

瑞典電玩(Game)市場簡析目錄.

	頁次
壹、 瑞典電玩市場簡介.....	1
一、 全球電玩市場.....	1
二、 北歐電玩市場.....	4
三、 瑞典電玩市場.....	6
(一) 市場現況與趨勢.....	6
(二) 瑞典電玩業者概況.....	8
四、 市場展望.....	14
(一) 高成長結束，前景仍光明.....	14
(二) 聚落成型，帶動地方發展.....	14
(三) 資金財務改善，轉向收購外國公司.....	15
(四) 電競表現優異.....	16
(五) 仿冒、盜版與競爭的議題.....	16
貳、 瑞典公司設立規定.....	19
參、 結語與參考資料.....	23

瑞典資電玩(Game)市場簡析

駐瑞典代表處經濟組陳伯彰秘書彙編

2018年6月19日

壹、瑞典電玩市場簡介

一、全球電玩市場

全球電玩產業正在穩步成長，現在已有超過 22 億的消費者，在 2017 年的消費支出成長 7.8%，達到 1,080 億美元，相當於過去 5 年成長額的 56%。某些較大的地區由於擁有強大的數位傳遞優勢，占總體市場比重高達 87%。其中移動設備的市場增長最多，占整個市場的 42%。最大的單一市場是中國，占全球遊戲消費的四分之一，東亞則占近一半。電玩市場的成長主要受惠於中國、東歐、南美和中東幾個新興市場的支持，過去，電玩的核心市場是任天堂，微軟和索尼等遊戲機，因智慧手機的普及，越來越多人投入電玩遊戲。DFC Intelligence 分析後也得到類似的結論，預估電玩市場的銷售額約達 1,020 億美元，成長率為 8%。在媒體和娛樂行業中，電玩遊戲公司獨樹一幟，其主要依賴直接收益而非依賴廣告的形態，與其他行業不同，當媒體公司還在努力在其產品中創造互動原素時，遊戲業正在創造與引領未來的創新，並轉變市場模式。

目前全球最大的遊戲公司，從 2016 年與 10 大遊戲相關收益最大的上市公司中，只有 Activision Blizzard、EA、Namco Bandai 和 Nintendo 是純粹的遊戲公司。另外脫穎而出的公司是蘋果和谷歌，顯示擁有強大平台（App

Store 和 Google Play) 的影響力；其他公司包括華納兄弟等娛樂集團、索尼和微軟等軟硬體公司，以及中國互聯網巨頭騰訊和網易等，這些最大的公司與前幾年相比合計成長了 25%，明顯高於市場均值，且這份資料僅包括上市公司，像 Valve 這樣的大型私營公司並未納入。今日的電玩通常包括了 3 個商機，就是遊玩、創造和觀看，過去幾年發展的一個明顯趨勢是新的電玩消費者加入，以及越來越多的遊戲愛好者投入市場。電玩愛好者喜歡在遊戲中觀看、閱讀或參與遊戲文化，而不一定要自己一直玩。電競比賽觀賞則邀請了許多現在沒時間玩遊戲或已成為高手的玩家，他們可以觀察其他已經掌握了各類遊戲的玩家，例如 Game Done Quick 的電玩直播就可以觀賞各類電玩高手玩家快速破關的技巧。

從「火箭聯盟 (Rocket League)」、「守望先鋒 (Overwatch)」和「我的世界 (Minecraft)」等遊戲的案例看看，似乎爭取中國玩家是取得全球發行成功的關鍵。預料中國出版商也將在西方大量推出其製作的遊戲，但對中國公司而言銷售並不容易，比較好的戰略是透過收購或投資歐美的遊戲公司，來進入歐美市場。反觀中國也是高度保護市場，與歐盟及其數位單一市場形成對比，歐洲公司也很難在沒有與中國互聯網巨頭合作的情況下，在中國發布遊戲。中國是個人電腦遊戲的巨大市場，占市場高達 51%。據 Steam 銷售平台統計，其逾 17% 的收入來自中國、日本和韓國，由於前幾年巨幅成長，該平台的總收入也呈持續成長。在手機遊戲市場方面，2017 年 6 月，iPhone 慶祝成立十週年，iPhone 是智慧手機時

代的催化劑，也是手機遊戲爆炸式發展的重要里程碑。今日，世界上每 3 人中就有 2 人擁有手機，其中 80% 的軟體應用收入來自遊戲。雖然市場上有許多從未獲利的遊戲發行，但資料也顯示手機遊戲的壽命很長，與許多專家所預測的情況相反；2017 年 10 大最賺錢手機遊戲中，超過一半的遊戲是幾年前所發行。手遊市場成長強勁，與 PC 的重疊程度小，目前以瀏覽器為平台的社交遊戲為主，有越來越多的新遊戲只能在手機平台上使用。



