

# Dataspelsbranschen

Emma Mellander  
1 december 2011

DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

## Emma Mellander



- Utbildningsamordnare Dataspelsbranschen
- Producent Nordiska Datorspelprogrammet
- Verksam i branschen sedan 2006
- SuperMarit
- Svenska Datorspelsinstitutet
- Kaospilot

DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

## Några medlemmar i Dataspelsbranschen

branschförening för utvecklare, förlag och distributörer, 54 medlemmar

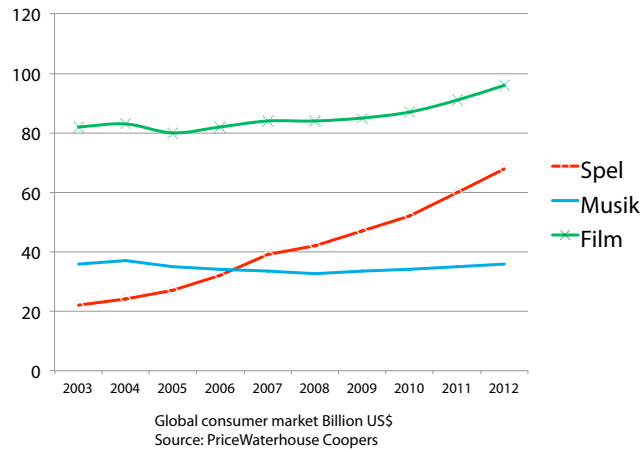


## Vad är dataspel idag?



DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

## Global konsumentmarknad

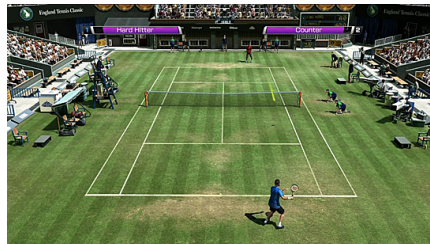


DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

## Teknisk utveckling



Pong (1972)



Top Spin 4 (2011)

DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

## Tillgänglighet



DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

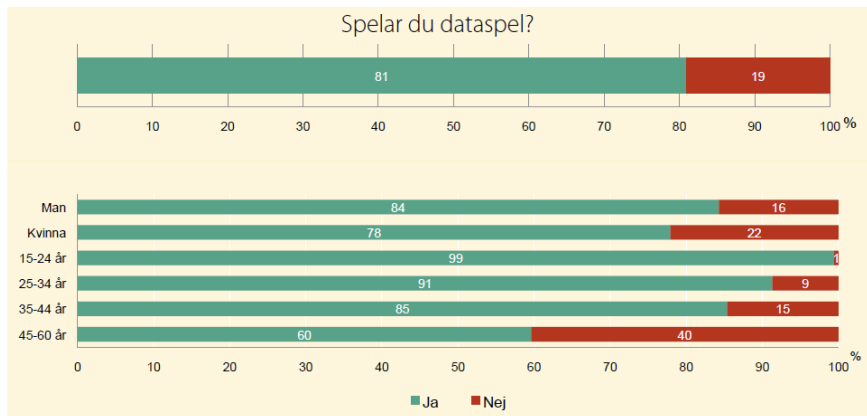


## Barn och ungdomar

- 83% spelar dator- eller tv-spel
- 96% pojkar
- 71% flickor

DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

## Gamer Demographics



Bas: 900 intervjuer. Sammanställt av Reflect januari 2010.

Frågan gäller datorspel på PC eller Mac, konsolspel (Xbox 360, Wii eller Playstation 3), mobilspel/portabla spel (Nintendo DS eller PSP etc), obs! ej poker, betting, spel & dobbel.

DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

## Bakgrund: Globala hotspots



- Fem regioner har kapacitet för internationellt konkurrenskraftig spelproduktion 2005-2015

DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

### Antal bolag i Norden

Danmark (2011)	106
Finland (2010)	65
Island (2011)	10
Norge (2011)	35
Sverige (2010)	106
Totalt i Norden	322

antal bolag

### Omsättning för Norden

Danmark (2010)	51
Finland (2010)	105
Island (2011)	50
Norge (2009)	30
Sverige (2010)	118
Totalt för Norden	354

miljoner euro

### Antal anställda i Norden

Danmark (2010)	552
Finland (2010)	1079
Island (2011)	470
Norge (2011)	200
Sverige (2010)	1203
Totalt i Norden	3504

antal anställda

### Sysselsättning i olika regioner

Frankrike	2500
Tyskland	2900
Storbritannien	9900
Europa	22000
Kanada	10500
USA	44806

antal anställda

DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

## Global jämförelse

- Norden: 3500
- Storbritannien: 9900
- Europa totalt: 22 000
- Nordamerika: 55 000
- Japan 13000



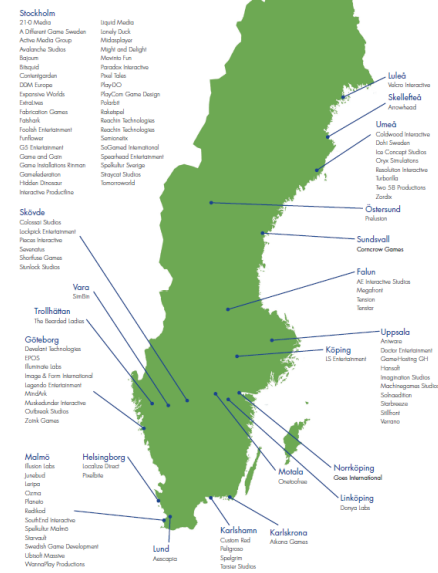
DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

## Nyckeltal

	2010	2009	2008	2007	2006
<b>Antal bolag</b>	106 (+5%)	101 (-3%)	104 (+14%)	91 (+34%)	68
<b>Omsättning</b>	1181 mkr (+22%)	967 mkr (-17%)	1158 mkr (+21%)	959 mkr (+49%)	642 mkr
<b>Oms. per anställd</b>	982 tkr (+12%)	877 tkr (+3%)	856 tkr (+3%)	831 tkr (+5%)	790 tkr
<b>Resultat</b>	15 mkr (-59%)	37 mkr (+120%)	-188 mkr (-1121%)	-15 mkr (+33%)	-23 mkr
<b>Antal anställda</b>	1203 (+9,2%)	1102 (-19%)	1353 (+17%)	1153 (+42%)	812,5
<b>Varav män</b>	1082 (90%)	993 (90%)	1217 (90%)	1034 (90%)	702 (86%)
<b>Varav kvinnor</b>	121 (10%)	109 (10%)	135 (10%)	119 (10%)	107 (14%)

**DATASPELSBRANSCHEN**  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

## Karta över spelutvecklare



**DATASPELSBRANSCHEN**  
SWEDISH GAMES INDUSTRY



- Serien sålt 40 milj ex
- Senaste delen 9 milj ex

Tidigare utgåvor

- 1 BAFTA, 5 nomineringar
- 6 AIAS Awards
- Ytterligare 5 AIAS-nomineringar



DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY



- Serien sålt över 3 milj ex
- Senaste delen 1,7 milj ex

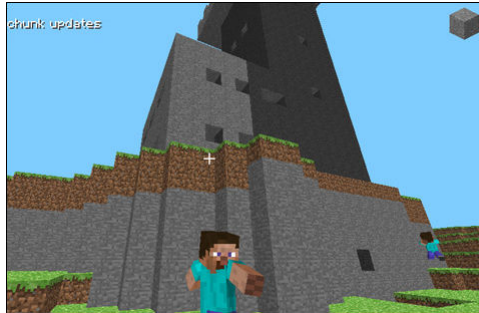
- Listetta i UK m fl
- Topp 10 i Frankrike, Tyskland m fl
- Ettan BAFTA-nominerad



DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY



## Minecraft



- 3,5 milj+ sålda licenser
- Över 300 milj kr
- Independent Games Festival
- Game Developers Choice
- Dataspelsgalan
- m fl

DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

### Branschens största aktörer

#### Omsättning

1. EA Dice	359
2. Avalanche Studios	96
3. Midasplayer	90
4. Starbreeze	82
5. Paradox Interactive	80

miljoner kronor

#### Anställda

1. EA Dice	250
2. Ubisoft Massive	116
3. Starbreeze	111
4. Midasplayer	83
5. Avalanche Studios	79

antal anställda

DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

## Glöm inte!



DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

## AAA / Blockbuster



AVALANCHE STUDIOS



DIGITAL ILLUSIONS CREATIVE ENTERTAINMENT  
AN EA COMPANY

- 100-200 pers
- 2-3 år
- 10-30 MUS\$
  - 1/3 gfx
  - 1/3 tech
  - 1/3 level/game design
  - 10% audio, mgmt

DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

## PC / DLC



- 20-80 pers
- 1-2 år
- 2-10 MUS\$
  - 1/3 gfx
  - 1/3 tech
  - 1/3 level/game design
  - 10% audio, mgmt

DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

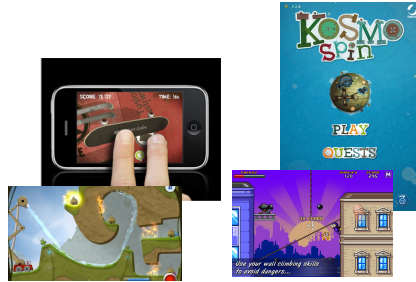
## XBLA / PSN / NWiiWare



- 15-60 pers
- 1-2 år
- 2-10 MUS\$
  - 1/3 gfx
  - 1/3 tech
  - 1/3 level/game design
  - 10% audio, mgmt

DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

## Mobilspel



- 5-30 pers
- 6-12 mån
- 0,5-5 MUS\$
  - 1/3 gfx
  - 1/3 tech
  - 1/3 level/game design
  - 10% audio, mgmt

DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

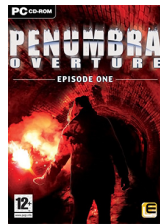
## Web/ Facebook / sociala medier



- 5-30 pers
- 6-12 mån
- 500 KUS\$ - 5 MUS\$
  - 1/4 gfx
  - 1/4 tech
  - 1/2 level/game design

DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

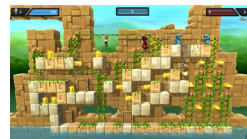
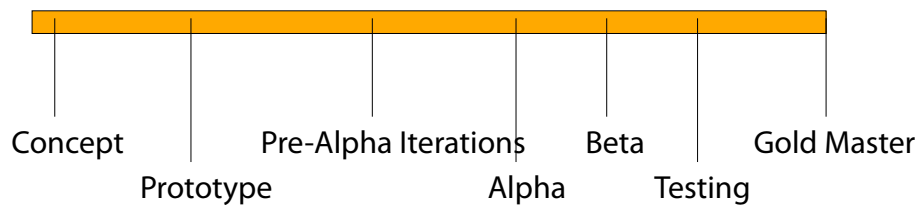
## Indie



