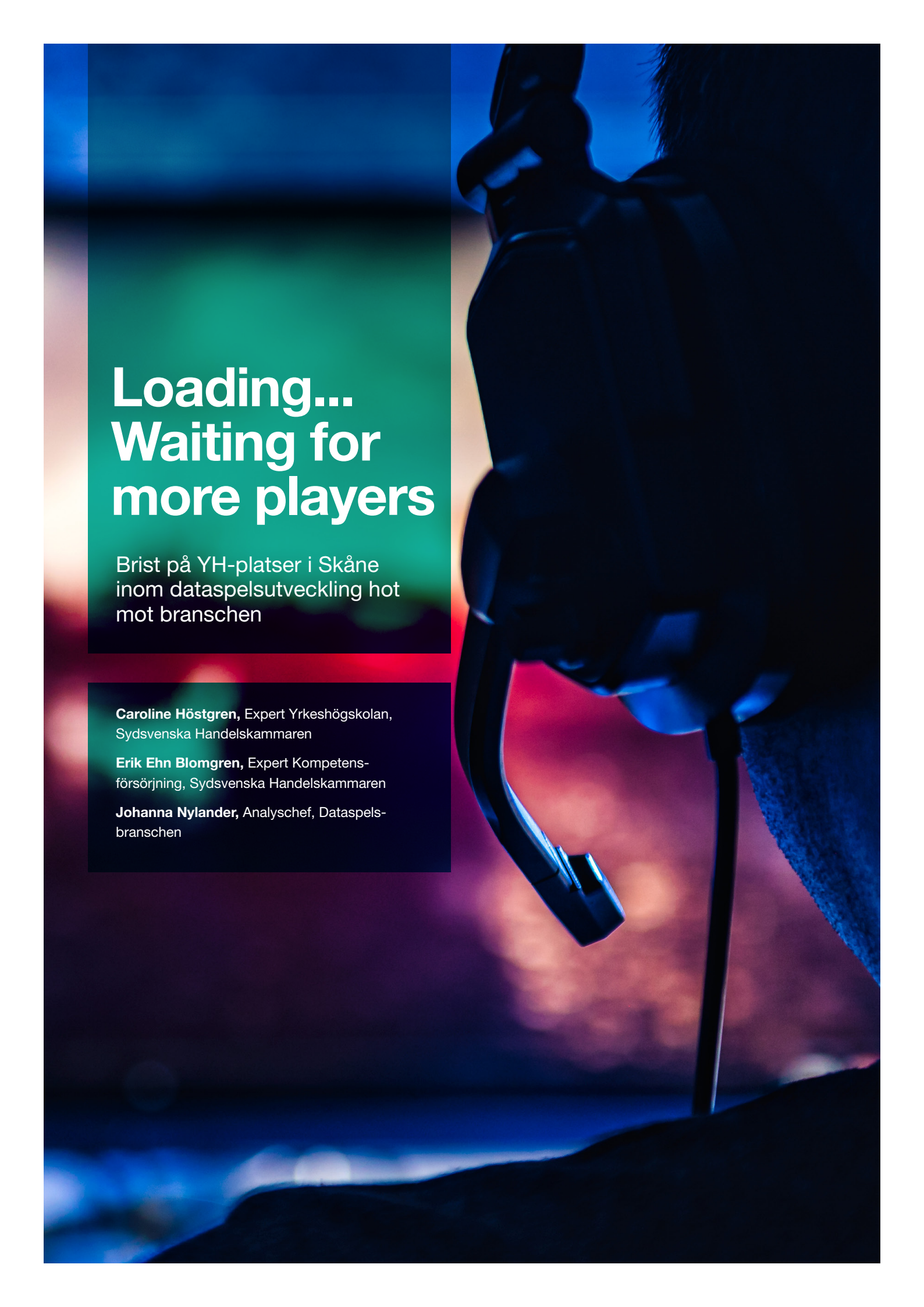


A person's hand is shown holding a black game controller. The background is a vibrant sunset or sunrise with orange, red, and blue hues. The overall mood is dynamic and tech-oriented.