2016-2020 GLOBAL GAMES MARKET

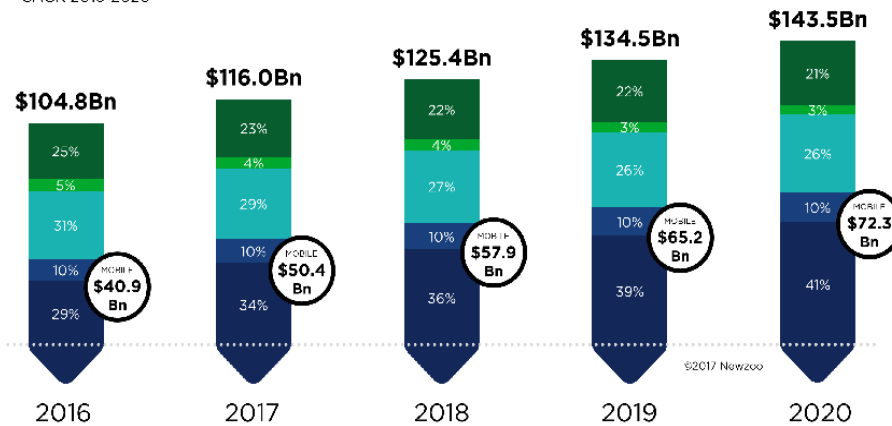
FORECAST PER SEGMENT TOWARD 2020

TOTAL MARKET

+8.2%

CAGR 2016-2020

● Boxed/Downloaded PC
 ● Browser PC
 ● Console
 ● Tablet
 ● Smartphone



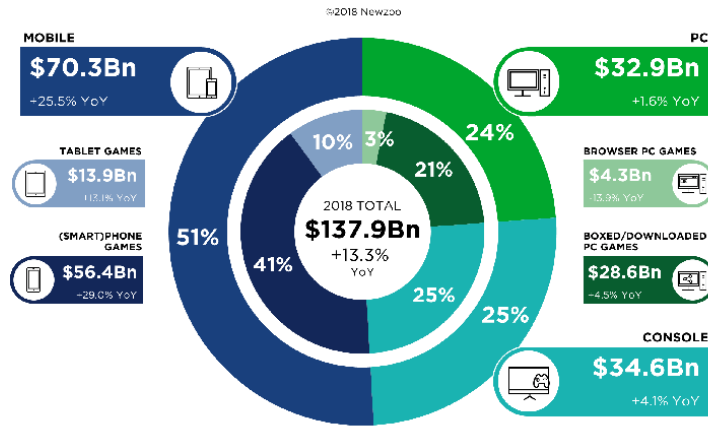
Source: ©Newzoo | Q4 2017 Update | Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport

newzoo



2018 GLOBAL GAMES MARKET

PER DEVICE & SEGMENT WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES



Source: ©Newzoo | April 2018 Quarterly Update | Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport



In 2018, mobile games will generate

\$70.3Bn

or **51%** of the global market.

newzoo

二、北歐電玩市場簡介

在瑞典和芬蘭的帶領下，北歐國家已經發展成為世界上遊戲開發最重要的地區之一，他們善用成長中的勞動市場以及隨附的商機，吸引國際人才到鄰近地區帶動發展，不論是工作或教育中都可看到良好的合作。整體而言，芬蘭國內收益表現優異，瑞典知名品牌則具廣度和影響力，鄰近的挪威、丹麥和冰島也致力加強和多样化北歐電玩市場。

丹麥雖不是大型的電玩市場，也有許多著名成功業者，國際圖形引擎公司 Unity 是在丹麥設立的，以及由丹麥 Killoo 和 Sybo 公司合作開發的知名手機遊戲 Subway Surfers。樂高的整個數位投資基地位於丹麥，丹麥也正與 Napnok Games、Copenhagen Game Collective 及 Lyst Summit 一起合作。

冰島電玩發展要以 CCP 公司開發的 EVE Online 最著名，這個作品是歷史上最賺錢的電玩遊戲之一，該公司目前仍冰島收入的重要貢獻者。越來越多的小公司，特別是在手機領域，都持續擴張和逐步穩定。與冰島不同，挪威的遊戲市場一直由開發商兼發行商的 Funcom 公司主導(知名作品有 Conan 等)，但挪威已成功在 PC 市場的核心建立的幾家運營商，2016 年最令人矚目的獨立遊戲之一，就是由位在卑爾根的 D-Pad Studio 公司所開發聞名全球的 Owlboy。

芬蘭電玩業的成功故事與瑞典並駕齊驅，芬蘭遊戲開發商擁有很多具優良傳統的公司，如 Housemarque，頂級工作室如 Remedy 和 Bugbear，以及許多規模較小的遊戲開發商等。此外，過去幾年中由 Rovio 和 Supercell 等大公司領頭，為芬蘭智慧手機遊戲開發取得巨大成功，Supercell 公司的盈收甚至佔芬蘭工業總收入的 92%。

瑞典已連續幾年被評為歐洲最佳遊戲開發商之一。當全球最大的 PC 遊戲數位發行平台 Steam 頒發該平台銷售的最佳遊戲獎項時，100 個遊戲中有 11 個與瑞典有關。日本任天堂公司於 2017 年 3 月推出了遊戲機 Switch，可以同時玩手機遊戲及一般主機電玩，當 Switch 製作預告片來展示即將推出的獨立遊戲時，其中近三分之一是由瑞典公司開發或出版的，包括 Zoink 開發的 Flipping Death、Dig 2 by Image&Form 開發的 SteamWorld，以及和 Art in Heart 開發的 GoNNER（由 Raw Fury 出版）。另外，IGN 列出 E3 展會的 11 個最有希望的標題時，有 3 個是瑞典所開發的。

The Nordic Game Industry

Revenue	Million EUR	Companies	Number	Employees	Number
Denmark	156	Denmark	151	Denmark	770
Finland	2518	Finland	250	Finland	2750
Iceland	76	Iceland	12	Iceland	443
Norway	38	Norway	180	Norway	599
Sweden	1325	Sweden	287	Sweden	4267

Please note: Due to the varying methods of measuring the size of the industry, the numbers are not directly comparable

