



# **Spelutvecklingsföretags lokaliseringsbeslut**

En kvalitativ undersökning av spelutvecklingsföretags lokaliseringsbeslut i  
Malmö

# **Game development companies' location decision**

A qualitative research of game development companies' location decision in  
Malmö

Björn Linander

Christoffer Ahl

FF321F Fastighetsvetenskap

Kandidatuppsats

15 hp

VT 2020

Handledare: Helena Bohman

## **Abstract**

**Title:** Game development companies' location decision - A qualitative research of game development companies' location decision in Malmö

**Level:** Bachelor thesis in Real Estate Management, 15 hp (FF321F)

**Authors:** Björn Linander & Christoffer Ahl

**Supervisor:** Helena Bohman

**Keywords:** Game development, Location decisions, Bid-rent theory, Agglomeration economies

---

The study examines the underlying factors behind game development companies choices when establishing in the central parts of Malmö. The analysis has been based on how game development companies reason about their decision as well as which factors they found their localisation on. According to previous studies it is common that the office sector often choose to localise centrally because the company can benefit from the agglomeration economies that are generally created through clusters. By having a utility maximized business the willingness-to-pay increases in these places. However previous studies have shown that game development companies have the opportunity to locate outside of the cities since they do not have the same characteristics as the common office sector.

This study is limited to the game development industry in Malmo, which do not include online gambling. Malmo is a well-known gaming hub worldwide and there is frequent international recruitment. The city offers good communications both regionally and internationally, since Copenhagen Airport is only 20 minutes away from Malmo centralstation.

The empirical material is gathered through semi-structured interviews made with representatives from both Massive Entertainment and Avalanche Studios. The study is founded on a qualitative approach but also text analysis by examining game development companies websites. The foundation of the study has been based on theoretical material. The results of the study show that the game development companies take their employees commute into consideration as one of the most important factors for the placement of their office. It is of importance that the office placement simplifies with easy access to and from the workplace by foot and cycling as well as the main commuting routes. Another reason why both Massive and Avalanche established themselves in Malmo was because they wanted to be

part of the city's community. Most game development companies in Malmo are dependent on each other because they are sharing the same type of workforce and competence, and through proximity to each other, large gatherings and collaborations are facilitated.

# Sammanfattning

**Titel:** Spelutvecklingsföretags lokaliseringsbeslut - En kvalitativ undersökning av spelutvecklingsföretags lokaliseringsbeslut i Malmö

**Nivå:** Kandidatuppsats i Fastighetsföretagande, 15 hp (FF321F)

**Författare:** Björn Linander & Christoffer Ahl

**Handledare:** Helena Bohman

**Nyckelord:** Spelutveckling, lokaliseringsbeslut, Bid-rent teorin, agglomerationsekonomier

---

Studien undersöker de faktorer som ligger bakom spelutvecklingsföretagens val vid etablering i de centrala delarna av Malmö. Analys har gjorts på hur spelutvecklingsföretagen resonerar kring deras beslut samt vilka faktorer de grundar sin lokalisering på. Enligt tidigare studier är det vanligt att kontorssektorn lokaliserar sig centralt eftersom företaget kan dra nytta av de agglomerationsfördelar som generellt skapas genom kluster. Vid en nyttomaximerad verksamhet blir betalningsviljan högre på dessa platser. Andra studier har däremot visat att spelutvecklingsföretag har möjligheten att placera sig utanför städerna eftersom de inte har samma karaktärsdrag som den karakteristiska kontorssektorn.

Den här studien är avgränsad inom spelutvecklingsindustrin i Malmö, vilket inte inkluderar online gambling. Malmö är en välkänd spelhubb världen över och det sker många internationella rekryteringar. Staden erbjuder bra kommunikationer både regionalt men också internationellt då Köpenhamns flygplats bara ligger 20 minuter från Malmös centralstation.