Loading... Waiting for more players

Brist på YH-platser i Skåne
inom dataspelsutveckling hot
mot branschen

Caroline Höstgren, Expert Yrkeshögskolan,
Sydsvenska Handelskammaren

Erik Ehn Blomgren, Expert Kompetens-
försörjning, Sydsvenska Handelskammaren

Johanna Nylander, Analyschef, Dataspels-
branschen



Handelskammaren

I sydsvenska företags intresse

Sydsvenska Industri- och Handelskammaren är en privat organisation som arbetar i sydsvenska företags intresse. Vi påverkar företagens villkor genom bland annat utveckling av infrastruktur och utbildningssystem. Vi stöder affärer genom service inom internationell handel och olika utbildningar. Vi sammanför företag i olika nätverk och på våra många möten. Handelskammaren har drygt 2 500 medlemsföretag och finns i Skåne, Blekinge, Kalmar, Kronobergs och södra Hallands län.



Sammanfattning

Malmö spelbransch växer så det knakar, och har ambitionen att bli Europas spelutvecklingshuvudstad. En förutsättning för att nå målet är att det finns utbildningar som möter företagens behov.

Antalet anställda inom dataspelsbranschen ökar kraftigt varje år men antalet som utbildas inom yrkeshögskolan ligger still. Det finns ett underskott av utbildningsplatser inom dataspel i Sydsverige, och i nuläget finns inga planer på en utökning av utbildningsplatser inom yrkeshögskolan till Malmö. Samtidigt har söktrycket till spelutbildningarna mer än fördubblats sedan 2017. Från ansökan om att bedriva utbildning till faktiskt tillskott av ny arbetskraft är det en ledtid på flera år. Om ingenting görs nu finns en risk att Malmö förbises vid nyetableringar och investeringar, samt att spelföretag till slut börjar söka sig bort från staden.

Handelskammaren och Dataspelsbranschen bedömer att en tredubbling av antalet utbildningsplatser de närmaste fem åren är en förutsättning för att branschens tillväxt inte ska stanna av. Det hade inneburit att antalet utbildningsplatser i Malmö hamnat på samma nivå som år 2017 i relation till antalet anställda.

Spelbranschen i Skåne

Spelbranschen i Malmö

Malmö är navet för spelutveckling i södra Sverige. Staden siktar på att bli en av Europas spelutvecklingshubbar, och den utveckling som den lokala branschen haft under de senaste tio åren pekar på att ambitionen är nåbar. Bara de senaste sex åren har antalet personer som arbetar med spelutveckling mer än tredubblats, från 500 till över 1 500 personer. Malmö har en stor bredd av företag som gör spel i olika genrer. Från stora spelstudios som Massive Entertainment, Sharkmob och King, till ett antal prisvinnande småföretag och en livfull startup-scen. Den företagskultur och de bolag som finns i staden lockar talanger från hela världen. Malmö stad och Region Skåne stöttar branschen och det finns ett stort investeringsintresse i stadens bolag. En uppskattning från Dataspelbranschen är att bolag inom spelutveckling i Skåne år 2020 omsatte nästan två miljarder kronor.¹

Utöver ett företagskluster i världsklass har Malmö ett av världens främsta spelutbildningsföretag, The Game Assembly (TGA), som varje år levererar ny kompetens till stadens företag. TGA:s närvaro i staden måste lyftas när branschens lokala framgång ska förklaras. Men redan nu överstiger efterfrågan på spelutbildad arbetskraft antalet personer som examineras från TGA. Malmö spelbransch har uppnått ett momentum med goda förutsättningar för att branschen ska fortsätta växa i ännu högre takt framöver. I dag rekryteras långt fler personer utifrån regionen till speljobb i Malmö, än vad det utexamineras studenter från de utbildningar som finns i staden och regionen.

Det är en situation som inte är hållbar i längden. Bland annat visade Covid-19 på sårbarheten i förlita sig för mycket på internationell rörlighet och rekrytering.

Samtidigt har flera spelföretag etablerat utvecklingskontor i Malmö, och företag av alla storlekar letar efter kompetens i regionen. Läget för den skånska spelbranschen är kritiskt, då en lokal rekryteringsbas är väsentlig för att garantera stabilitet i kompetensförsörjningen.