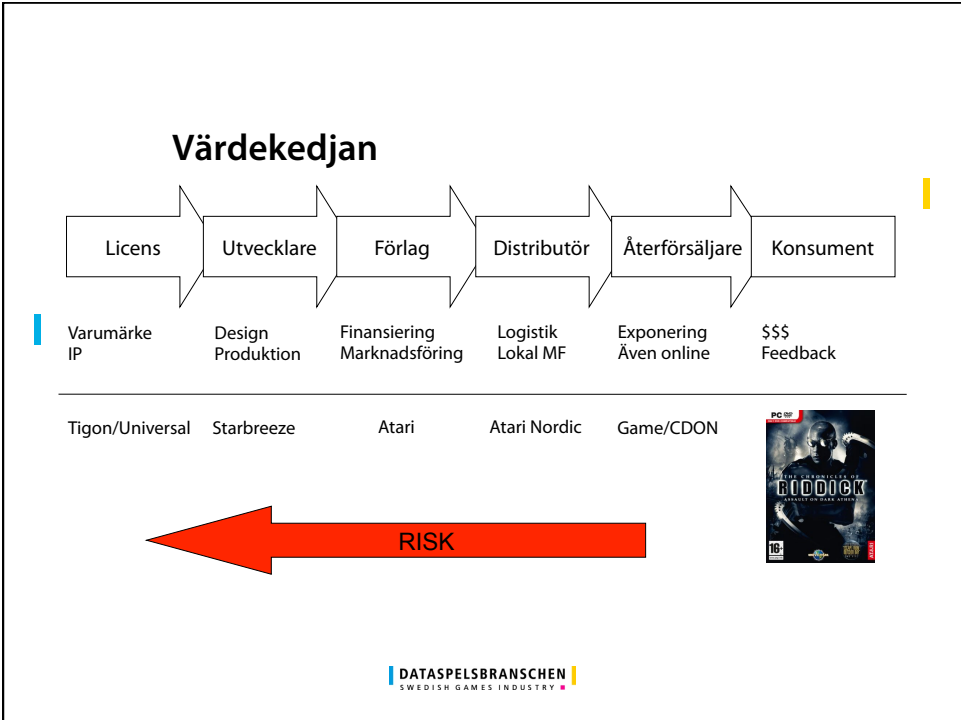
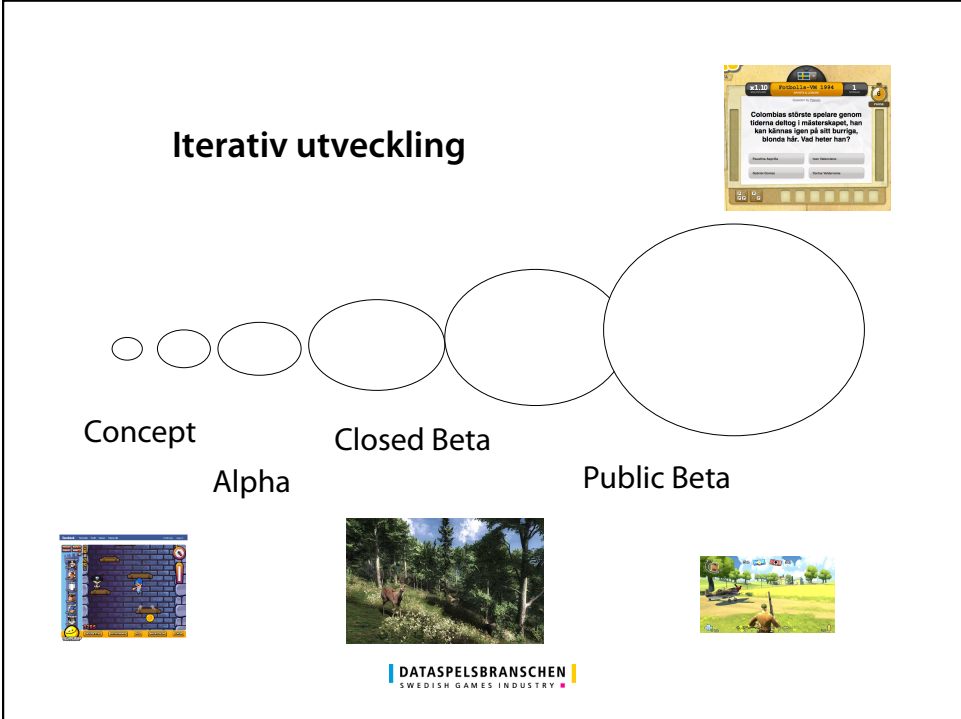
- ? pers
- ? mån
- ?US\$
- Affärsplan!
- Marknadsföring!
- Distribution!
- Finansiering