Det empiriska materialet är insamlat via semistrukturerade intervjuer gjorda med representanter från både Massive Entertainment och Avalanche Studios. Studien bygger på en kvalitativ ansats men också textanalys eftersom vi granskat spelutvecklingsföretagens internethemsidor. Grunden för studien har byggts upp med hjälp av teoretiskt material. Resultatet av studien visar att spelföretag beaktar medarbetarnas närhet till arbetsplatsen som en av de viktigaste faktorerna vid placering av deras kontor. Det är viktigt att kontorsplaceringen förenklar gång- och cykelavstånd till och från de stora kommunikationspunkterna. En annan orsak till att både Massive och Avalanche etablerade sig i Malmö var att man ville vara en del i stadens gemenskap. De flesta spelutvecklingsföretagen i Malmö är beroende av varandra därför att de delar samma typ av arbetskraft, kompetens och genom närhet till varandra underlättas stora sammankomster och samarbeten.

## **Förord**

Tre fartfyllda och lärorika år på Malmö Universitets Fastighetföretagande program börjar gå mot sitt slut och inför det här känner vi både glädje och sorg. Vi är nu redo att med den kunskap vi lärt oss ge oss ut i arbetslivet för nya utmaningar.

Vi vill börja med att tacka Emmie Ekholm från Stena fastigheter för inspiration till vårt ämnesval. Vi vill även ge ett stort tack till våra familjer och vänner för det stöd de gett oss under arbetets gång samt det tålamod de haft. Slutligen vill vi ge ett stort tack till våra respondenter Emelie Lood, Linda Malmgren och Sara Ponnert för den tid som avsatts för att kunna göra den här studien möjlig.

Malmö 25 Maj, 2020

Björn Linander & Christoffer Ahl

## Innehållsförteckning

|  |    |
|--|----|
| 1. Inledning .....   | 8  |
| 1.1 Bakgrund och problemformulering .....                          | 8  |
| 1.2 Syfte och frågeställning .....                                 | 9  |
| 1.3 Avgränsningar .....  | 9  |
| 1.4 Uppsatsens disposition .....                                   | 9  |
| 2. Metod .....   | 10 |
| 2.1 Urvalsprocessen.....   | 10 |
| 2.2 Semistrukturerad intervjustudie .....                          | 10 |
| 2.2.1 Den genomförda intervjuprocessen.....                        | 11 |
| 2.3 Insamling av information .....                                 | 11 |
| 2.4 Analysmetod.....   | 12 |
| 2.5 Metodvalets brister .....                                      | 12 |
| 2.6 Studiens tillförlighet.....                                    | 12 |
| 2.7 Etiska ställningstagande .....                                 | 13 |
| 2.8 Presentation av respondenter, företag och skola i studien..... | 14 |
| 3. Teori .....   | 15 |
| 3.1 Bid-rent teorin .....  | 15 |
| 3.1.1 Kontorssektorn .....   | 16 |
| 3.2 Agglomerationer.....   | 17 |
| 3.2.1 Urbaniseringsekonomier.....                                  | 17 |
| 3.2.2 Lokaliseringsekonomier .....                                 | 18 |
| 3.2.3 Delning, matchning & lärande .....                           | 18 |
| 3.3 Spelutvecklingssektorns lokaliseringsbeslut .....              | 20 |
| 4. Empiri.....   | 21 |
| 4.1 Bid-rent teorin .....  | 21 |
| 4.2 Agglomerationer.....   | 22 |
| 4.2.1 Urbaniseringsekonomier.....                                  | 22 |
| 4.2.2 Lokaliseringsekonomier .....                                 | 23 |
| 4.2.3 Delning, matchning & lärande .....                           | 24 |
| 4.3 Spelutvecklingssektorns lokaliseringsbeslut i Malmö .....      | 26 |

|   |    |
|---|----|
| 5. Analys .....   | 27 |
| 5.1 Bid-rent teorin .....   | 27 |
| 5.2 Agglomerationer.....  | 28 |
| 5.2.1 Urbaniseringsekonomier.....   | 28 |
| 5.2.2 Lokaliseringsekonomier .....  | 28 |
| 5.2.3 Delning, matchning & lärande .....                                  | 29 |
| 5.3 Spelutvecklingssektorns lokaliseringsbeslut .....                     | 30 |
| 6. Slutsats .....   | 32 |
| 7. Förslag på vidare forskning.....                                       | 33 |
| Referenser .....  | 34 |
| Bilagor.....  | 37 |
| Bilaga 1 – Intervjufrågor till Emelie Lood, Massive Entertainment.....    | 37 |
| Bilaga 2 – Intervjufrågor till Linda Malmgren, Massive Entertainment..... | 38 |
| Bilaga 3 – Intervjufrågor till Sara Ponnert, Avalanche Studios.....       | 39 |

