

Version 1.0 - 2016-12-13

KARTLÄGGNING AV SPELRELATERADE EVENEMANG

I EUROPA 2016



Hur kan Malmös position som en av Europas ledande spelstäder stärkas?

En rapport producerad av GameFlame på uppdrag av Meet Malmö, Malmö Stad



Innehållsförteckning

Sammanfattning av kartläggning	3
Spelrelaterade evenemang registrerade på sajten Gameconfs.com	4
Spelrelaterade evenemang i världen	5
Kartläggning av spelrelaterade evenemang i Europa	6
Trender	6
De största spelrelaterade evenemangen i Europa	6
Spelrelaterade evenemang i Sverige	7
DreamHack	7
Stockholm	7
Göteborg	8
Malmö	8
Andra orter	8
Lokala aktörer	9
Nordic Game Resources AB	9
Spelens Hus	10
Andra aktörer	11
Framtida möjligheter för Malmö	13
Malmös position som spelstad och förutsättningar för fler spelrelaterade evenemang	13
Insatser och evenemang som kan stärka Malmös varumärke och position som spelstad	14
Bilagor	16
Om denna rapport	16

“Malmö while initially an unlikely choice to host this event, quickly became an obvious choice,” said Tomas Lyckedal. “The combination of airports, hotels, shopping and a state-of-the-art arena like Malmö Arena will make this esports event special not only for players and fans, but also for partners, press and everyone involved”.

Tomas Lyckedal, DreamHack. Källa: <http://www.dreamhack.se/dhs16/2016/01/08/dreamhack-to-host-250000-csgo-event-in-malmo-arena/>

Sammanfattning av kartläggning

Denna rapport kartlägger spelrelaterade evenemang i Europa som kan vara intressanta för Malmö utifrån olika perspektiv för att stärka Malmös position som en av Europas ledande spelstäder.

Kartläggningen inriktar sig främst på spelbranschkonferenser, spelmässor, spelfestivaler, e-sportsevenemang och spelforskningskonferenser.

202

spelrelaterade evenemang i Europa 2016 är registrerade på sajten www.gameconfs.com.

56

evenemang har kartlagts i mer detalj i arbetet med denna rapport.
De är utvalda utifrån bedömd relevans till rapportens fokus och syfte.

11

evenemang i kartläggningen är baserade i Sverige.

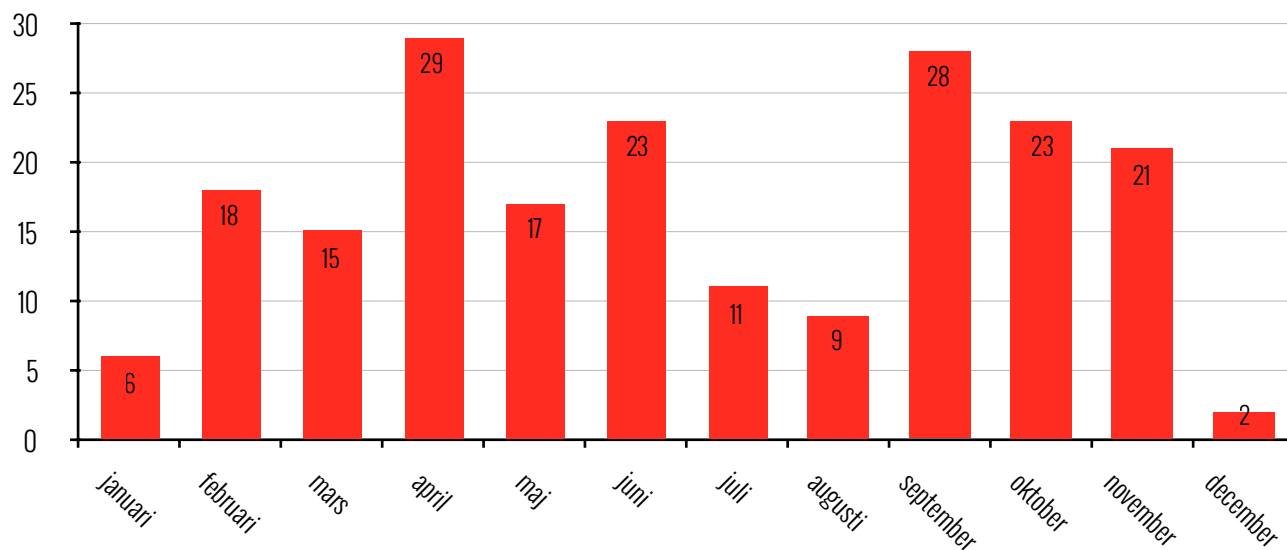
3

evenemang i kartläggningen är baserade i Malmö.