三、瑞典電玩市場概況

(一) 市場現況與趨勢

過去幾年的爆炸性的成長為瑞典遊戲開發商創造了特殊的環境，各國的遊戲開發商預期市場仍將持續突破成長，僅少數產業能擁有如此的成長或期望。瑞典各遊戲公司 2016 年的財報再次刷新紀錄，成長 7%，雖較前幾年的成長緩和，表現仍屬亮眼，主要關鍵的數據成長來自許多大公司，其中 Mojang 公司的 Minecraft 遊戲占大幅貢獻，King 公司的 Candy Crush Saga 遊戲盈收占總收入的五分之一。此外，還有大量盈利和成長型公司積極參與 PC 遊戲、手機遊戲、遊戲機、虛擬實境(VR)、技術及服務等。瑞典電玩遊戲熱潮的優勢之一在於其類別範圍甚廣，隨全球市場繼續成長，瑞典產業成長更快，且占整體全球銷售中要角，如衛報(The Guardian)在 Gamescom 2017 (全球最大的電玩博覽會) 上選出的 11 款最佳遊戲中，有 4 款是在瑞典開發的。電玩遊戲現在

已是普及的娛樂活動，由於流派、風格、硬件、交付方式等日增，選擇也多樣化，現今的全球玩家各年齡層都有，意味著過去遊戲開發者為傳統同質性玩家開發遊戲的時代已不復在，現今需為各種背景的市場消費者開發各類的遊戲，開發時需研究各類型的品味、偏好以及各種文化背景，遊戲開發者本身因此開始轉變，最具代表性的是遊戲公司中女性人數的大幅增加，2016 年年比成長逾 20%，由於基期低，女性就業人數成長速度較男性增加 50%，然而在達到性別平等前，仍有許多工作要做，這是電玩產業重大變革之一，在高度成長的全球電玩市場中，類別和平等將影響競爭力。

越來越多的新玩家重視遊戲進入的便捷性和操作的簡易性，部分玩家則強調深度和技巧，如 VR 和電競。瑞典在 VR 具有一定的實力，已有幾次備受矚目外國投資瑞典公司的投資案，近 10% 的公司正投入 VR 遊戲的開發。過去幾年裡，因電玩產業前景看好，電玩公司在股市十分活躍，有幾家公司已在瑞典股市上市（IPO），許多股票價格漲幅超過股市均值，且比世界其他地區上市電玩業表現更好，部分金融機構和基金也開始增加在電玩公司的持股，顯示瑞典電玩公司資金取得正朝著正面的方向發展，唯一看似威脅到持續增長的因素是人才的取得以及公司創造新遊戲的能力。

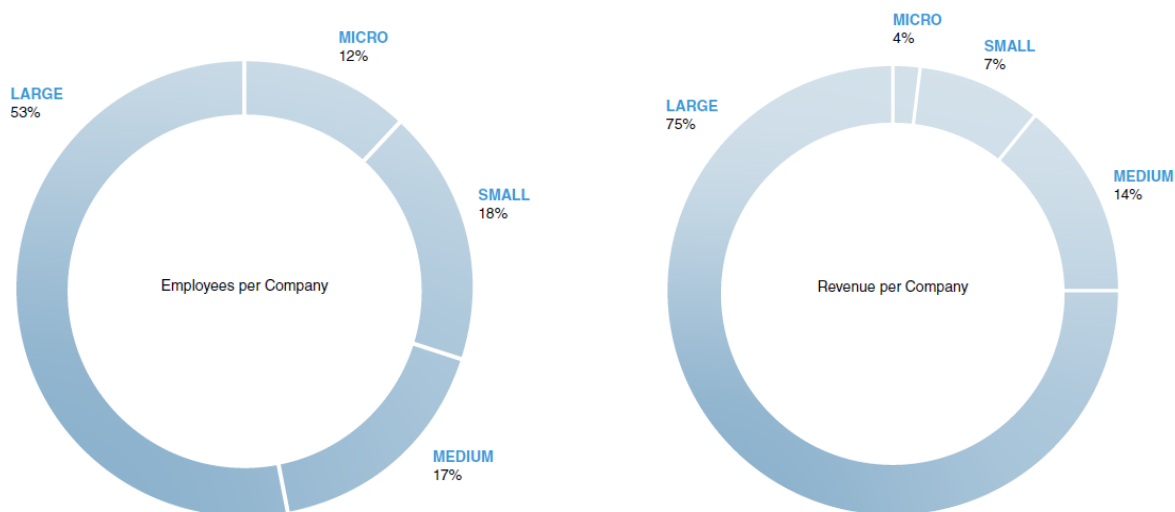
(二) 瑞典電玩業者概況

1. 家數與盈收

2016 年瑞典電玩業總家數 282 家，有超過 60 家公司的收入逾 100 萬歐元，從營收占比來看，中小型企業約占四分之一。

2012-2016	2012	2013	2014	2015	2016
n.o Companies	145 (+24%)	170 (+17%)	213 (25+%)	236 (+11%)	282 (+19%)
Revenue EUR M*	392.3 (+60%)	691.2 (+76%)	987.9 (+43%)	1233.3 (+25%)	1325 (+7%)
Underlying Growth EUR M**	120.2 (+23%)	165.8 (+38%)	221.4 (+34%)	324.6 (+47%)	419.9 (+29%)
Profit EUR M	35.7 (+164%)	262.2 (+635%)	354.6 (35+%)	520.7 (+47%)	871.6 (+67%)
Employees	1967 (+30%)	2534 (+29%)	3117 (+23%)	3709 (+19%)	4291 (+16%)
Men	1674 (85%)	2128 (84%)	2601 (83%)	3060 (82%)	3491 (81%)
Women	293 (15%)	405 (16%)	516 (17%)	651 (18%)	800 (19%)

2007-2011	2007	2008	2009	2010	2011
n.o Companies	91 (+34%)	104 (+14%)	101 (-3%)	106 (+5%)	117 (+10%)
Revenue EUR M*	101 (+49%)	122 (+21%)	102 (-17%)	124.7 (+22%)	244.7 (+96%)
Underlying Growth EUR M**	41.4 (+36%)	43.7 (+6%)	38.8 (-11%)	49.9 (+29%)	98 (+96%)
Profit EUR M	-1.6 (+33%)	-19.9 (-1121%)	3.9 (+120%)	1.58 (-59%)	13.5 (+747%)
Employees	1153 (+42%)	1353 (+17%)	1102 (-19%)	1203 (+9%)	1512 (+26%)
Men	1034 (90%)	1217 (90%)	993 (90%)	1082 (90%)	1300 (86%)
Women	119 (10%)	135 (10%)	109 (10%)	121 (10%)	212 (14%)