# 1. Inledning

## 1.1 Bakgrund och problemformulering

Inom svensk IT-utveckling så har spelutvecklingsbranschen vuxit sig stark, framförallt i södra Sverige. Idag finns över 50 spelutvecklingsbolag i Skåne och Blekinge vilket genererar ungefär 1000 arbetstillfällen. Peter Lübeck VD för Game Habitat nämner att det finns fler utvecklare och spelutvecklingsföretag per capita i Malmö än i Stockholm och andra stora spelhubbar i Europa (SvD, 2019). Majoriteten av bolagen är placerade i Malmö och givetvis är det allt från enmansföretag till medelstora och stora bolag med världsranking. Malmö har lockat till sig företag som King och Massive Entertainment som är två stora och världskända bolag, men också The Game Assembly som är en yrkeshögskola med höga meriter (SvD, 2019).

För att lokalisera företag i stadskärnan talar man om ett vanligt förekommande begrepp, Central business district (CBD) som är historiskt sett stadens centrala torg. Det var vid den här platsen stadens invånare och besökare utifrån köpte, sålde samt bytte till sig varor och tjänster. När städerna utvecklades började de att växa, vilket resulterade i att CBD-områdena stannade kvar i stadens äldre delar av centrum. Idag har distrikten vuxit sig mycket större och det finns mycket mer än bara handel och ekonomi. Ofta finns det allt från universitet, vårdcentraler, restauranger, arbetsplatser men även andra typer av verksamheter lokaliserade i CBD-områden (Urban utveckling, u.å). Främst är det tillgängligheten av ett stort utbud av tjänster, men andra faktorer som spelar stor roll till företags placering är närhet till kollektivtrafik och transportleder (Urban utveckling, u.å). Det här har gjort att kontorssektorns betalningsvilja för fastigheter är högst i de centrala delarna av staden. Utgångspunkten med att betalningsviljan är högre på dessa platser är främst för att företag enligt olika teorier gynnas av att ligga nära varandra. Företag som är avgränsade på ett gemensamt geografiskt område kallas kluster och tillför företagen samarbeten, dialoger och ständig kunskapsöverföring mellan aktörerna. Det här utgör också en del i de så kallade agglomerationsfördelar som förekommer vid tät placering mellan företag (O'Sullivan, 2012).

Tidigare forskning, som den här studien tagit del av, visar att den generella kontorssektorn ofta placerar sig nära varandra för att tillsammans hjälpa varandra mot gemensamma mål eller på andra sätt kunna bidra med fördel till deras verksamhet genom positionering (O'Sullivan, 2012). En fallstudie av Darchen (2015) har visat att spelutvecklingsföretag i Australien inte är



i behov av att placera sig centralt. Trots det här kan man se att många spelutvecklingsföretag i Malmö är placerade i de centrala delarna vilket gör det intressant att undersöka de faktorer som påverkar spelutvecklingsföretagens lokaliseringsbeslut. Är det tidigare studier i form av agglomerationsfördelar som är i huvudfokus vid val av placering eller finns där andra faktorer som bolagen tar med i beaktningen när de väljer lokalisering?

## **1.2 Syfte och frågeställning**

Syftet med den här studien är att undersöka varför spelutvecklingsföretagen väljer att placera sig i det centrala området. Särskilt när hyran är generellt högre i CBD-området samt att tekniken har utvecklats framåt vilket bör göra det möjligt att placera sig i de mer kostnadseffektiva och därmed mer förmånliga områden.

För att syftet ska besvaras i studien ska följande frågeställning besvaras:

- *Vilka faktorer styr spelutvecklingsföretag vid lokaliseringsbeslut?*

## **1.3 Avgränsningar**

Studien är begränsad till att endast undersöka spelutvecklingsföretag i Malmö eftersom branschen är väl etablerad där. Därför utesluts övriga IT-bolag på grund av att IT-branschen är bred och har många olika behov. Studien är geografiskt avgränsad till Malmö och kommer att fokusera på spelutvecklingsföretags lokaliseringsbeslut i de centrala delarna.

