beslut?**

-

#### **Resurser och finansiering**

-

#### **Bilagor**

-

#### **Beslut expedieras till**

Verksamhetschef Nils Enwald

## Projekt-PM

**ÄrendelD**  
20378990**Diarie-nr**  
REGAC 89-2026

### Sammanfattning

CreativeTech North ska stärka små och medelstora företag inom spel och kreativa teknologier i Norrbotten och Västerbotten genom en sammanhängande utvecklingskedja från idé till marknad och kapital. Projektet kombinerar bolagsnära insatser för tidig validering, bolagsutveckling, investeringsberedskap och marknadsnärvaro med systemutveckling av finansieringsekosystemet samt stärkt koppling mellan utbildning, inkubatorer och näringsliv. Genom att minska strukturella hinder inom finansiering, kompetens och samverkan skapas bättre förutsättningar för hållbar tillväxt, ökad investerbarhet och stärkt konkurrenskraft i regionens spel- och kreativa tech-sektor. Projektet bidrar därmed till ett mer robust och diversifierat regionalt näringsliv i linje med utlysningens mål.

### Vilket/vilka problem vill projektet lösa?

Trots en stark nationell och internationell tillväxt inom spel och angränsande kreativa teknologier har branschen i Västerbotten och Norrbotten ännu inte utvecklats till en stabil och långsiktigt konkurrenskraftig del av det regionala innovationssystemet. Regionen har starka utbildningsmiljöer, teknisk kompetens och växande kreativa initiativ, men dessa resurser omsätts inte fullt ut i skalbara och investeringsredo företag.

En central utmaning är branschens småskalighet. Cirka 90 procent av svenska spelbolag har färre än tio anställda, vilket innebär begränsade resurser för affärsutveckling, kapitalanskaffning och internationell marknadsbearbetning. Samtidigt lanseras omkring 15 000 nya titlar årligen på plattformen Steam, vilket skapar hård global konkurrens. För bolag i Västerbotten, som ofta saknar närhet till etablerade kapitalmiljöer och större kluster, innebär detta höga trösklar till marknad och finansiering.

Utmaningen är dock inte enbart bolagsrelaterad utan systemisk. Innovationsstödsystemet är fragmenterat och kopplingarna mellan utbildning, inkubatorer, finansiering och marknad är inte tillräckligt sammanhängande. Det saknas tydliga och strukturerade övergångar från utbildningsprojekt till inkubation, från inkubation till investeringsdialog och från investering till internationell positionering. Detta begränsar regionens innovationskapacitet och försvårar utvecklingen av ett starkt och inkluderande innovationsekosystem inom kulturella och kreativa näringar.

Vidare finns ett behov av ökad kunskap inom finansieringssystemet kring spel och kreativa teknologiers affärslogik, utvecklingscykler och riskprofil. Utan anpassade bedömningsprocesser och strukturerade finansieringsdialoger riskerar regionen att inte fullt ut ta tillvara potentialen inom ett av sina prioriterade smart specialiseringsområden.

Sammantaget innebär nuläget att spel och kreativa teknologier i Västerbotten har betydande innovationspotential men saknar sammanhängande strukturer som möjliggör hållbar tillväxt och långsiktig konkurrenskraft. För att stärka regionens roll som nytänkande och smart innovationsregion krävs samordnade insatser som stärker både företagens kapacitet och innovationssystemets funktion.

Det är dessa strukturella utmaningar projektet adresserar genom att utveckla en sammanhängande utvecklingskedja från idé till marknad och kapital, stärka samverkan inom innovationssystemet och förbättra förutsättningarna för små och medelstora företag inom spel och kreativa teknologier att bidra till regionens smarta specialisering och hållbara näringslivsutveckling.

Projektets omfattning är nödvändig för att skapa kritisk massa i en bransch präglad av småskalighet och fragmenterade strukturer. Genom att samla och förstärka insatser på både bolags- och systemnivå skapas förutsättningar för varaktig effekt.

### **Förväntat resultat av projektet på kort och lång sikt**

På kort sikt förväntas projektets aktiviteter leda till att små och medelstora företag inom spel och kreativa teknologier i regionen stärker sin kompetens, struktur och innovationsförmåga genom konkreta och riktade insatser.