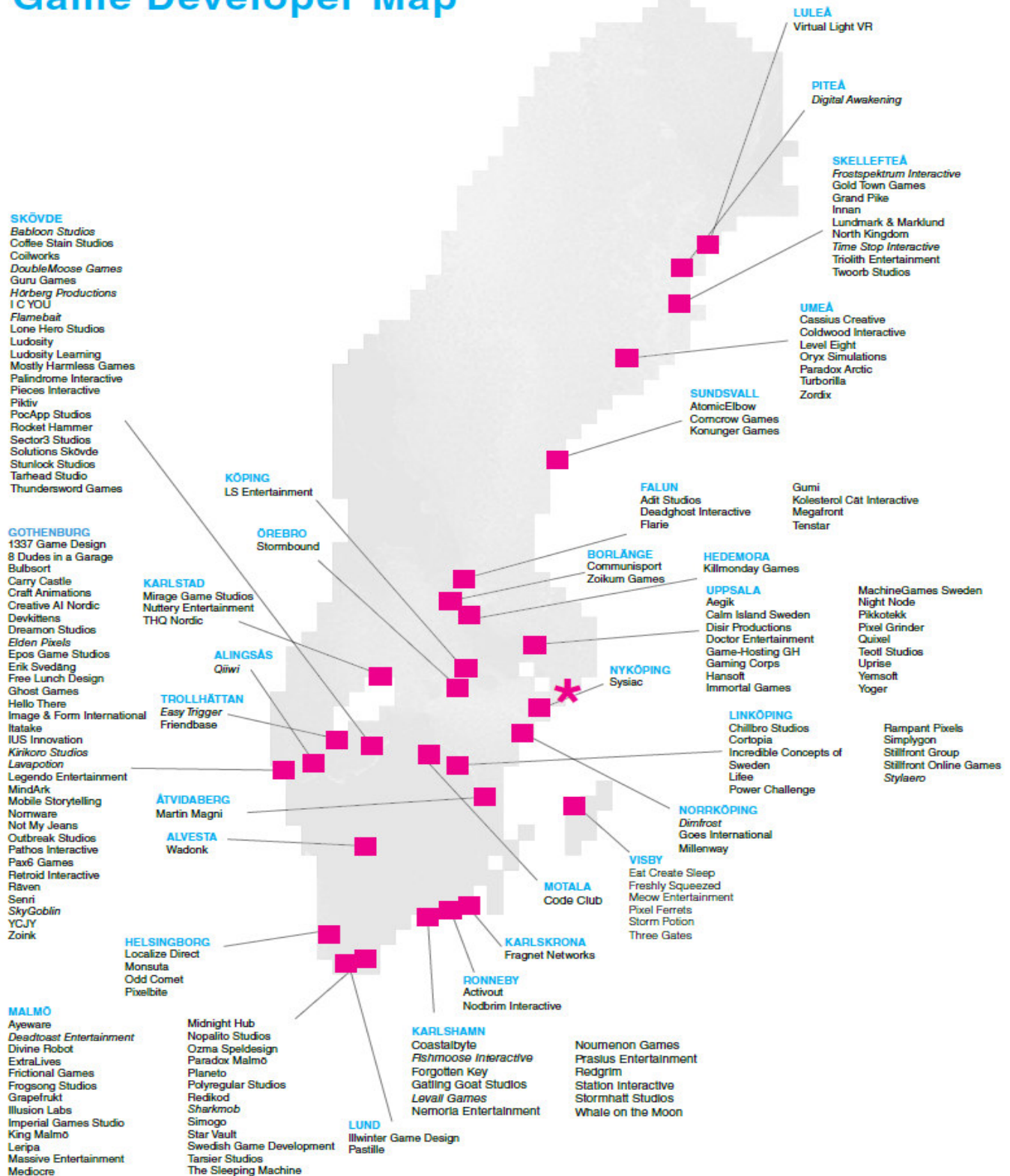


2016 年對瑞典電玩業者而言又是強勁成長的一年，成長 7% 達到 13.2 億歐元，已經取得成功市占率、吸引人才，以及全球數億用戶創造的遊戲體驗，有近 80 新公司設立和招納 558 名新員工，是瑞典電玩業有史以來規模最大的新成立公司數量。根據瑞典開發的遊戲的銷售和下載數據統計，地球上每 10 人就有 1 人玩過瑞典製電玩遊戲，開發商已經有效地培養與用戶的關係，總利潤總額逾 8 億歐元，自 2006 年以來的年復合增長率為 35%。作為當代主流文化表現形式，瑞典遊戲開發正在成為世界知名的文化出口產品。

瑞典電玩熱潮是建立在互惠的基礎上，所有公司和個人都具一定價值，綜觀瑞典電玩遊戲開發史，瑞典遊戲開發商開發所有類型和所有平台的遊戲，為小型開發人員的成長創造了合適的條件，並在育成、學校、自製的態度和全球目標之間取得連結。在瑞典，可以找到世界上最大的開發商和最重要的獨立開發商，還有及越來越多介於其間的公司類型，其成長動力是基於全球市場真實消費者的直接支付，而非對未來利潤的猜測，就企業的表現來看，其資金的風險是相對較低的。電玩遊戲運用現代技術和新平台，甚至在衰退或金融危機時受到的影響也不大，在電玩業的預測多與實際相符，且往往被低估。新設公司的數量與增長的員工都展現該產業的持續擴張，主要是受惠於育成中心的成功，育成的概念也已散播到全國各地區；另外，也越來越多的電玩業資深人士，在瑞典開設工作室，也加速了該產業的擴張。