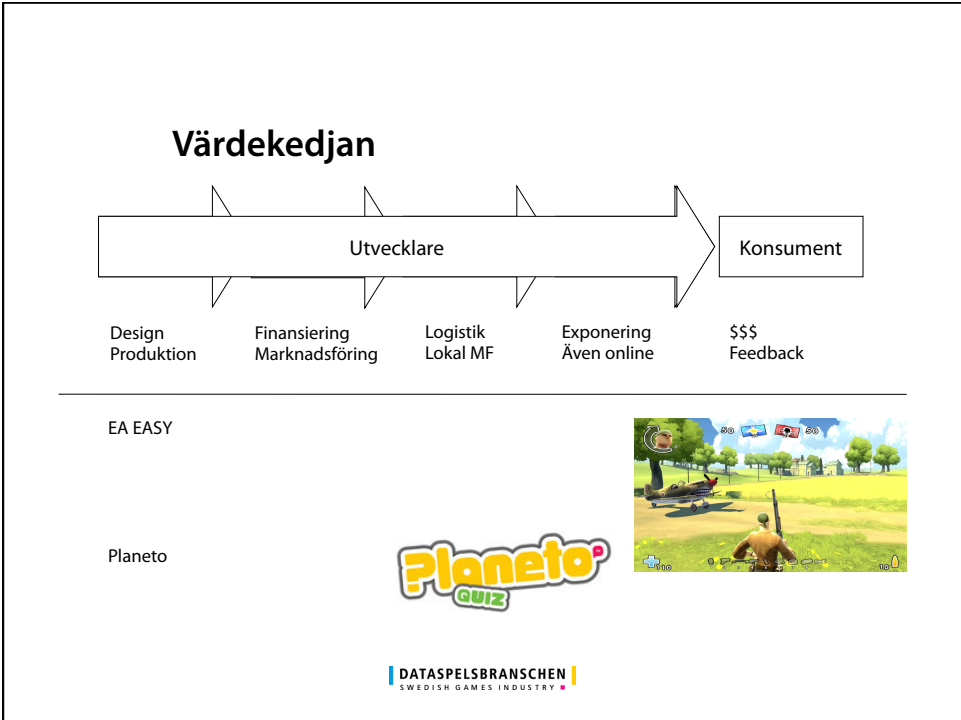
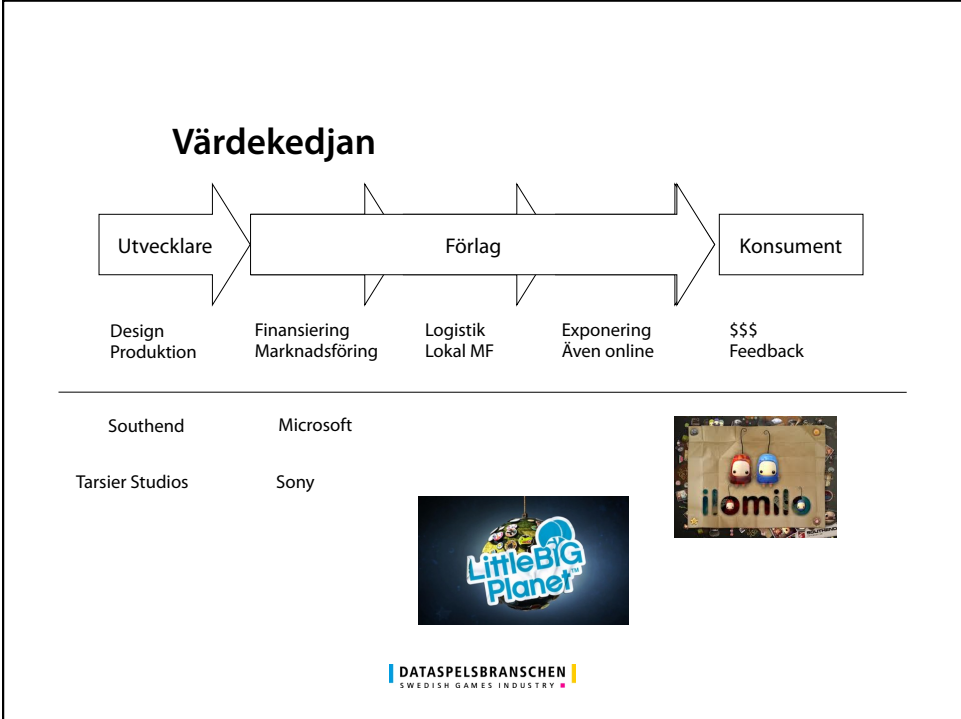
DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