Ska branschen kunna behålla den gynnsamma utvecklingen kräver det att antalet utbildningsplatser ökar i Malmö. Alla prognoser pekar på ett allt större gap mellan nyexaminerade och antalet anställda - vilket redan på kort sikt kommer ha stor påverkan på bolagens möjlighet till etablering och tillväxt i regionen.

Ett underskott av utbildningsplatser

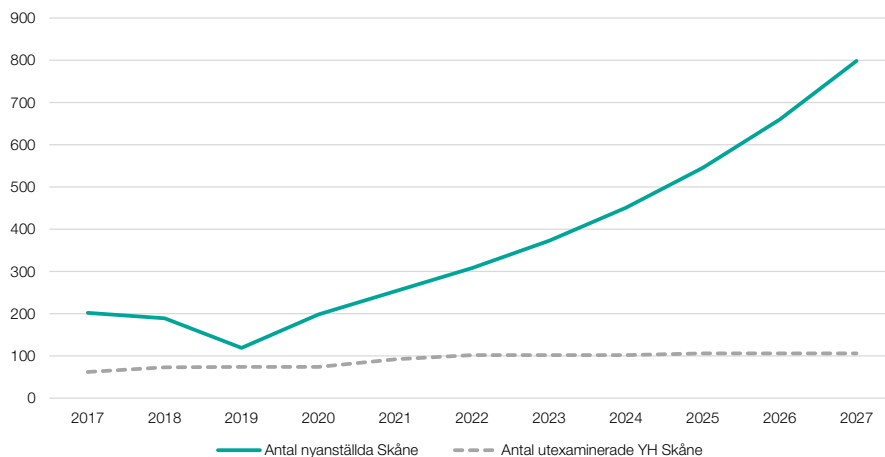
Ser man till den data som finns över antalet anställda i spelbranschen och antalet utbildningsplatser för branschen finns det ett tydligt underskott på utbildningsplatser i Skåne. Branschen har ett stort behov av arbetskraft inom alla kompetenser, och prognosen baserat på de senaste årens nyanställningar visar att branschen beräknas växa med drygt 300 personer under 2022. Detta kan jämföras med att det i slutet av maj 2022 fanns 185 lediga tjänster enbart i Malmö utannonserade på samlingssidan Swedengamejobs.com.

1. Spelutvecklarindex 2021, Dataspelbranschen

I Sverige är förhållandet mellan antal utbildningsplatser och antal anställda lågt, men gapet är större i Skåne. I nuläget finns enbart en Yrkehögskoleanordnare i regionen, The Game Assembly, och enbart en utbildningsinriktning inom akademien, spelprogrammeringsutbildningen Spelutveckling på Malmö Universitet. Framöver förväntas gapet bli ännu större, i takt med att antalet anställda blir fler och antalet utbildningsplatser står stilla. Nästa år, 2023, beräknas Sveriges totala utexaminerade yrkehögskolestuderande täcka upp till 84 procent av det nationella behovet av kompetens, men i Skåne är motsvarande siffra enbart 27 procent.

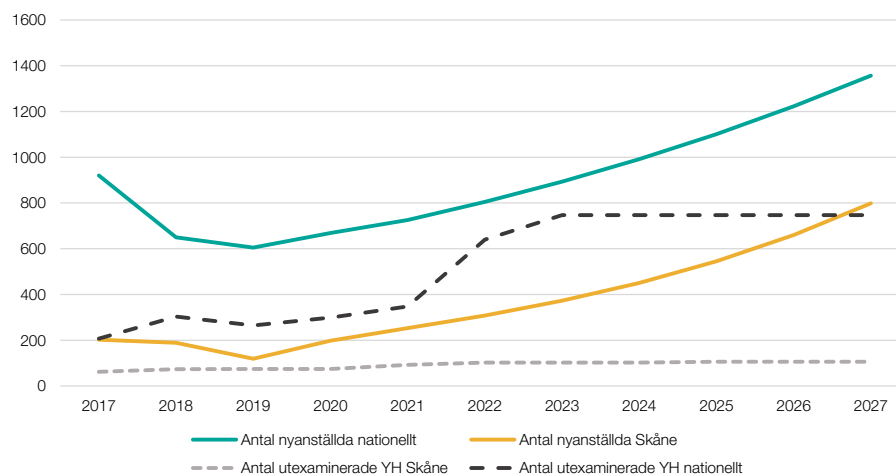
Jämför vi med Sverige i stort ser vi att det på nationell nivå varit en ökning av utbildningsplatser som följt branschens tillväxt. Men även där ser vi en avtrappning, om än från en högre nivå än vad som syns i Skåne.