2. 聚落分布

Game Developer Map



REGION	Employees	% of Total	Companies	% of Total
Stockholm	2596	72	123	44
Malmö	551	15	22	8
Gothenburg	287	8	29	10
Uppsala	233	6	16	6
Skövde	131	4	19	7

上表是根據員工數量和公司數量最多地區所摘列，其中斯德哥爾摩區是包括大斯德哥爾摩和鄰近地區，多數員工都位在全國，但城外也有很多公司。部分斯德哥爾摩公司，如 King，Paradox Interactive 和 DICE 等在國內各地都設有辦事處。

3. 前 10 大業者

依營業收益及員工數分別列出排名前十大的 10 家瑞典公司

COMPANY	Revenue M EUR	COMPANY	Employees
1. Mojang	401	1. DICE	640
2. King	255.5	2. King	584
3. DICE	124.3	3. Massive Entertainment	377
4. Paradox Interactive	69	4. G5 Entertainment	284
5. Starbreeze	55.2	5. Avalanche Studios	216
6. G5 Entertainment	54.6	6. Paradox Interactive	194
7. THQ Nordic	36.6	7. Starbreeze	151
8. Massive Entertainment	35.4	8. MachineGames	100
9. MAG Interactive	29.9	9. Stillfront	96
10. Avalanche Studios	26.2	10. THQ Nordic	68

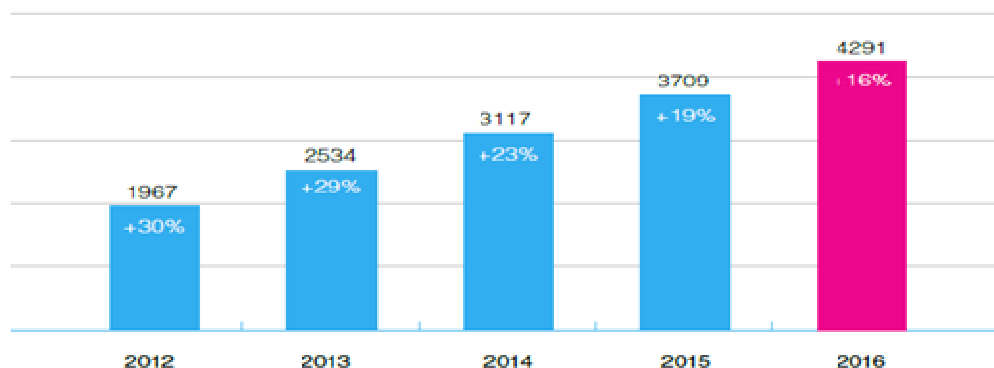
4. 就業人口

目前參與瑞典電玩遊戲行業人數約 5,000 人，2016 年該產業就業員工人數增加逾 15%，即全職員工 558 人；從業人數的數量與收益的成長一樣重要，且體現的該行業的穩步擴張，因員工人數按公司年度財報中的全職員工均數計算，但許多遊戲開發人員不計算在內，許多人擔任遊戲公司的自由顧問，也未列為員工，若考慮這些隱藏的數字，實際就業人數可能會高出 5-15%。據估計，2017 年和 2018 年將有 400-500

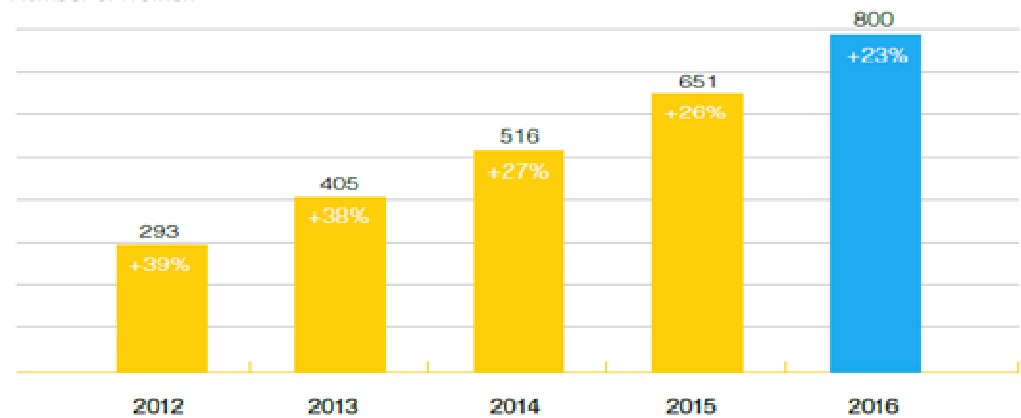
名新員工投入瑞典遊戲業。全球電玩業中女性占比甚少，要作到性別均等的招聘困難度頗高，加上取得瑞典工作許可證耗時阻礙了海外招聘，人才短缺將是阻礙產業成長的主要因素。目前遊戲開發中的女性主要在大中型公司工作，下一個挑戰是就是讓小型工作室和新創公司也納入女性，並讓更多女性創立公司。目前大型手遊公司僱用的女性人數最多，想獲得最好的人才並擴大遊戲的目標群體，須吸引更多女性參與遊戲開發和遊戲公司，故性別平等至關重要。