## Milestone-modellen



DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY





## Vilka konkurrerar ni med?



### Karta över spelutbildningar

#### Stockholm

KTH  
Kandidatprogram i dataspelsutveckling  
Södertörns högskola  
Spelprogrammet - inriktning speldesign och projektledning  
Spelprogrammet - inriktning spelgrafik  
Spelprogrammet - inriktning spelprogrammering  
FutureGames Academy (KY)  
Game Design  
3D Graphics  
Nackademin (YH)  
Digital Graphics

Luleå tekniska universitet  
Hög.ing. Dataspelsutveckling  
Ljudteknik, kandidat  
Datagrafik, kandidat

Umeå universitet  
Kandidatprogrammet i datavetenskap  
Masterprogrammet i datavetenskap

Mittuniversitetet  
Civilingenjör i datateknik

Mälardalens högskola  
Datavetenskapliga programmet Spelutveckling  
Datavetenskapliga programmet Mjukvaruutveckling

Uppsala universitet  
Kandidatprogram i datavetenskap  
Masterprogram i datavetenskap

Örebro Universitet  
Programmet för simulering- och dataspelsteknik

Linköpings universitet  
Civilingenjör i datateknik  
Civilingenjör i mediateknik

Högskolan på Gotland  
Speldesign och grafik  
Speldesign och programmering  
International Game Production Studies

Linnéuniversitetet  
Utvecklare av digitala tjänster

Blekinge tekniska högskola  
Civilingenjör i spel- och programvaruteknik  
Digitala spel  
Spelprogrammering  
Technical artist i spel  
Masterprogram i AI för spel

Högskolan i Kristianstad  
Interaktiv ljuddesignprogrammet

PlaygroundSquad (KY)  
Grafik  
Programmering  
Speldesign

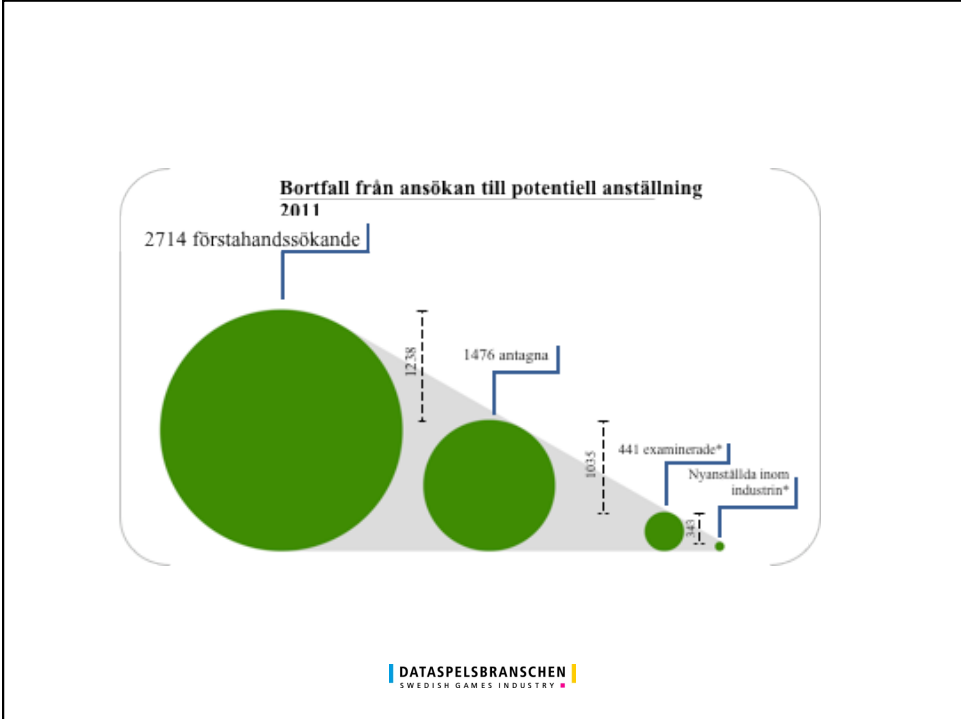
Högskolan i Skövde  
Dataspelsutveckling - Design  
Dataspelsutveckling - Grafik  
Dataspelsutveckling - Programmering  
Dataspelsutveckling - Ljud  
Dataspelsutveckling - Musik  
Serious Games - Magisterprogram

