

# Ta tillvara på kompetensen inom digital media och visualisering

**2017.07.10**



En av de branscher som växer allra snabbast i Sverige är TV- och datorspelbranschen. 2015 omsatte svenska spelproducenter över 12,5 miljarder kronor och gjorde en samlad vinst på över 4,5 miljarder kronor. Svenskutvecklade spel som Minecraft, Candy Crush Saga och Battlefield har blivit exportsuccéer som spelas av miljontals människor runt om i hela världen. Ett bevis på det svenska spelundrets succé är Malmöbaserade Massive Entertainment som nyligen skrev avtal i miljardklassen om att producera TV- och datorspel av filmen Avatar.

Den årliga tillväxttakten för den svenska spelbranschen är i genomsnitt 39% och antalet anställda har på kort tid fördubblats och beräknas idag till ca 4000 personer runt om Sverige. Flest bolag och anställda finns i Stockholm, Göteborg och Malmö. Även i andra orter som Uppsala, Umeå och Skövde har spelbolagen vuxit snabbt de senaste åren. I exempelvis Skövde finns 20-tal spelbolag med totalt ca 250 heltidsanställda. Att Skövde har blivit en magnet för just spelskapare beror till stor del på att Högskolan i Skövde har ett väletablerat utbildningsprogram med över 500 dataspelstudenter.

TV- och dataspelutveckling har dock inte alls etablerat sig i Norrköping trots att potentialen här är stor. I Norrköping finns redan forskning och utveckling inom medieteknik och visualisering i absolut världsklass. Förutom verksamheten kring Visualiseringscenter erbjuder Campus Norrköping redan idag angränsande utbildningar inom grafisk design och medieteknik.

Den samlade kunskapen som redan finns tillgänglig borde bättre kunna utnyttjas och ligga till grund för en satsning och etablering av nya och innovativa spelbolag i vår kommun. Att samla den kompetens som redan finns i Norrköping och bilda ett kluster för små innovativa spelbolag har potential att ge minst lika många arbetstillfällen som branschen skapat i Skövde - om inte fler.

För att trygga kompetensförsörjningen till ett sådant kluster bör ett gymnasieprogram etableras i Norrköping med fokus på digital media, spelutveckling och speldesign. Ett sådant gymnasieprogram finns redan i ett antal kommuner, exempelvis i Linköping. Det skulle skapa större intresse både bland elever och studenter men också få fler spelbolag att våga etablera sig och investera i vår kommun.



*Exempel på svenska spelsuccéer - Unravel, Minecraft, Battlefield och Brothers.*

Ett nytt kluster och kompetenscenter för spelutveckling skulle få fler studenter att stanna kvar i Norrköping, få fler små start-up - och innovationsbolag att blomstra men också ge Norrköping fler eftertraktade arbetstillfällen inom exempelvis interaktiv media, IT och programmering.

**Vi föreslår därför kommunfullmäktige i Norrköpings kommun:**

Att se över möjligheten att tillsammans med andra lokala aktörer etablera ett kluster inom interaktiv media och spel.

Att etablera ett kommunalt gymnasieprogram med inriktning inom digital media, spelutveckling och speldesign.

**Peter Butros**  
**Vänsterpartiet**