Employees

Number of Employees

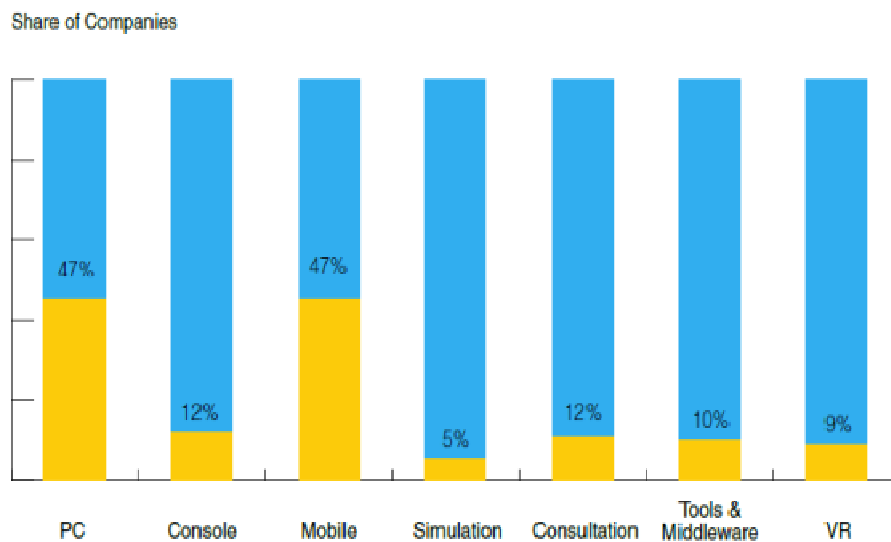


Number of Women



5. 遊戲平台投資比

瑞典遊戲開發的特色之一就是類別廣泛，專注投入 PC、控制台、移動設備等主要格式是當然的，但很少有國家的電玩業者在所有的細分領域都能取得獲利。瑞典在所有商業平台上都處於世界領先地位，包括在 VR 的前景也佳，一些瑞典開發商已經運用 VR 平台並獲得投資，VR 體驗也不限於遊戲。今年瑞典新成立的 VR 工作室包括 Neat Corporation、Logtown Studios、Srvive、Fast Travel Games 和 Enterspace，但也有大約有 20 家公司離開了這個行業。雖然類別廣泛是瑞典電玩遊戲熱潮的基石之一，但業界已不像過去那樣依賴硬體的 platform，許多遊戲可以在不同格式之間高效轉換。下圖概述了開發人員正在使用的平台類型，如果開發商專注於多種格式，則可以出現在兩個或更多的類別中。



四、市場展望

(一) 高成長結束，前景仍光明

儘管現在每年成長率超過 40% 的高速增長時代可能已經結束，但瑞典遊戲開發商的未來仍然看起來很光明。瑞典的遊戲公司在全球都很活躍，僅根據公司的年度盈收較難呈現整體性成長情況，還要觀察其他參數，如就業和創業等也很重要，是增長持續的因素之一。今日的瑞典電玩產業十分穩定，在未來創新周期和模式轉變下，將帶來巨大的成長潛力，預料當許多大型公司開始呈有機增長時，市場將會再進入另一個快速成長期。對於瑞典的上市公司也是如此，毫無疑問這只是旅程的開始，預計會有更多公司上市。VR(VR)則是另一個充滿潛力和前景的項目，許多瑞典公司都有投資和併購的意圖。在 2017 年 GDC、E3 和 Gamescom 等展會上，瑞典與往年一樣，在新聞發布會、媒體報導和新聞提要中都獲得高評價，顯示其光明的未來。

(二) 聚落成型，帶動地方發展

產業要不斷發展，需要地啟動方的支持和參與，並與高等教育合作，當地經濟也將因此快速發展。為整合發展瑞典北部的 Norrbotten 省及 Västerbotten 省的電玩產業並開發為聚落，業者 2014 年在 Skellefteå 提出了北極遊戲實驗室(Arctic Game Lab)計畫，2016 年和 2017 年蓬勃發展期間，Boden，Piteå，Umeå 和 Luleå 等市也參與成為計畫夥伴，他們組織了多場比賽，並與 Sunderby

社區學院與 Changemaker Educations 合作，在 Boden 籌備了獨特的獨立遊戲開發者教育課程。East Sweden Game 計畫於 2017 年 8 月落成，位於林雪平市的 Ebbepark，作為東瑞典遊戲開發商的共同工作空間，電玩公司和企業家可以見面，相互啟發並實現他們的計畫，該計畫由行業資深人士 Tomas Ahlström 領導，該遊戲育成中心一直是 Skövde 市遊戲開發商成功且長期運營的幕後推手。2016 年，更擴大到哥德堡和 Statik 市，為瑞典西部地區作為遊戲開發區域做出了貢獻。在斯德哥爾摩，日本電玩領導開發商 Sting 設立了育成中心；另外，瑞典南部，Blekinge 及 MINC 兩家育成中心也分別在 Karlshamn 及馬爾默設立育成中心，這兩個城市都得到瑞典南部電玩協會 Game City 的支持。

(三) 資金財務改善，轉向收購外國公司

在 2017 年，丹麥出版公司 Egmont 組建了新的商業公司—Nordisk 電影遊戲公司(NFG)，目的在投資北歐的遊戲公司，主要推手 Martin Walfisz 是瑞典馬爾默的瑞典遊戲工作室 Massive 的創始人之一，也是 Planeto 軟體公司的執行長。NFG 計畫先投資逾一億克朗，專注於 PC 和遊戲機的核心遊戲，自 NFG 成立以來，已投資 130 萬歐元於丹麥 Flashbulb Games，及投資 1,000 萬歐元於位在斯德哥爾摩的 Avalanche Studios。除了知名的瑞典公司 Mojang(Minecraft 遊戲)和 King Digital(Candy Crush 遊戲)已分別被微軟和暴雪公司收購案外，外國投資者收購瑞典遊戲公司的趨勢仍在繼續。2017 年 1 月，微軟再收購瑞典 3D 公司 Donya Labs 的 Simplygon 技術，玩家可以