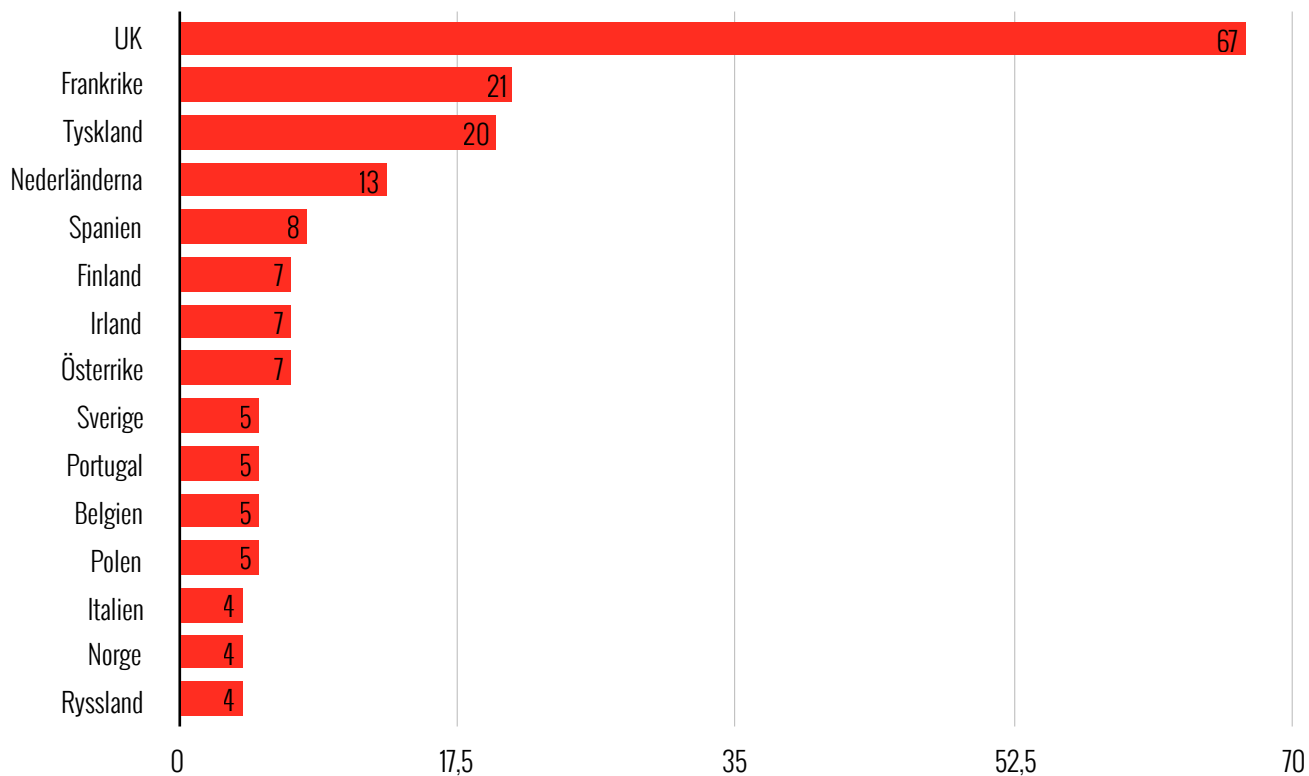
Spelrelaterade evenemang registrerade på sajten Gameconfs.com

För att få en överblick är sajten gameconfs.com en bra referens, sajten har 202 registrerade spelrelaterade evenemang 2016 i Europa.

Sajten drivs och kureras av *Jurie Horneman*, de nödvändiga uppgifterna skickas via e-post för att få evenemanget registrerat på sajten.



Spridning över året av de 202 spelrelaterade evenemang 2016 som är registrerade på sajten.



De 15 länder i Europa med flest spelrelaterade evenemang registrerade på sajten 2016.

Spelrelaterade evenemang i världen

Sajten gameconfs.com har totalt 440 evenemang registrerade 2016 över hela världen. Evenemangen registrerade i Europa (202) utgör ca 46%.

Några av de stora spelrelaterade evenemangen i världen för referens:

Namn	Land	Ort	Datum	Besökarantal ca
GDC Game Developer Conference	USA	San Francisco	2016-03-14	27 000
E3	USA	Los Angeles	2016-06-14	50 000
PAX West Penny Arcade Expo	USA	Seattle	2016-09-02	70 000
Tokyo Game Show	Japan	Tokyo	2016-09-15	271 224
MineCon 2016	USA	Anaheim, California	2016-09-24	12 000
G-Star 2016 Global game exhibition	Sydkorea	Busan	2016-11-17	210 000

Kartläggning av spelrelaterade evenemang i Europa

Kartläggningen tittar närmare på 56 evenemang som bedömts relevanta för syftet med denna rapport eller som referens.

Den detaljerade kartläggningen [finns som Google-kalkylarkbilaga här](#). En förenklad och mer överblickbar version finns också som bilaga till denna rapport. Referensnummer från kartläggningen anges i denna rapport på detta sätt: [17] *Nordic Game*.

I kartläggningen har uppgifter samlats in från evenemangets respektive publika hemsidor eller från andra publikationer där evenemanget omskrivits. Uppgifterna har inte verifierats eller bekräftats från andra källor och är främst ämnade som referensunderlag.