## **1.4 Uppsatsens disposition**

I det inledande avsnitt presenteras uppsatsens bakgrund och problemformulering, syfte och frågeställning samt hur vi avgränsat oss i studien. I metodavsnittet presenterar vi ett mer djupgående tillvägagångssätt för hur resultatet har framställts. I teoriavsnittet har vi presenterat relevanta teorier och begrepp för studien där vi använt oss av bid-rent teorin och agglomerationsteorier samt tidigare undersökningar kring spelutveckling och traditionella företags lokaliseringsbeslut. I empiriavsnittet presenteras de medverkande respondenternas förklaringar och svar. Analysavsnittet kopplar sedan samman empiri och teoriavsnittet för att kunna ge en slutsats på de faktorer som anses påverka spelutvecklingsföretags lokaliseringsbeslut i Malmös centrala delar. Som avslutning på studien har vi lagt fram förslag till intressant vidare forskning som andra skribenter kan ta del av och använda som inspiration till att forska vidare på.

## 2. Metod

För att förstå de faktorer som påverkar spelutvecklingsbranschens lokaliseringsbeslut har vi använt oss av en kvalitativ ansats där materialet är insamlat genom textanalys från hemsidor på internet och semistrukturerade intervjuer likt vad Bryman (2011) omnämner i sin bok. Genom semistrukturerade intervjuer har vi fått en djupare kunskap och förståelsen om hur spelutvecklingsföretagen som medverkat resonerar kring deras lokaliseringsbeslut.

### 2.1 Urvalsprocessen

CBD-området i Malmö är stort och det finns en uppsjö av olika företag och branscher att rikta in sig på. I början av planeringen låg IT-branschen i synnerhet för studien, men i vidare diskussion med vår handledare Helena Bohman kom vi tillsammans överens om att inrikta oss på en mer nischad marknad inom IT-branschen, det vill säga spelutvecklingsföretag. Den främsta anledningen till avgränsningen är att IT-branschen har en stor utsträckning av olika sysselsättningar och inriktningar. Enligt Alvehus (2013) är det viktigaste för en studie att urvalet kan generera ett resultat av värde för studien. Vi valde att kontakta de spelutvecklingsföretag som är placerade i Malmös centrala område. Genom snöbolls- eller kedjeurval likt de Bryman (2011) nämner i sin bok har vi med hjälp av kontaktpersoner inom Massive fått flera nya kontakter inom företaget. Under tiden fick vi reda på att Massive Entertainment skulle flytta till en ny lokal och flytten var av stort intresse för studien.

### 2.2 Semistrukturerad intervjustudie

Vi har valt att samla in vårt empiriska material utifrån en semistrukturerad intervjustudie. Ett par förutbestämda frågor kommer att ställas till alla respondenter, men där vi själva kan välja följdfrågorna utifrån vad kandidaterna svarar. Tanken bakom den här metoden är att få intervjun att kännas som en behaglig dialog istället för ett förhör. Utförandet av intervjustudien kommer att spelas in och samtidigt antecknas ifall att det skulle bli något fel på inspelningen eller dylikt. Enligt Bryman (2011) kan man med inspelning av intervjuer lättare få fram *vad* och *hur* respondenterna svarar och det underlättar till fullständig redogörelse av utbytet med respondenterna. Inspelningarna kommer att raderas efter studien är avslutad.