在諸如 Resident Evil 7 和 Player Unknown's Battlegrounds 等眾多重磅遊戲中看到 Simplygon 的技術。同時，瑞典市場收購趨勢正朝著賣方轉為買方，例如 THQ Nordic、Starbreeze 和 Paradox Interactive 等公司都展現瑞典有意願和財力，增加對外國公司的所有權。

(四) 電競表現優異

電競常被電玩業者視為重要和大幅成長領域之一，但通常遊戲開發者未將之列為核心項目，僅少數的開發者以電競作為遊戲製作的重心。過去幾年許多與電競相關公司主要投入項目是與電競相關的團隊、獎金和組織的發展。瑞典人口雖不多，但在電競團隊和玩家多在競賽中處於領先地位，擁有大多數職業玩家、取得高額獎金和最多的國家勝利次數。

(五) 仿冒、盜版與競爭的議題

數位市場的內容創作者面臨較特殊的挑戰，與其他如音樂和電影等創意產業相比，電子遊戲具有一大優勢在於內容的互動性，使其具有防止盜版或通過盜版管道散佈遊戲來獲益。部分開發者頻繁更新以阻止駭客和盜版，然而，盜版市場仍猖獗且翻新，是原創者與非法者間的競賽。除傳統的消費盜版之外，新的侵權形式恐無法列為侵犯智財，如共享、駭客攻擊或欺詐行為等。例如：應用程序複製，仿冒者複製並發布一個流行的遊戲，雖然標題、品牌、內容和代碼與原始版本很相似，但仿冒版通常很差，而該仿冒版利用原版的投資和市場營銷盈利，在這種情況下，開發者必須爭取網路平台或散佈

仿冒 app 的數位市場來強制執行，但事實上通常很難找到真正的侵權者。許多遊戲直接通過開發者官網銷售，但盜版商會建立一個相似的官網，看似相似的網域名稱，並出售原始遊戲的駭客版本，消費者以為是正版遊戲，但在更新時經常遇到問題，如未經授權的密鑰，鑰匙可在付款後使用，但也有透過媒體和分銷商發放的免費版密鑰，犯罪分子會透過駭客或其他方法，取得這些密鑰並出售，通常會在專賣二手遊戲的市場重新銷售。這些非法競爭難以避免，且不能單靠開發商解決，須透過執法機關、電信運營商、數位市場等互聯網代理商之間的國際合作及法律行動，並透過消費者通報及技術的保護措施來因應。

資金和人才的取得是瑞典遊戲開發商的威脅和風險所在，美國、加拿大、英國和芬蘭等主要競爭對手中，有些提供國內企業高額補貼來創造競爭優勢，如對新創公司的退稅、貸款和各種現金補貼，相較下，瑞典在電玩產業競爭優勢的公共投資很有限，在與芬蘭比較時常導致較少的外國資本投資。有關數位競爭的議題，如侵權（數據、版權和商標侵權）以及數位市場的合法權利也需要更多關注，遊戲開發商相對於數位市場平台商，往往缺乏談判能力，實務上，數位市場常是開發商接觸觀眾的唯一途徑。

對於許多行業而言，資金取得不易，電玩業也不例外，在瑞典取得融資難度更大。人力資源則是另一個阻礙瑞典遊戲公司發展的因素，亟需要教育和研究計畫的支持，及縮短工作許可的處理時間，長期來看，電玩業

需學校培養程式和美術專業的人才。遊戲開發是一種智力、藝術、技術，商業導向的工作，關鍵在個人創造力與企業全球競爭條件，由於所需資金相對較少，瑞典決策者可以參與製定瑞典遊戲的發展，並製作出聞名全球的作品，即使沒有太多的外援，遊戲開發業仍表現亮眼，但也因此使瑞典政府積極未投入，並不利開發商的發展。以開發 Little Nightmares 遊戲的 Tarsier Studios 為例，雖屢獲殊榮，但因缺乏融資選項和缺乏資金，使這類小公司難以獨立自主，也使得開發新遊戲概念，和提高遊戲所屬文化的水準變得更加困難。

瑞典的遊戲開發在眾多公司創建的強大品牌主導下，可以開發市場上的所有商業平台的遊戲。電玩是已成熟的市場，一些早期的開發商已經開始創建新公司，部分投資了新的遊戲，如 Coffee Stain Studios 的出版公司、Snowprint Studios、Fall Damage、Hazelight Studios、Hatrabbit、10 Chambers Collective、Outsiders、Warpzone Studios 和 Lavapotion 等都很好的例子。瑞典遊戲出口的受全球各地需求不斷成長的拉抬，不僅有新的目標群市場加入，且現有的消費群價值也在提升，此趨勢在可預見的未來仍將持續。遊戲開發有時被稱為瑞典經濟的未來希望，數據說明了一切：瑞典遊戲開發與瑞典經濟昨天有關，今日無疑是非常重要的，明天更代表著無限的機會。