Följande information har i den mån det varit möjligt samlats in om evenemangen i kartläggningen:

Benämning	Förklaring	Förenklad
Nr	Referensnummer för att referera till uppgifter i kartläggningen. Ex. [17] <i>Nordic Game</i>	X
Namn	Evenemangets eventuella förkortning och namn.	X
Kategori	Typ av evenemang.	X
Målgrupp	Vem vänder sig evenemanget till?	X
Beskrivning	Sammanfattning, säljfraser från arrangören.	
Roterande	Är det ett roterande evenemang som är på olika platser?	
Land		X
Ort		X
Venue	Plats/lokal för evenemanget.	
Startdatum	Evenemangets startdatum. Listan är sorterad utifrån evenemangets startdatum.	X
Slutdatum	Evenemangets slutdatum.	
Besökarantal ca		X
Pris lägsta		
Pris högsta		
Startår		X
Webbsida		X
Arrangör		X
Kontaktperson		
Kontaktuppgift		
Kommentarer		

Trender

Under arbetet med kartläggningen så är det framför allt evenemang fokuserade på VR, startups, indiespelutvecklare, e-sport och mässor/festivaler för allmänheten som sticker ut som ökande.

De största spelrelaterade evenemangen i Europa

Flest besökare i kartläggningen har [24] *GamesCom* i Köln, Tyskland. Mässan har 345 000 besökare, varav 30 500 är där för att göra affärer och resten för att bl.a. prova de senaste spelen.

Näst flest besökare har spelfestivalen och mässan [44] *Paris Games Week* som beräknar att 310 000 besökte mässan och de evenemang som ingår.

Spelrelaterade evenemang i Sverige

Kartläggningen innehåller 11 evenemang som är baserade i Sverige. 4 av dem är även registrerade på Gameconfs.com.

Störst antal besökare bland de svenska evenemangen i kartläggningen har den digitala spelfestivalen [19] *DreamHack Summer* i Jönköping med 56 000 besökare.

DreamHack

Dreamhack startade 1994 som ett litet lokalt evenemang i Malung med 40 deltagare och har sedan successivt växt till Sveriges största spelkulturevenemang med 56 000 besökare 2016. Efter flytten till Jönköping 2001 har deltagarantalet växt från ca 5 000 till årets 56 000. 10 000 har en egen LAN-plats för sin dator.

2007 mottog Dreamhacks grundare ett hederspris från Jönköpings kommun. Motiveringen var evenemangets betydelse för kommunen, näringslivet och stadens högskola.

DreamHack såldes 2015 till MTG för 244 miljoner. (Källa: [artikel i DI](#)).

Stockholm

Stockholm har flest spelutvecklarföretag och anställda spelutvecklare i Sverige enligt Dataspelebranschens spelutvecklarindex 2016 .

I denna kartläggning har det inte framkommit att Stockholm har flest antal spelrelaterade evenemang. [48] *ComicCon Stockholm*, tidigare Comic Con Gamex är det enda evenemang i kartläggningen som är baserat i Stockholm. Evenemanget hade 30 000 besökare i Kistamässan.

Några andra relaterade evenemang, initiativ och aktörer är:

Svenska mästerskapen i Cosplay - Stockholm 2017

SM i Cosplay arrangeras av NärCon sedan 2011.

Det har tidigare varit en del av NärCon Vinter i Linköping. 2015 direktsändes tävlingen för första gången i SVT.

<http://cosplaysm.narcon.se/event/historia/>

2017 kommer det att bli ett eget evenemang på Nordiska Museet i Stockholm den 25 mars.

<http://2017.cosplaysm.se/#valkommen>

Stockholms Spelmuseum

En relaterad satsning som gjorts 2016 är Stockholms Spelmuseum som öppnade 1 september 2016,

<https://stockholmsspelmuseum.se>.

Spelhus

Ett spelens hus verkar vara på gång i Stockholm också, i Sveroks regi.

<http://www.dn.se/arkiv/stockholm/spelare-far-egget-hus/>

Göteborg

Kartläggningen innehåller inget spelrelaterat evenemang 2016 i Göteborg, det finns inte heller några evenemang registrerade på gameconfs.com.

Det finns andra relaterade evenemang, initiativ och aktörer så som:

Gothenburg Games

Sedan 2013 har Gothenburg Games arbetat för att skapa en större mäs­sa i Göteborg. Svenska Mässan arrangerade i samarbete med ett flertal aktörer Gothenburg Games Esport Challenge 19-21 november 2015, i samband med mässan Kunskap & Framtid.

2016 har det inte blivit något evenemang. Det vore intressant att titta närmare på varför.

Hexis

Göteborg satsar 2017 på ett nytt spelevenemang, Hexis. Så här beskriver de sitt evenemang: *Västsveriges största LAN intar Prioritet Serneke Arena den 31 mars till andra april med schyssta turneringar, e-sport, aktivitetsområde och föreläsningar.*

Hexis består av två delar, en LAN del med över 700 platser, fullspäckat med turneringar, scenaktiviteter och annat roligt. Andra delen är aktivitetsområdet som innehåller alltifrån VR och e-sportshörna till föreläsningar.