Antal nyanställda vs. utexaminerade, i den skånska spelbranschen



Grafen visar historisk utveckling fram till år 2021. Därefter är det en prognos av antalet anställda i Skåne. Antalet utbildningsplatser är baserat på tilldelade platser på Yrkehögskolan. Det är Myndigheten för yrkeshögskolan som beviljar medel för nya och befintliga utbildningar och det normala är att man beviljar på 2–4 års sikt. I grafen kan vi se att tilldelningen till Skåne har varit stabil sedan år 2019 och att detta gäller i nuläget fram till 2027. Detta ligger också i linje med Myndigheten för yrkeshögskolans nuvarande plan för tilldelning av utbildningsplatser.²

Antal nyanställda vs. utexaminerade i spelbranschen



Statistik från MYH visar att branschen svalt i princip samtliga som har utbildat sig hittills och att utbildningsmatchningen är stark. Efterfrågan på kompetensen som kommer från YH-utbildningarna är stark och enligt Myndighetens egna undersökningar kommer 80–90 procent av de utbildade arbeta i branschen efter examen.³

2. Power Point från Myndigheten för yrkeshögskolan om spelutbildningar

3. Power Point från Myndigheten för yrkeshögskolan om spelutbildningar

YH och kompetens

Lokal utbildning bidrar till lokal kompetensförsörjning

Olika delar av utbildningssystemet har olika uppdrag och olika syften. En viktig men sällan uppmärksammas del av detta syfte är vilket geografiskt utbildningsuppdrag de olika systemen har. Sveriges universitet och högskolor har exempelvis ett nationellt uppdrag där de ska utbilda till nationella behov och där det regionala kompetensbehovet är underordnat. I realiteten finns det dock en stark koppling mellan universitetens geografiska placering och studenternas val av arbetsort där över hälften stannar i den region man utbildat sig.⁴

Överlag har geografisk närhet stor betydelse för kompetensförsörjningen och det är av den anledningen som exempelvis inkubatorer och forskningstunga verksamheter ofta lägger sin verksamhet i anslutning till universitetsstäder. I andra änden återfinns exempelvis kommunala vuxenutbildningar som i huvudsak utbildar för kommunala behov. Yrkeshögskolan befinner sig någonstans däremellan med en tydlig dragning mot lokal kompetensförsörjning, vilket också i högsta grad ligger i linje med hur yrkesutbildningssystemet är utformat.⁵

Yrkeshögskolan utbildar till det svenska spelundret

Yrkeshögskolan svarar mot arbetsmarknadens behov av kvalificerad arbetskraft med eftergymnasial kompetens. Utbildningarna bedrivs i nära samarbete med företag och organisationer. Arbetslivets aktiva medverkan i utbildningarna gör att utbildningarna anpassas och utvecklas i takt med att branschernas behov förändras. Yrkeshögskolesystemet är unikt då utbildningarna endast beviljas om det finns ett identifierat lokalt behov och en stark medverkan från arbetslivet.