貳、瑞典公司設立規定

瑞典有一套透明化流程，使設立公司程序簡單而高效。瑞典社會和產業具高度國際化和技術導向，對外國投資人和股東無歧視。希望在瑞典建立企業的外國公司很可能在子公司(有限責任公司，aktiebolag)或分支機構(filial)兩種型態擇一，在瑞典成立企業的外國投資者，多數選擇設立私人有限責任公司。瑞典法規長期以來就接受有限責任公司與獨資。私營有限責任公司是指在瑞典註冊成立的法人實體，最低股本為5萬瑞典克朗。如果是分支機構則是隸屬於外國有限責任公司而未在瑞典註冊。私人有限責任公司和分公司都必須在瑞典公司登記處(Bolagsverket)和瑞典稅務局(Skatteverket)登記。有限責任公司必須指定一個董事會，如果是公開的有限公司(可向公眾人士發行股票)，則是董事總經理。分支機構則必須有一位總經理。有關董事總經理和董事會的居民身份的適用特定規定。有限責任公司和分支機構必須遵守瑞典的簿記規定，當超過一定規模時須指定一名審計員。有限責任公司必須向Bolagsverket提交年度帳目。分支機構必須將其帳戶與外國公司的帳戶分開，是否提交外國公司和分支機構的年度帳戶須考量多個因素。基於稅務目的，有限責任公司和分支機構的處理方式相似，但根據公司集團的結構可能會產生不同的稅收影響，有限責任公司可通過集團內分紅獲得利潤免稅。分支機構因本身並非法人實體，可能在業務啟動的赤字過渡期產生稅賦優惠，因此該外國公司可能可對該赤字列減稅，但此效果不適用於子公司，因無論所有權如何，該子公司均被視為瑞典的法人實體。(其他有關有限公司組成規定，請詳參Bolagsverket網站：

<http://bolagsverket.se/en/bus/business/limited/2.1147/board-of-directors-1.8631>)。

部分業務項目需要獲得許可，但非常少見，且由法律明定，常由警察局、市政府和縣行政委員會（Länsstyrelsen）參與許可核定。在瑞典擁有子公司和分支機構的外國銀行和其他金融機構須取得瑞典金融監督管理局（Finansinspektionen）的授權及註冊。

一、主要投資法令

瑞典的投資相關法規清楚易懂，對於外商投資瑞典，除了特殊行業的執照外（包括保險業務、銀行財務服務等），其它都和本國人一樣，依照一樣的規定設立公司，也可接受一樣的補助。

二、投資申請之規定、程序、應準備文件及審查流程

臺商本人不一定要在瑞典經營公司，但一定要指派一名稅務（VAT）代表，負責處理所有有關的稅務。如果臺商本人要在瑞典營運公司，則必須在進入瑞典3個月前，向在臺之瑞典大使館或辦事處，申請居留證（工作簽證），以下是取得證件的要件：

- （一）合理的企劃書。
- （二）想經營的公司必須是可預期獲利的。
- （三）具相關文件能證明申請人具有設立公司或購買公司的財力。
- （四）有足夠的經濟財源照料申請人及其家人，

(五) 必須能證明申請人在此領域中的經驗教育或人脈等。

(六) 如果購買某公司，須同時附上最近 2 年的年度報表。

此外，依有限公司 (a limited liability company)、分支機構 (branch) 等類別有不同申請資格限制，註冊程序約略如下：

稅務登記

持公司統一編號向瑞典國稅局 (Skatteverket) 登記

(詳細資料：

<https://www.skatteverket.se/servicelankar/otherlanguages/inenglish/businessesandemployers/registeringabusiness.4.12815e4f14a62bc048f5179.html>)

|

申請特定許可證

依據所設立公司的不同執業項目，可能須向各目的事業主管機關

申請許可證或辦理登記

(各項許可登記查詢：

<https://www.verksam.se/en/web/international/alla-e-tjanster/find-permits>)

其他詳細資料可查參 Business Sweden 網頁介紹：

<http://www.business-sweden.se/en/Invest/inspiration/Establishment-guide/s/>

三、投資相關機關

- 全球瑞典大使館 www.sweden.gov.se (申請居留簽證)
- 瑞典移民局 www.migrationsverket.se (審查並核准簽證事宜)
- 瑞典公司管理局：www.bolagsverket.se (負責公司註冊事

宜)

- 瑞典戶政稅務局：www.skatteverket.se (稅務事宜)
- 國際稅務辦公室電話：46-8-6941000 (公司設立人登記 VAT 代表的機構)

四、投資獎勵措施

外商與瑞典公司皆繳納 22% 的公司稅。至於匯出的盈餘，瑞典並沒有任何的金額限制，也沒有任何外匯兌換的限制。

在瑞典提供貸款的機構，包括銀行、投資公司、國家產業技術委員會 (NUTEK)、和區域性發展基金會。可以尋求補助的管道，則有人口數偏少的中北瑞典提供的發展補助、國家針對特殊研究發展的計劃補助、各地區的區域性補助、和歐盟基金補助。詳細的貸款或補助內容，可至國家產業技術委員會 (NUTEK) 網站查閱。

五、其他投資相關法令

倘欲設立工廠或從事對環境有影響的產業，瑞典有相當嚴格的環保法令限制，而且多是運用經濟條款做為限制，例如對於污染物及排泄放出物的稅收和費用、改變環境費用或對當地的補助等。瑞典政府也針對某些特定地 (如農地)、經常性重覆使用地、危險的化學物品、廢棄物管理以及工廠排泄物或放射物等訂定嚴謹的法令嚴加控制。

其他詳細資料可查參 Business Sweden 網頁介紹：

<http://www.business-sweden.se/en/Invest/inspiration/Establishment-guides/>

參、結語

全球電玩、電競產業正蓬勃發展，商機已逾千億美金，且仍持續快速擴大中。電玩開發非以大型公司為必要，我國產業結構以中小企業為主，也適合積極發展電玩相關產業與人才，特別是該產業華語消費市場成長快速，市占比高，我國具華語電玩市場語言、文化與人才的優勢，應把握商機。瑞典在電玩產業居世界領先地位，條件優越，我國可試尋求結合並學習瑞典的電玩創新能力，共同開發龐大市場。

資料來源

1. 瑞典 Dataspelebranschen Swedish Games Industry 所著「Swedish Game Developer Index 2017-2018」報告
2. Newzoo 「2017 Global Game Market Report」
3. 瑞典公司登記處 (Bolagsverket)、瑞典稅務局 (Skatteverket)、瑞典貿易暨投資委員會(Business Sweden)