Spelets Hus

I Göteborg finns Spelet Hus som samlar olika Sverok-föreningar.

GG Bar

2016 öppnade Sveriges första nörd- och e-sportsbar, GG Bar, i Göteborg.

Malmö

Kartläggningen innehåller 3 evenemang baserade i Malmö. Endast [17] *Nordic Game* är registrerad på Gameconfs.com.

[17] *Nordic Game* har sedan starten 2003 blivit Europas största spelkonferens som lockat rekordpublik till Malmö, från framför allt spelbranschen, med drygt 2 000 besökare.

[12] *DreamHack Masters* körde sin första CS:GO e-sportsturnering i Malmö 2016, de fyllde Malmö Arena med 12 000 besökare.

[25] *Retrospelefestivalen* har för tredje året lockat dator- & TV-spelsnostalgiker till STPLN i Malmö. 1 400 besökte festivalen och de ser ut att behöva en större lokal till nästa år.

Ett annat relaterat evenemang är:

Joystick 8.0

Malmö SymfoniOrkester gör en djupdykning i spelmusikens värld på Malmö Live i ett av de mest välbesökta arrangemangen av MSO. Konserten avslutades med världspremiären för temat från *The Division*. [Läs mer här på Malmö Live](http://Malmö Live).

2006 arrangerades den första Joystick-konserten under Malmöfestivalen med 17 000 besökare.

Andra orter

Andra orter som utmärker sig med spelrelaterade evenemang i kartläggningen är **Skövde** med [37] *Sweden Game Conference* och [40] *Sweden Game Festival*, **Jönköping** med [19] *Dreamhack Summer*, **Linköping** med [21] *NärCon Sommar* och [50] *LiU Game Conference*, **Visby** med [18] *Gotland Game Conference* och **Karlshamn** med [16] *Creative Coast Festival*.

Lokala aktörer

Det finns ett stort antal lokala aktörer som på ett eller annat sätt är relevanta utifrån denna rapportens fokus. Kontaktuppgifter till aktörerna finns listade i [bilaga 2](#), fliken "Lokala aktörer". Det finns definitivt fler relevanta aktörer och listan kan med fördel fyllas på framöver. Jag har i rapporten fokuserat på två aktörer som jag träffat och skriver mer ingående om. Övriga har jag, för att avgränsa uppdraget, endast skrivit kort om.

Nordic Game Resources AB

Nordic Game Resources är arrangör av [17] *Nordic Game*, en konferens för professionella spelutvecklare, som startade 2003 och arrangeras årligen i mitten av maj på Slagthuset.

Jag träffar *Erik Robertson*, VD och *Jacob Riis*, kommunikations- och programansvarig för konferensen. På kontoret, som ligger i Media Evolution City, är förberedelserna för nästa års konferens i full gång.

Konferensen blev erbjuden att flytta till Köpenhamn för ett antal år sedan, och arrangörerna hade fått löfte om finansiering från den danska producentföreningen. Det var dock svårt att hitta en venue i Köpenhamn, det var betydligt dyrare, och det ekonomiska löftet infriades inte, men det är den typen av incitament som skulle kunna få konferensen att lämna Malmö.

Stödet som konferensen har fått ifrån Malmö stad är väldigt uppskattat, även om det rent ekonomiska stödet sänktes i år. Ett tidigare besked skulle underlätta mycket för verksamheten. Erik lyfter också fram talmiddagen på Rådhuset som en väldigt uppskattad gest från staden. Det ger talarna och de inbjudna en minnesvärd upplevelse.

Samarbete för att bygga upp bakomliggande infrastruktur för streaming och spridande av kunskap, stöd vid förhandling med venue och marknadsföring av evenemanget är också välkommet.

Inom fem år hoppas Erik att Nordic Game-konferensen är allmänt erkänd i världen som spelbranschens motsvarighet till filmfestivalen i Cannes och SXSW (South By Southwest). Nordic Game är redan störst i sitt slag i Europa, välkänd för sin kreativitet och goda, kollegiala stämning, och på väg att göra det som Slush gör med Slush Play, för startups i spelbranschen. 2016 förbokades ca 1 200 affärsmöten i konferensens bokningssystem, huvudsakligen mellan spelutvecklare, förläggare och finansörer.

Nytt för 2017 är [Nordic Game Discovery Contest](#), ett samarbete med ett antal andra spelrelaterade evenemang i Norden och Europa under 2016-2017 där utvalda spelprojekt pitchas live inför en panel med investerare och experter, med final i Malmö i maj.

Konferensen har möjlighet att växa uppskattningsvis 40-50% innan maxkapaciteten är nådd i nuvarande form. Erik uppskattar att Nordic Game idag lockar ca 1 000 hotellgäster till Malmö.