Högskolan i Borås  
Systemarkitektutbildningen

Chalmers tekniska högskola  
Datateknik - Civilingenjör  
Informationsvetenskap - Civilingenjör

Malmö högskola  
Spelutveckling  
The Game Assembly (YH)  
Game Art  
Game Programming  
Level Design





## Positiva trender

- Svenska utvecklare rekryterar
- Svarta siffror 2009 och 2010
- Majoriteten av bolagen lönsamma
- Utländska investeringar
- Nyföretagande ökar
- Tillväxt i nya segment

HOME GAMES JOBS NEWS COMPANY TECHNOLOGY INVESTORS

Jobs Press

**Jobs**

We are always on the lookout for experienced talent to join our development teams both in Stockholm and New York. In general, we are looking for experienced game developers with a couple of years experience from the industry and a strong passion for games.

We welcome international applicants and all open positions are full-time positions at both our studios in Stockholm or New York

**Vacant positions**

Position	Final application
Sound Designer, New York	2012-01-22
Level Designer, New York	2011-12-31
QA Engineer, New York	2011-12-27
Technical Artist, New York	2011-12-20

You will be working within the Unreal Engine 3 framework, with the vision of creating something that stands out from the competition.

DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

## Vad gör att du står ut?

- Vem är du?
- Vad är du bra på?
- Vad gör du när du inte är i skolan?
- Vad gör du när du inte gör spel?
- Hur kommunicerar du ut det?
- Lär dig nätverka!
- Använd er av gamla KTH-are
- Delta i SGA och andra tävlingar
- Fokusera – Vad är du bra på? Vart är du på väg?

## Andra vägar?

- Rekryterare vill se erfarenhet, minst ett år
  - [Texinteractiveselection.com](http://Texinteractiveselection.com)
- Se över möjligheten att starta eget
  - Kontakta inkubatorföretag med erfarenhet av spelföretag

## Strategier för att överleva i spelbranschen

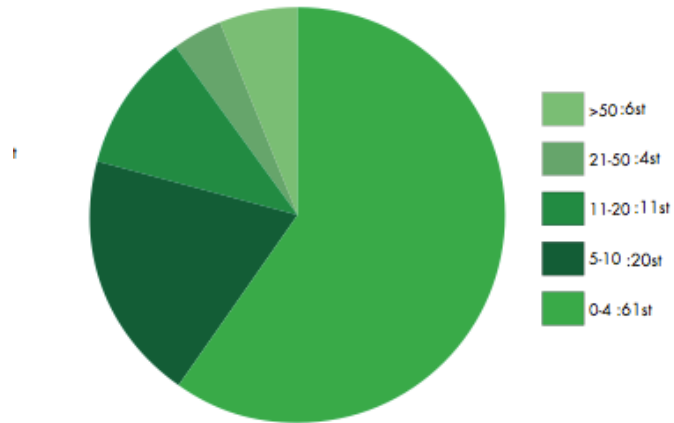
- Starta inte en ny studio!
- Om du ändå ska starta en ny studio: jobba hos någon annan först för att få erfarenhet
- Om du ändå startar en ny studio direkt: se till att förstärka med erfaret folk på nyckelpositioner
- Överväg att bli underleverantör: fler specialister i takt med att branschen mognar
- Nya format: mobil, online, handheld, casual, serious games, gamification
- Jobba lika hårt med affärsutveckling som produktutveckling
- IDEAS ARE CHEAP!

DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

- Det finns inget facit
- Ta examen
- Dokumentera allt ni gör
- Skaffa er erfarenhet
- Gör gör gör gör spel
- Äg er egen kompetensutveckling

DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

## Anställda per företag



DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY

- [emma.mellander@dataspelsbranschen.se](mailto:emma.mellander@dataspelsbranschen.se)
- För mer information
- [www.spelutbildningar.se](http://www.spelutbildningar.se)
- [www.dataspelsbranschen.se](http://www.dataspelsbranschen.se)

DATASPELSBRANSCHEN  
SWEDISH GAMES INDUSTRY