4. SCB 2018

5. <https://www.myh.se/yrkeshogskolan/ansok-om-att-bedriva-utbildning/ansokan-yrkeshogskolan/sa-bedoms-ansokan/organisatoriska-forutsattningar-och-geografisk-placering>

I Sverige utbildas spelutvecklare i huvudsak via Yrkeshögskolan och de högskoleutbildningar som finns inom dataspelsutveckling. Yrkeshögskolan spelar en nyckelroll för att förse branschen med junior kompetens, och är välmatchad tack vare den praktiska inriktningen på spelutveckling som hantverk. Utbildningarna fungerar som både introduktionsutbildning till branschen samt som praktisk vidareutbildning för exempelvis högskoleutbildade som vill arbeta inom spelbranschen. År 2023 beräknas rekordmånga, 747 personer, utexamineras från svenska yrkeshögskoleutbildningar inom spel, men bara 102 av dem är från en skola i Malmö. Myndigheten för yrkeshögskolan beräknar att ungefär 90 procent arbetar inom branschen efter ett år. Det är goda siffror och visar på utbildningarnas höga matchningsgrad mot branschens behov.⁶

Malmö Universitet har en utbildning inom spelprogrammering och bedriver också forskning inom området, men många studenter därifrån rekryteras av andra mjukvaruföretag utanför spelbranschen.

Sammantaget gör det att få branscher är så beroende av Yrkeshögskolan som spelbranschen i den bemärkelsen att den utgör den huvudsakliga källan till kompetensförsörjning, undantaget internationell rekrytering. Följaktligen blir företagen också väldigt beroende av att antalet utbildningsplatser succesivt ökar i takt med branschens expansion.

Dessutom står många andra närliggande branscher och knackar på dörren för att anställa spelutvecklare. Denna trend märks tydligt av, bland annat genom att fler företag med annan verksamhet än spelutveckling kontaktar utbildningarna för att locka studerande till sig.

Utbildning är ofta en drivkraft för att få branscher att växa, och en viktig del i det ekosystem som ofta omgärdar framgångsrika spelhubbar. I Sverige syns det tydligt hur en handfull orter utanför huvudstaden har fått växande spelföretagskluster tack vare bland annat lokalt engagemang, tillgång till utbildning och innovationssystem.

Den svenska spelutbildningsmodellen

De svenska spelutbildningarna är indelade i tre huvudkategorier; programmering, grafik och design som är ungefär lika stora i antal utbildningsplatser. Dataspel skapas i mixen mellan kreativt arbete och tekniskt kunnande, och många framgångsrika dataspel är utvecklade av teams med både konstnärlig- och avancerad teknisk kompetens.

Inom yrkeshögskolan läggs stor vikt vid det praktiska lärandet vilket är extra viktigt för spel-företagen. I utbildningarna erbjuds Lärande i arbetet (LIA) där de studerande under en längre tid samarbetar i projekt där man bygger ett spel. Samarbetet sker mellan programmering, design och grafik studerande. Genom spelprojekten kommer den kanske viktigaste kunskapen för en spelutvecklare; Hur man arbetar tillsammans och kan kommunicera mellan olika professioner.

Fler utbildningsplatser löser knuten

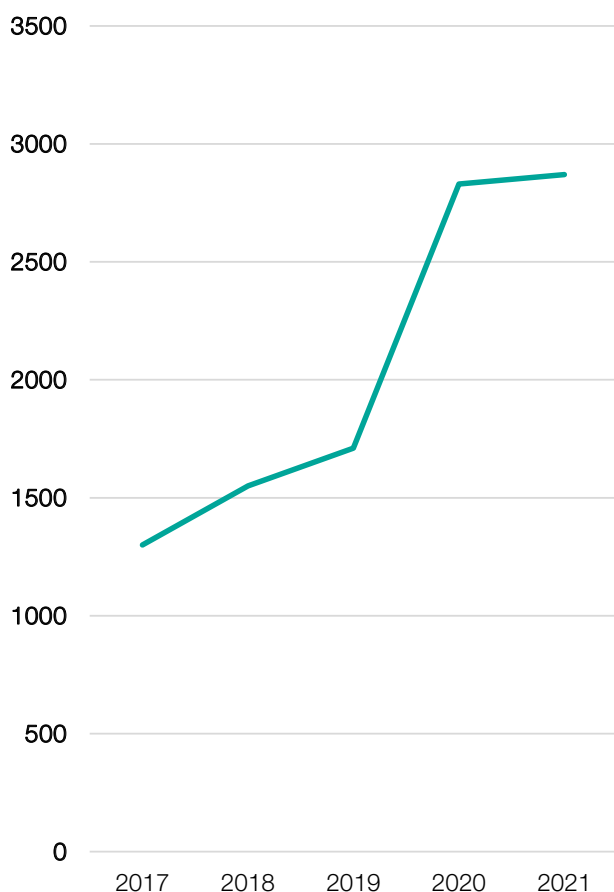
I Skåne utbildas runt 100 personer inom dataspel per år men behovet från branschen är betydligt större än så.