Nordic Game ser positivt på ett eventuellt samarbete med andra evenemang i samband med konferensen. De har vanligtvis tillgång till Slagthuset några dagar innan och ofta även helgen efter konferensen, då t.ex. ett publikt evenemang skulle kunna kopplas på.

När det gäller publika spelevenemang så tror Erik och Jacob att det finns en begränsning vid ungefär 20 - 30 000 besökare i Malmö, baserat på den geografiska placeringen. Vi har andra förutsättningar jämfört med t.ex. GamesCom i Köln, som har drygt 300 000 besökare varav 80% av dem har inte rest mer än 100 km.

Spelens Hus

Spelens Hus är en föreningsdriven mötesplats för spelintresserade i Malmö. I Spelens Hus finns ett stort antal ideella föreningar med fokus på olika sorters spel. De är under samma tak på Nobelvägen 145A och här sitter bland annat Sverok, Malmö e-sport, E-sport Skåne, MEGA och Sydcon. Verksamheten är finansierad via Malmö Stad, Studieförbundet och Sverok. Spelens Hus har idag ca 12 anställda.

Jag träffar *Samir Arabi-Eter* som är verksamhetschef för Spelens Hus och *Chris Jonasson* som är ordförande i Malmö e-sport.

Spelens Hus är öppet för alla och bygger på en tydlig värdegrund som inkluderar och involverar ungdomar. Det finns väldigt mycket vilja och en stor lust att skapa mötesplatser, arrangera evenemang och verka för en positiv och nyanserad spelkultur.

Det finns också en tydlig frustration över byråkrati och regelverk som inte riktigt hänger med i utvecklingen och skapar onödigt långa processer som försvårar föreningarnas initiativ.

Samir, som har 50% tjänst i Sverok och 50% tjänst i Spelens Hus, sitter också med i bl.a. MINT-gruppen, en referensgrupp där olika aktörer har en dialog med kommunen. Det finns en dialog, gehör och vilja men när föreningar vill arrangera evenemang fastnar de ofta i de regelverk som gäller baserat på att de ligger under fritidsförvaltningen. Varje förening får t.ex. arrangera 2 små och 1 stort arrangemang per år. Det finns ambassadörer inom Malmö Stad och Region Skåne som har hjälpt dem mycket, men många initiativ stannar någonstans på vägen och kommer inte vidare.

Samir och Chris nämner rapporten "Hej Kommunen!" som tagits fram av Sverok.

Rapporten lyfter fram hur samarbetet mellan kommuner och föreningar kan bli bättre och pekar på förändringar i regelverken kring föreningsbidrag som är bättre anpassade till moderna föreningar. Lund har t.ex. reviderat sina föreningsbidragssystem utifrån rekommendationer i rapporten.

Samir och Chris uppfattar det som att stora resurser läggs på att locka hit befintliga evenemangskoncept, men det finns få möjligheter att finansiera de lokala föreningarnas initiativ, arrangemang och evenemang.

Det är de lokala satsningarna på gräsrotsnivå som kan ge kontinuitet, lokalt kunnande och entreprenörskap som i förlängningen skapar starka evenemang som gynnar staden och stadens profil som spelstad.

DreamHack startade t.ex. 1994 som just en liten träff för 40 deltagare med ett gemensamt intresse och har utvecklats till Sveriges största spelkulturevenemang med 56 000 besökare 2016. (*Läs mer om DreamHack på sidan 7.*)

ComicCon är ett exempel på evenemang som lockades hit 2015, men som redan i år valde att förlägga evenemanget i Köpenhamn där de kunde samarbeta med affärskedjan GameStop, och de verkar ha lockat en större publik.

DreamHack Masters arrangerade sin första stora e-sportsturnering i Malmö 2016, med 12 000 besökare som fyllde Malmö Arena. De arrangerar nästa version i Las Vegas. De kommer att arrangera ett evenemang till under 2017 men det är ännu inte officiellt om de kommer tillbaka till Malmö.

När vi diskuterar DreamHack Masters i Malmö kommer det också fram att föreningarna saknade en dialog och kände sig exkluderade. De föreläsningar och kringevenemang som arrangerades i samband med DreamHack Masters var nästan enbart inriktade på spelbranschen, trots att detta var ett e-sportevenemang som engagerar så många fler.

Det ena behöver inte heller utesluta det andra, det bästa vore att både kunna locka hit stora evenemang och samtidigt bygga upp egna starka evenemang från gräsrotsnivå.

Avslutningsvis frågar jag Samir och Chris om några evenemang som de drömmer om att arrangera. De enas kring NärCon Malmö, GX Sweden / GX EU (GaymerX), större LAN och större e-sporttävlingar än de kan arrangera nu, gymnasiemästerskap och högstadiemästerskap i e-sport.

De enas också om att det vore fantastiskt om någon arrangerade ett seriöst internationellt Youtubeconvent och en riktigt spelmässa, en som inte bara fokuserar på datorspel.