### **2.2.1 Den genomförda intervjuprocessen**

Intervjuerna med samtliga respondenter har varit av semistrukturerad karaktär, där stödfrågor har använts som hjälpmedel till att få fram de svar vi fått (se bilaga 1, 2 och 3). De frågor som givit mest relevans i arbetet har varit de som berört företagets anställda eftersom samtliga respondenter nämner vikten av sina medarbetare. Efter vår första intervju tog vi som intervjuare lärdom av erfarenheten. I följande intervjuer gav vi respondenterna mer tid att tänka vilket gjorde att intervjuerna blev mer flexibla och gav oss som intervjuare en möjlighet att ställa fler följdfrågor vilket Bryman (2011) nämner i sin bok. Samtliga intervjuer spelades i videoformat med respondenternas godkännande i förväg. Att spela in underlättade studien eftersom ett större fokus kunde tillägnas åt att lyssna och ställa relevanta följdfrågor. Genom det här utförandet fanns möjligheten att gå tillbaka och lyssna i efterhand vilket underlättade vid transkribering av insamlat material. Enligt Bryman (2011) är en nackdel med att göra en inspelad intervju att respondenterna kan känna ett behov till att ge perfekta uttalanden vilket kan i vissa fall försvåra studien. Vi anser att våra respondenter svarade frispråkigt och kände sig bekväma under inspelning. Efter utförda intervjuer har vi sorterat ut relevant information från intervjuerna med beaktning till att bevara kärnan i respondenternas svar. Svaren har även transkriberats och tematiseras för att kunna placeras i kategorier av liknande svar.

### **2.3 Insamling av information**

Vi har valt att använda oss av information hämtad från spelutvecklingsföretagens hemsidor, nyhetsinslag, reklambudskap, artiklar samt andra intervjuer som inte är utförda av oss. Syftet med det insamlade materialet är att de ska användas som komplettering till våra intervjuer på grund av det begränsade antalet respondenter. Material från icke medverkande spelutvecklingsföretag har använts som observation vid platslokalisering. Företagens hemsidor i studien består av användbar information och den här informationen bör kunna anses vara validerad av företagets ledning. Vid beskrivning av deras lokaliseringsfaktorer bör man kunna använda material från företagets hemsidor och anse det som bolagets officiella ställning.

## **2.4 Analysmetod**

Studiens analys består utav material som framtagits från intervjuer samt tidigare studier. Teoriavsnittet har lagts som grund till att förstå väsentliga kunskap kring valt ämne och används för att kunna utveckla analyskapitlet. Teoriavsnittet har också varit till god hjälp, för att formulera betydelsefulla intervjufrågor till studien.

## **2.5 Metodvalets brister**

Metodvalet som använts i den här studien har sina fördelar, men trots många fördelar har den även sina brister. Studien kan kännas subjektiv eftersom resultat baseras på respondenternas svar och företagens internethemsidor. En kvalitativ studie kan också ha sina begränsningar om studien skulle göras om eftersom resultatet skulle kunna bli annorlunda vid ett annat urval av respondenter. Intervjutekniken som använts är flexibel och möjliggör jämförelse av respondenternas svar kring samma frågor vilket är både positivt och negativt eftersom där finns en risk att tolka respondenternas svar felaktigt. En felaktig tolkning av en respondent eller text kan enligt Bryman (2011) innebära att en felaktig slutsats kan framställas vilket gör att studien inte längre är giltig. För att undvika misstolkning har vi skickat ut transkriberat material till respondenterna vilket har godkänts.

## **2.6 Studiens tillförlighet**

Validitet och reliabilitet är två viktiga kriterier vid bedömning av en studies trovärdighet, dock är dessa två kriterier inte lika applicerbara vid en kvalitativ studie enligt Bryman (2011). I den här studien har fokus lagts på att uppnå det Bryman (2011) nämner i sin bok, att uppnå en hög tillförlighet genom att beakta trovärdighet, överförbarhet och pålitlighet.

Trovärdigheten i studien grundas på att den insamlade information som skett genom intervjuer är tillförlitlig. Vid en kvalitativ studie ligger där svårigheter i att bedöma respondenternas svar eftersom där finns en stor risk till att respondenten inte är helt ärlig med sina svar, möjligen att de inte med säkerhet kan svara eller att respondenterna har olika erfarenheter och perspektiv. För att uppnå en trovärdig studie har vi redan vid kontaktstadiet givit de aktuella företagen ett detaljerat forskningssyfte för att kunna komma i kontakt med de mest lämpliga respondenterna. Samtliga intervjuer har spelats in för att kunna gå tillbaka, bearbeta och sammanställa intervjumaterialet via transkribering och tematisering för att inte missa viktiga poängteringar. Bearbetningen av det empiriska materialet har gjorts genom att sammanställa referat istället för att citera direkt av respondenterna. För att undvika