Av de fem spelutbildningar i Sverige med högst andel sökande per plats (de senaste tre omgångarna) finns tre i Malmö, en i Stockholm och en i Falun. Det finns därmed goda förutsättningar att fylla ytterligare utbildning i Malmö. De fem utbildningsinriktningarna i Malmö har ett genomsnittligt söktryck på 5,2 sökande per plats vilket kan jämföras med 3,8 studerande per plats nationellt.

6. Power Point från Myndigheten för yrkeshögskolan om spelutbildningar

7. Utdrag från Myndigheten för yrkeshögskolan statistik om sökande och studerande på spelutbildningar i Sverige, datauttag 2022-05-09.

Antal sökande till spelutbildningar nationellt



Grafen visar hur antalet sökande till spelutbildningar har ökat de senaste åren.

Våra beräkningar visar att antalet utbildningsplatser, bara inom yrkeshögskolan, skulle behöva tredubblas inom en treårsperiod för att kunna matcha efterfrågan på kompetens i Malmö. Det skulle innebära att relation mellan nyanställningar och utbildningsplatser hamnade på samma nivå som år 2015.

Framtiden – en fråga om momentum

Myndigheten för Yrkeshögskolan har enligt utsago för avsikt att behålla nuvarande nivå av utbildningsplatser nationellt.⁸ Dessutom avser man att fortsätta i första hand tillfredsställa storstadsregionernas kompetensbehov. Denna strategi är oroväckande dels på nationell nivå när vi ser en ökad skillnad mellan hur många som anställs och hur många som utbildas. Det är extra oroväckande i Skåne där dessa skillnader är betydligt större.

De senaste årens utveckling där fler personer söker till utbildningarna, branschen växer men utbildningsplatserna ligger kvar på samma nivåer kommer att leda till att branschen får ännu svårare att rekrytera och därmed riskerar att tappa fart.

Över en längre tidsperiod krävs det i stället fler utbildningsplatser till Skåne och en ännu bredare satsning på kompetensförsörjning för att säkra tillväxten i regionen. Malmö som spelstad har uppnått en kritisk storlek med flera större arbetsplatser inom branschen som tillsammans driver tillväxt och har gjort staden till en attraktiv plats för spelutvecklare att stanna på. Samtidigt har synergier mellan näringsliv, utbildning och offentliga aktörer vuxit fram och etablerats genom lokala satsningar såsom Game Habitat. Game Habitat i Malmö är en ideell organisation med syfte att stötta nya och befintliga spelföretag i Skåne och Blekinge.

Att hitta personal med rätt kompetens är det enskilt största hindret mot tillväxt. Om det kan säkras, med hjälp av fler utbildningsplatser inom yrkeshögskolan, fler samarbeten mot högre utbildning, samt relevanta satsningar på arbetskraftsinvandring och rätt typ av fortbildning – då finns alla möjligheter i världen att Malmö blir Europas spelhuvudstad.⁹

8. Power Point från Myndigheten för yrkeshögskolan om spelutbildningar

9. Sveriges Radio, Brist på spelutvecklare hotar svenska framgången - Kulturnytt i P1. <https://sverigesradio.se/artikel/brist-pa-spelutvecklare-hotar-svenska-framgangen>



Rapporten är ett samarbete mellan:



Handelskammaren
I sydsvenska företags intresse



DATASPELSBRANSCHEN
Swedish Games Industry

Sydsvenska Industri- och Handelskammaren
Skeppsbron 2, 211 20 Malmö. Tel 040 - 690 24 00
www.handelskammaren.com