Uppmaningen från Samir och Chris är att de ansvariga behöver sätta sig in i vad ungdomarna gillar. Lyssna på ungdomarna! Det finns väldigt mycket att göra inom spelkultur som stärker stadens spelprofil betydligt.

NärCon

Ett aktuellt exempel på ett evenemang som föreningarna i Spelens Hus vill arrangera är det befintliga konceptet NärCon. I tre olika möten har de diskuterat med kommunen om varför NärCon bör arrangeras i Malmö. 2016 arrangerade t.ex. Gävle ett lokalt NärCon, då borde vi i Malmö också kunna göra det. Det krävs ekonomiskt stöd och en passande lokal. Samir har alla detaljer om vad som behövs för att det ska kunna bli verklighet.

Malmö e-sport

E-sporten är starkt växande, det finns många aktiva spelare, föreningar och ett väldigt stort publikintresse. Chris berättar om att Malmö e-sport satsar på att bli en del av riksidrottsförbundet. [Läs även artikel från Mynewsdesk här.](#) Att kvalificera som idrottsförening skulle innebära 4 000 kr mer per medlem och år jämfört med en kulturförening. Många e-sportföreningar hamnar dessutom mellan stolarna bl.a. eftersom medlemmarna inte alltid bor i samma kommun och inte uppfyller kraven som ställs.

Museum of Esport History

Spelens Hus har också stora planer på att öppna världens första e-sportmuseum. [Läs mer i artikel från Sydsvenskan här.](#)

MEGA (Malmö Electronic Games Association)

MEGA (som tidigare hette Terebi Ge-mu) är en ideell ungdomsförening med inriktning mot digitala spel. Föreningen är ofta ute på andra arrangörers event och hjälper till med TV-spelsunderhållning. Under de senaste åren har de bland annat deltagit på Malmöfestivalen, Scifi-mässan, spelmusikkonserten Joystick och Arabic Game Jam.

Föreningen hjälpte även nyligen Tarsier Studios med att hitta lämpliga spelare för att speltesta Little Nightmares som är under utveckling.

Andra aktörer

Game City

En icke-vinstdrivande organisation med syfte att stärka och upprätthålla södra Sveriges position som Europas ledande region för utveckling av digitala spel.

Media Evolution

Media Evolution är ett kluster och en medlemsorganisation som gör det möjligt för organisationer och personer att dela, lära, tänka nytt och ställa om i det digitala skiftet. Vi driver projekt och erbjuder tjänster inom områdena Community, Competence och Collaboration. Media Evolution arrangerar bl.a. [The Conference](#) i Malmö.

Southern Sweden Creatives

Southern Sweden Creatives är en satsning från Region Skåne med målet att små och medelstora företag inom kulturella och kreativa näringar, som till exempel spel-, film-, och designindustrin, ska nå ut internationellt med sina produkter.

Invest in Skåne är projektägare och arbetar tillsammans med Form/Design Center, Film i Skåne, Malmö stad, Lunds kommun/The Creative Plot, Helsingborgs stad, Media Evolution, Region Skåne och Net Port Science Park.

The Game Assembly

En 2-årig yrkeshögskola med spelutvecklingsinriktade utbildningar inom game programming, game art, level design och technical artist.

Studenterna deltar årligen som volontärer under konferensen [17] *Nordic Game*.

Arabic Game Jam

Arabic Game Jam är ett 48-timmars game jam där deltagarna skapar spelkoncept för den arabisktalande marknaden. Evenemanget har arrangerats i många år av bl.a. Media Evolution.

Malmö högskola

Malmö högskola blir universitet och får universitetsstatus 1 Januari 2018. Detta är nu bekräftat från regeringen här.

Malmö högskola har flera olika spelrelaterade utbildningar och forskning inom olika avdelningar.

Medea

Medea är ett forskningslabb inom media, design och allmänhetens delaktighet. Medea är en bra ingång för samarbete med andra aktörer.

Fakulteten för teknik och samhälle / Datavetenskap

På Fakulteten för teknik och samhälle finns utbildningar inom datavetenskap, byggteknik, maskin- och materialvetenskap, naturvetenskap, medieteknik samt tillämpad matematik. Gästföreläsare, studiebesök, projektkurser med externa uppdragsgivare är en naturlig del av verksamheten.

Här finns program för spelutveckling, kandidat 180 hp. Det finns även program på kandidatnivå för bl.a. systemutvecklare, produktionsledare inom media, datavetenskap och applikationsutveckling. Det finns även magister/master inom t.ex. computer science.

K3 (Institutionen för konst, kultur och kommunikation)

På Institutionen för konst, kultur och kommunikation – K3, arbetar de med tvärvetenskapliga utbildningar och forskning inom media, kultur och design.

K3 har bl.a. utbildning i interaktionsdesign, character design och storytelling med tydliga kopplingar till spelbranschen.

Fakulteten för lärande och samhälle / Lärarhögskolan

Lärarhögskolan bedrev tidigare forskning kring pedagogiska spel och lärande under ledning av Gunilla Svingby. Det är oklart om någon liknande forskning pågår fortfarande, men det vore intressant att undersöka närmare.