missförstånd kan man enligt Bryman (2011) utföra en respondentvalidering vilket innebär att respondenterna får ta del av det sammanställda materialet och vid missförstånd kan det korrigeras. Eftersom studien är utförd på en speciell bransch på en specifik plats kan överförbarheten vara svår att anpassa till en annan studie. För att läsaren ska få uppfattningen av att studien är pålitlig har målet varit att ge läsaren utförlig information, upplevelser och sammanhang kring de synpunkterna och tankar respondenterna i den här studien har inför deras lokaliseringsbeslut.

Som intervjuare är det lätt att vinkla frågor och för att undvika att respondenternas synpunkter och tankarna skulle kunna påverkas av frågeställningarna har intervjuerna hållits öppna. Den här metoden har givit respondenterna möjligheten till att utveckla och prata fritt kring frågeställningarna och ett opåverkat svar har givits.

## **2.7 Etiska ställningstagande**

Studien har gjorts med respekt mot respondenterna och med GDPR i åtanke, lagen om den allmänna dataskyddsförordningen, som är till för att skydda enskildas grundläggande rättigheter och friheter men särskilt respondenternas personuppgifter. Vi övervägde att inte använda oss av respondenternas namn i studien, men alla respondenter gav samtycke till både inspelning och användande av namn samt företag kopplat till intervjuerna trots att anonymitet erbjöds. Vid varje intervjutillfälle har en renskrivning av intervjun skickats ut till respondenterna för att säkerställa att de åsikter respondenterna givit inte blivit feltolkat för någon av parterna. Efter studiens färdigställande kommer allt inspelat material raderas.

## **2.8 Presentation av respondenter, företag och skola i studien**

- Massive Entertainment, Emelie Lood (Content Specialist), 2020-04-28.
- Massive Entertainment, Linda Malmgren (Kommunikationsdirektör), 2020-05-04.
- Avalanche Studios, Sara Ponnert (Studio Manager), 2020-04-29.
  
- Massive Entertainment, företagets hemsida på internet.
- Avalanche Studio, företagets hemsida på internet.
- The Game Assembly, yrkeshögskolans hemsida på internet.
- Game Habitat, företagets hemsida på internet.

### **3. Teori**

I det här avsnittet kommer ett par olika ekonomiska ramverk att presenteras som teoretiska underlag för hur lokaliseringsbeslut tas. Dessa ramverk är följande: Bid-rent teorin, agglomerationsteori, urbanisering- och lokaliseringsekonomier samt delning, matchning och lärande. Dessutom kommer tidigare forskning kring traditionell kontor- och spelutvecklingsföretags lokaliseringsbeslut i de centrala delarna att presenteras eftersom den här sektorn är vårt fokusområde.

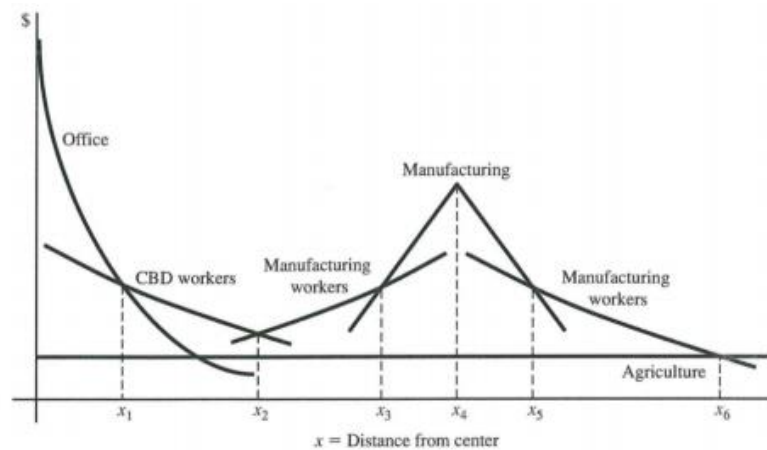
#### **3.1 Bid-rent teorin**

Bid-rent teorin är en geografisk ekonomisk teori som pekar på hur priset och dess efterfrågan på fastigheter förändras när avståndet från CBD-området blir längre. Företag vill maximera sin lönsamhet, vilket gör intressenterna av mark mer villiga att betala en högre summa för marklägen i närliggande CBD-områden (O'Sullivan, 2012). I artikeln skriven av Leishman & Watkins (2004) håller de med om att kontorsfastigheter i CBD-området är dyrare på grund av de agglomerations fördelarna som erbjuds på den här geografiska platsen.

