

Skånsk respons på MYH:s analys:

- Spel 2023

Bakgrund

En av Myndigheten för Yrkeshögskolans (MYH:s) uppgifter är att analysera arbetsmarknadens behov av utbildningar inom yrkeshögskolan. Som regionalt utvecklingsansvarig ska Region Skåne återkoppla i vilken grad de trender som belyses ur ett nationellt perspektiv i MYH:s analyser har signifikans för Skåne samt återkoppla gällande dimensioneringen av platser för olika utbildningsinriktningar. För denna uppgift har representanter från företag, organisationer och branschföreträdare kontaktats. Nedan presenteras den regionala återkopplingen. Denna summering har sammanställts av Sydsvenska industri- och handelskammaren december 2023.

Intro

MYH:s analys gällande "Spel" omfattar tre utbildningsinriktningar som bidrar med kompetensförsörjning till spelbranschen:

- Programmerare, spel (SUN-KOD 481ab)
- Spelgrafiker (SUN-KOD 213de)
- Speldesigner (SUN-KOD 213df)

Nedan presenteras en kort summering av respektive utbildningsinriktning och en kommentar kring behov och dimensionering av platser för Skåne på 3–5 års sikt.

Programmerare, spel

Tot. inkomna ansökningar 2022	Tot. beviljade ansökningar 2022	Beviljade platser, riket slutår 2023	Beviljade platser, Skåne slutår 2023	MYH:s bedömning antal platser som beviljas nationellt startår 2024
9	4	215	35	140

Spelgrafiker

Tot. inkomna ansökningar 2022	Tot. beviljade ansökningar 2022	Beviljade platser, riket slutår 2023	Beviljade platser, Skåne 2023	MYH:s bedömning antal platser som beviljas nationellt startår 2024
8	4	206	23	75

Speldesigner

Tot. inkomna ansökningar 2022	Tot. beviljade ansökningar 2022	Beviljade platser, riket slutår 2023	Beviljade platser, Skåne 2023	MYH:s bedömning antal platser som beviljas nationellt startår 2024
5	4	191	44	30

Region Skåne ser att kompetensförsörjningen från yrkeshögskolan till spelbranschen är fortsatt mycket stor. Trots ökningen av utbildningsplatser och fler spelutvecklarutbildningar behöver branschen mer kompetens. Det råder brist på utbildningsmöjligheter inom dataspelssektorn i hela Sydsverige. Det är av yttersta vikt att branschen får den påfyllnad av kompetens från yrkeshögskolan för att säkerställa att regionen och Malmö behåller sin attraktivitet för spelindustrin och dess tillväxt.

Efterfrågan på 3–5 år för utbildningsinriktningen Spel 2023

(Utdrag ur MYH:s analys)

Den globala spelmarknaden förväntas nå 321 miljarder dollar år 2026, med en genomsnittlig tillväxt på 8 procent. Den svenska spelmarknaden överträffar globala resultat och omsatte över 27 miljarder kronor 2021, med en årlig tillväxt på cirka 21 procent mellan 2017–2021. Detta tillskrivs hög kompetens bland svenska spelutvecklare, innovation, investeringar och en bred spelportfölj. Trots påverkan av den globala pandemin har den svenska spelbranschen visat stark tillväxt och rekrytering. Utmaningen ligger i kompetensbristen, vilket har lett till rekrytering från andra länder.

Dataspelsbranschen uppskattar att över 19 000 personer var anställda globalt 2021, med nästan 8 000 i Sverige. För att bibehålla tillväxten krävs minst 25 000 ytterligare spelutvecklare fram till 2031. Företag har börjat anställa utomlands för att lösa kompetensbristen, och om detta inte åtgärdas kan branschen stagnera eller flytta utomlands. Bristen omfattar alla yrkeskategorier, särskilt inom spelanimation, programmering och spelgrafik på avancerad teknisk nivå. Alternativa utbildningsvägar inkluderar högskola, universitet och folkhögskola. Den svenska spelbranschen står inför positiv utveckling, men kapital- och kompetensbrist utgör potentiella hinder för framtida tillväxt.

Sammantaget konstateras att den svenska spelbranschens utveckling ser positiv ut, trots en skakig omvärld. Det finns dock faktorer som kan bromsa branschens utveckling, där brist på kapital och kompetens är två av de största hindren framöver.

Regional kommentar

Skåne och Malmö är en stark spelutvecklingshub, vilket visas i raden av spel som utvecklas i regionen. Eftersom Malmö har en bredd av företag som gör spel i olika genrer behövs ett stort utbud av kompetens som kan matcha kompetensbehoven från olika spelstudios. Från etablerade spelstudios som Massive Entertainment, Sharkmob, Avalanche, Sharkmob och King till flera prisbelönta småföretag och en blomstrande startup-scen. Antalet spelutvecklingsföretag fortsätter att öka i snabb takt, enbart de senaste två åren har antalet fördubblats. Sedan 2011 har antalet anställda i regionen ökat i snitt med 15 procent och den ekonomiska omsättningen ökar stadigt. Trots nyetableringen av Futuregames i Malmö med sina två beviljade utbildningar, Futuregames Game Artist och Futuregames Game Programmer behöver branschen tillgång till mer kompetens.