Framtida möjligheter för Malmö

Malmös position som spelstad och förutsättningar för fler spelrelaterade evenemang

I Malmö finns det mycket goda förutsättningar för att fler spelrelaterade evenemang ska arrangeras. Malmö har en stark spelbransch med många aktörer som organiserar sig via Game City. Det finns satsningar på startups och en spelfokuserad inkubator i regi av Minc. Antalet investeringar som riktar sig till spelföretag har ökat och startupinvesteringar generellt har fått ett uppsving.

Malmö har välkända spelriktade utbildningar som yrkeshögskolan The Game Assembly och kandidatprogrammet *spelutveckling* på Malmö högskola. På Malmö högskola, som blir universitet 2018, finns också forskning kopplad till spel och flertalet andra utbildningar inom närliggande områden.

Malmö har många aktiva föreningar som fokuserar på spel och spelkultur. Spelens Hus samlar flera av dessa föreningar under ett tak. Där finns mycket vilja och engagemang.

Malmö har också många bra venues och aktörer inom evenemang t.ex. STPLN, Slagthuset MalmöMässan och Malmö Arena.

Jag bad Per Strömbäck, talesperson för Dataspelsbranschen, att sammanfatta sin bild av Malmö som spelstad. Per har själv bott i Malmö i flera år.

”Malmö är en av de tre viktigaste dataspelsstäderna i Norden och har därmed en plats på världskartan. Den ställningen beror inte bara på att Malmö tidigare i år levererade det snabbast säljande nya spelvarumärket i historien – Tom Clancy’s The Division av Ubisoft Massive – att Europas största spelutvecklarkonferens – Nordic Game – lockar delegationer från länder som Kina, Korea och Kanada till Slagthuset varje vår eller att nästan var tionde anställd i svenska spelföretag är utbildad på yrkeshögskolan The Game Assembly.

I hög grad beror Malmös status även på konstnärliga framgångar, prisvinnande smalare titlar och indie-hits från mindre spelutvecklare. Malmö har genom åren skämt bort oss med en strid ström spel som utmanar etablerade föreställningar.

Här finns alla förutsättningar för fortsatta framgångar, Malmö har sitt öde i egna händer.”

Per Strömbäck, talesperson Dataspelsbranschen, december 2016

Insatser och evenemang som kan stärka Malmös varumärke och position som spelstad

Vad kan då göras för att stärka Malmös position som spelstad ytterligare och främja att fler spelrelaterade evenemang sker i Malmö?

Stöd befintliga evenemang

Stöd de evenemang som redan är etablerade ,eller har valt att etablera sig i Malmö och för en dialog med aktörer om vad det är som gör att de väljer att eventuellt flytta sina evenemang någon annanstans.

Verka för ökad samverkan

Under arbetet med rapporten så har det blivit tydligt att det finns en stor potential i än större samverkan mellan de olika spelrelaterade aktörerna i staden. Branschen, utbildningar, forskning, och föreningar kan knytas tätare till varandra och med staden.

Utbildningarna och forskningen på Malmö Högskola och föreningarna i t.ex. Spelens Hus bör involveras mer i och stärka befintliga organisationer som Game City. Ökad samverkan ökar också trovärdigheten och möjligheten att finansiera gemensamma organisationer, projekt och evenemang.

Stöd föreningar, nya initiativ och gräsrotsevenemang

Förenkla och förtydliga föreningsbidragssystem och regelverk så att lokala initiativ får möjlighet att bygga upp evenemang, kunnande och erfarenhet.

Ge föreningar som har driv och kunnande ökat mandat och stöd.

NärCon Malmö 2017

Ett konkret förslag som föreningarna på Spelens Hus brinner för. Vad krävs för att det ska hända och hur kan de få stöd att komma vidare?

Stadsspelfestival - Malmö Game Festival

Många städer har utvecklat ett spelfestivalkoncept knutet till staden.

Att samla flera evenemang under ett gemensamt koncept är ett effektivt sätt att marknadsföra staden som en spelstad och stärka stadens varumärke.

I kartläggningen syns bl.a. London, Köpenhamn, Berlin, Paris, Lucca, Nottingham och Hamburg med olika spelrelaterade evenemang knutna till staden.

I flera av dessa exempel så är det ett antal aktörer som gått samman med staden eller regionen för att skapa något större än de enskilda evenemangen, som lockar en bredare publik och marknadsförs gemensamt.

Ett intressant och kanske mer långsiktigt mål är att försöka skapa något i stil med ”Malmö Game Festival” som bör ske i samband med något annat befintligt evenemang.

Malmöfestivalen lockar mycket folk till staden i augusti och har tidigare haft spelrelaterat innehåll. Branschkonferensen [17] *Nordic Game* lockar hit många aktörer inom spelbranschen och är väl etablerad i Malmö i maj. Dessa befintliga evenemang kan byggas ut under tiden som konceptet utvecklas.