Genom insatser inom tidig produktvalidering och utvecklingsbeslut förväntas företagen få tydligare prioriteringar, minskad osäkerhet i sina projekt och mer resurseffektiva utvecklingsprocesser. Inom bolagsutveckling förväntas företagen stärka sina organisatoriska strukturer, affärsprocesser och ledarskapsförmåga, vilket ökar deras kapacitet att hantera tillväxt och samverkan i innovationssystemet.

Genom aktiviteter kopplade till investeringsberedskap och strukturerad finansieringsdialog förväntas företagen utveckla konkreta utvecklings- och finansieringsplaner, förbättra sin förmåga att kommunicera potential och risk samt stärka sin beredskap för dialog med investerare och finansiärer.

Deltagande i marknadsnärvaro och branschevent förväntas ge företagen ökad marknadsförståelse, nya affärskontakter och stärkt synlighet. För entreprenöriella individer och projekt i utbildningsmiljöer förväntas projektet skapa tydligare kontaktvägar till inkubatorer och stödstrukturer samt identifiera fler initiativ med potential att utvecklas vidare.

På systemnivå förväntas finansiärer och stödaktörer få ökad kunskap om branschens affärslogik och utvecklingsvillkor, vilket stärker innovationssystemets förmåga att ge mer träffsäkert stöd.

Sammantaget förväntas projektet på kort sikt leda till stärkt kompetens, förbättrade strukturer och ökad samverkan inom spel och kreativa teknologier i regionen.

På lång sikt förväntas projektet bidra till att små och medelstora företag inom spel och kreativa teknologier i Västerbotten utvecklar mer hållbara, skalbara och konkurrenskraftiga verksamheter. När företagen omsätter den stärkta kompetens, struktur och investeringsberedskap som utvecklas genom projektet i praktiskt handlande, förväntas de i högre grad kunna attrahera kapital, etablera långsiktiga samarbeten och nå internationella marknader.

Detta leder till att fler företag överlever och växer över tid, att regionen stärker sin position inom kulturella och kreativa näringar och att innovationskapaciteten inom smart specialisering fördjupas. Företagen förväntas i ökad utsträckning arbeta strategiskt med

validering, affärsmodeller och kapitaldialog, vilket minskar sårbarheten i tidiga skeden och stärker långsiktig stabilitet.

Genom att utveckla mer sammanhängande strukturer mellan utbildning, inkubation, finansiering och marknad förväntas regionens innovationssystem bli mer effektivt och inkluderande. Detta bidrar till ökad regional attraktivitet, bättre kompetensförsörjning och en mer diversifierad näringslivsstruktur.

Sammantaget förväntas projektet på lång sikt bidra till ett mer robust och innovativt regionalt näringsliv där spel och kreativa teknologier utgör en tydligare och hållbar del av Västerbottens utveckling.

### **Målgrupp**

Projektets huvudsakliga målgrupp är små och medelstora företag samt startups inom spel och angränsande kreativa teknologier i Västerbotten och Norrbotten. Målgruppen består i huvudsak av mikroföretag och nystartade bolag med begränsade resurser för affärsutveckling, kapitalanskaffning och marknadsbearbetning. Branschstrukturen speglar den nationella situationen där cirka 90 procent av bolagen har färre än tio anställda, vilket innebär behov av riktade och strukturerade stödinsatser för att möjliggöra tillväxt och konkurrenskraft.

En strategiskt viktig kompletterande målgrupp är entreprenöriella individer i regionen med potential att etablera företag inom spel och kreativa teknologier. Det handlar exempelvis om studenter, kreatörer och yrkesverksamma som ännu inte driver bolag men som genom tydligare koppling till inkubatorer och stödstrukturer kan ta steget till företagande och bidra till regionens innovationskapacitet.

Indirekta målgrupper är även utbildningsmiljöer, inkubatorer, finansiärer och andra aktörer inom det regionala innovationssystemet. Genom att stärka samverkan och kunskap inom dessa strukturer förbättras förutsättningarna för långsiktig kompetensförsörjning, kapitaltillgång och ett mer sammanhängande innovationsekosystem inom spel och kreativa teknologier.

På längre sikt utgör det regionala näringslivet och arbetsmarknaden en övergripande målgrupp, genom att projektet bidrar till ökad diversifiering, stärkt innovationsförmåga och hållbar konkurrenskraft i linje med regionens strategi för smart specialisering.

### **Projektets hållbarhetsaspekter**

Hållbarhetsaspekter är integrerade i projektets styrning, genomförande och uppföljning och utgör en del av projektets grundläggande arbetssätt. Projektet arbetar systematiskt med social, ekonomisk och miljömässig hållbarhet genom konkreta åtgärder i flera arbetspaket.

#### **Social hållbarhet och inkludering**

Projektet arbetar aktivt för att bredda deltagandet inom spel och kreativa teknologier, en bransch som i dag är mansdominerad och präglas av informella nätverk. Inom arbetspaket 3 integreras inkluderande arbetssätt i bolagsutvecklingsinsatser, exempelvis genom medvetet urval, tillgängliga aktiviteter och stöd i ledarskapsutveckling som främjar hållbara och inkluderande arbetsmiljöer.



Arbetspaket 6 bidrar genom forskningsbaserad analys av strukturer som påverkar deltagande och kvarvaro i branschen. Intervjuer och dialoger med studenter, yrkesverksamma och utbildningsaktörer används för att identifiera normer och hinder. Resultaten återförs löpande till projektorganisationen och används för att justera aktiviteter och prioriteringar under projektiden.

Kommunikationen är ett strategiskt verktyg för inkludering. Genom medvetet val av språk, bildspråk och berättelser synliggörs en bredare representation av aktörer inom branschen. Kommunikationens mål är inte enbart informationsspridning, utan att aktivt bidra till att utmana snäva normer och skapa fler ingångar till entreprenörskap och innovation.

#### Ekonomisk hållbarhet

Projektets kärna är att stärka företagens långsiktiga bärkraft. Genom strukturerad produktvalidering, bolagsutveckling och investeringsberedskap minskas risken för resurskrävande utvecklingsprocesser utan marknadsbärighet. Arbetet med finansieringsekosystemet stärker dessutom regionens strukturer för kapitalförsörjning och bidrar till mer hållbara tillväxtförutsättningar för små och medelstora företag.

#### Miljömässig hållbarhet

Projektet genomförs med resurseffektiva arbetssätt. Digitala mötesformer används där möjligt för att minska resor, och regional samverkan prioriteras för att begränsa klimatpåverkan. Genom att utveckla kunskapsintensiva och digitala branscher bidrar projektet även till näringslivsutveckling med relativt låg fysisk resursbelastning jämfört med mer materialintensiva sektorer.

Hållbarhetsarbetet följs upp inom ramen för projektets styrning (WP1), där indikatorer, mållkonflikter och deltagardata analyseras löpande. På så sätt är hållbarhet inte ett separat perspektiv, utan integrerat i projektets beslut, metodutveckling och genomförande.



## Kostnadsbudget

Kostnadsslag	Totalt
Personal	9 544 184
Externa tjänster	13 261 066
Resor och logi	2 130 000
Investeringar, materiel och lokaler	625 000
Schablonkostnader	7 803 490
<b>Summa kostnader</b>	<b>33 363 740</b>
Projektintäkter	
<b>Summa faktiska kostnader</b>	<b>33 363 740</b>
Bidrag annat än pengar	
<b>Summa bidrag i annat än pengar</b>	<b>0</b>
<b>Summa totala kostnader</b>	<b>33 363 740</b>

## Finansieringsbudget

Finansiär	Totalt
<b>Total offentligt bidrag annat än pengar</b>	<b>0</b>
TILLVÄXTVERKET	13 345 496
REGION NORRBOTTEN	7 999 999
LULEÅ TEKNISKA UNIVERSITET	1 594 619
Boden Business Park AB	811 365
Skellefteå Science City AB	876 160
UMEÅ KOMMUN	736 102
<b>Total offentlig kontantfinansiering</b>	<b>25 363 741</b>
<b>Total offentlig finansiering</b>	<b>25 363 741</b>
<b>Total privat bidrag annat än pengar</b>	<b>0</b>
<b>Total privat kontantfinansiering</b>	<b>0</b>
<b>Total privat finansiering</b>	<b>0</b>

Finansiering	Totalt
Region Västerbotten	7 999 999