I konceptet bör förslagsvis en kombination av publika och branschfokuserade evenemang ingå, arrangerade av olika aktörer. Spelmässa/expo, e-sportsturnering, cosplaytävling, game jam, spelrelaterad musikfestival och spelkonferens är några inslag som skulle passa utmärkt.

Evenemang kopplade till turism

Spelmässor, e-sportsevenemang och spelfestivaler lockar i regel betydligt större publik än nischade branschmässor.

Evenemang som [12] *DreamHack Masters* med 12 000 besökare är värdefulla.

“Malmö while initially an unlikely choice to host this event, quickly became an obvious choice,” said Tomas Lyckedal. “The combination of airports, hotels, shopping and a state-of-the-art arena like Malmö Arena will make this esports event special not only for players and fans, but also for partners, press and everyone involved”.

Tomas Lyckedal, DreamHack. Källa: <http://www.dreamhack.se/dhs16/2016/01/08/dreamhack-to-host-250000-csgo-event-in-malmo-arena/>

Comic Con som arrangerade ett evenemang i Malmö 2015 valde 2016 att förlägga evenemanget i Köpenhamn, [31] *Comic Con Copenhagen*. Det är ett intressant fall att titta närmare på. När evenemanget var i Malmö 2015 så fanns det ett samarbete med den lokala spelbranschen och Nordic Game. Antalet besökare i Malmö 2015 uppskattades till 10-12 000. I Köpenhamn har samarbete inletts med GameStop och evenemanget verkar ha lockat ca 20 000 besökare.

– Det är inte publiksiffran vi tittar blint på. Vi har ju hellre 10 000 nöjda besökare än 20 000 missnöjda. Och samma sak med utställarna, säger Christian Kullman.

Christian Kullman, projektledare Comic Con Malmö. Källa: <https://blogg.sydsvenskan.se/dygnetrunt/2015/09/14/tv-stjarnor-drog-mest-pa-comic-con-malmo/>

Evenemang kopplade till forskning och akademi

Det saknas idag tydliga kopplingar mellan högskola/universitet, forskning och spelbransch i Malmö. Det är ett område som bör förstärkas.

Det finns ett antal roterande evenemang som arrangeras av olika universitet i Europa. Det är intressant att undersöka möjligheten att knyta t.ex. något av dessa evenemang till Malmö högskola för att öka spelstadens akademiska tyngd.

[22] *DiGRA (Digital Games Research Association)*, roterar mellan olika universitet i världen sedan 2003. Har varit bl.a. i Stockholm, Visby. Lockar ca 250 spelforskare från hela världen.

[28] *VS-Games (International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications)*, roterar mellan olika universitet i Europa sedan 2009. Har varit i bl.a. Skövde. Lockar ca 300 spelforskare från hela världen.

[35] *ECGBL 2016 (European Conference on Games Based Learning)*, roterar mellan olika Universitet i Europa sedan 2007. Har varit i bl.a. Skövde. Lockar ca 129 spelforskare från hela världen.

Bilagor

1. Kartläggning av spelrelaterade evenemang i Europa - förenklad översikt. PDF.
2. Utvalda spelrelaterade evenemang i Europa 2016, sök och sorteringsbar Google-kalkylarbilaga.
 - 2.1. Evenemang i Europa från CameConfs, flik i Google-kalkylarbilagan
 - 2.2. Lokala aktörer, flik i Google-kalkylarbilagan

Om denna rapport

Denna rapport och kartläggning är producerad av GameFlame på uppdrag av Meet Malmö, Näringslivsenheten - Malmö Stad.

I kartläggningen har uppgifter samlats in från evenemangens och aktörernas publika hemsidor eller från andra publikationer där de omskrivits.

Uppgifterna har inte alltid verifierats eller bekräftats från andra källor och är främst ämnade som referensunderlag.

Rum för spel

Rum för spel är en förstudie som genomförs parallellt med denna rapport av Mimmi Tegnér (Science Center Malmö Museer) och Jonas Michanek (Idélaboratoriet). Initiativet kommer från Meet Malmö och är ytterligare ett led i att stärka Malmös position som spelstad.

Läs mer här och kontakta Mimmi på mimmi.tegner@malmo.se för mer information.

Meet Malmö

I forumet Meet Malmö samarbetar Malmö stad och näringslivet för att hitta lösningar på stadens utmaningar. Goda tankar och initiativ från näringslivet, organisationer och Malmö stad kring en socialt hållbar utveckling får gro och utvecklas till samarbeten och konkreta lösningar.

Victor Ollén, projektledare
victor.ollen@malmo.se

GameFlame

GameFlame skapar digital magi med fokus på spel, digital media och grafisk design.

Oscar Wemmert är kreativ producent på GameFlame och har 20 års erfarenhet från produktion av spel och digital media. Oscar har varit involverad i mer än 20 släppta spel för olika plattformar som tillsammans har sålt flera miljoner exemplar.

Oscar Wemmert, kreativ producent
oscar@gameflame.se