Jansson (2008) behandlar agglomerationer i sin artikel om internetindustrin i Stockholm. Han menar att de internetbaserade företagen är lokaliserade nära varandra på grund av vikten av täta informella interpersonella nätverk. Det här underlättar sökandet efter nya kunder och samarbetspartners. Leishman & Watkins (2004) menar att utvecklingen av teknologin har gjort att företag idag kan placera sig mer decentraliserat eftersom behovet till att vara nära sin marknad försvinner med att de digitala kanalerna utvecklas. Darchen (2015) instämmer med Leishman & Watkins (2004) teori om att den tekniska utvecklingen har lett till att företag inte är i samma behov av att placera sig i CBD-området som förr. Däremot lägger han vikt på att spelsektorn fortfarande är i behov av lokala nätverk, men IT-tekniska lösningar möjliggör företagsplacering i ytterområdena eftersom kreativa och kulturella innovationer inte är bundet till en geografisk plats.

### 3.1.1 Kontorssektorn

Enligt bid-rent teorin ser markanvändningen i en stad ut enligt figur 1 nedan. Man kan se att kontorssektorn söker sig till centrum där betalningsviljan är som högst och tillverkningsindustrin söker sig istället en bit utanför centrum där man har nära till goda transportmöjligheter exempelvis motorvägar. Arbetarna för de olika branscher söker sig dit arbetet finns, man vill ha en kort transportsträcka till sitt arbete (O'Sullivan, 2012). Det här styrks även av Bocian (2017) som påpekar att närhet till tåg och buss är värdeökande.



Figur 1 - Betalningsviljan och markanvändningsmönster (O'Sullivan, 2012, s. 149, figur 6–10)

Kontorsbyggnader är i hög grad i relation till stadsstruktur eftersom det har visat sig samspela med varandra vid observationer av städers utformning. Stilen på staden, det vill säga anknytningspunkter, distrikt, landmärken och vägar är viktiga element vid lokaliseringsbeslutet av en kontorsfastighet då placering av ett kontor påverkas av den urbana strukturen i staden (Bocian, 2017).

Förbättring av kollektivtrafik bidrar till en ökad tillgängligheten i staden och det här bidrar till ökning av de externa agglomerationsekonomierna. En av faktorerna som orsakar agglomerationsekonomier är restiden. Förkortad restid innebär större anslutningsmöjligheter för de anställda till och från arbetet, men det bidrar också till förtätning mellan knutpunkterna över tid eftersom företag gör platsval med restiden i beaktning. Företag som placerar sig nära goda kommunikationer ökar sina chanser att finna den arbetskraft som efterfrågas, eftersom poolen med arbetskraft ökar när personer i och utanför staden blir mer villig att pendla till arbetet (Chatman & Noland, 2011).



## **3.2 Agglomerationer**

Agglomerationsfördelar skapas när det finns gemensamma fördelar till att vara placerade i närheten av varandra, det vill säga kluster (O'Sullivan, 2012). Vid generell företagsplacering menar O'Sullivan (2012) att det finns två väsentliga inriktningar som spelar roll vid lokaliseringsbeslut för ett företag. Ett marknadsinriktat företag vill placera sig nära sina kunder eftersom de vill vara lättillgängliga för marknaden medan ett resursinriktat företag vill placera sig i närheten av sina resurser eftersom det resulterar i ekonomisk vinning av att minimera avståndet för både arbetskraft och råvaror. Det här är en av anledningarna till att företag generellt har en högre betalningsvilja för fastigheter som är centralt placerade (O'Sullivan, 2012). Ett känt exempel på kluster är Silicon Valley, där det har samlats flera företag inom samma bransch. Elektronikbranschen placerade sig först i Silicon Valley eftersom de sökte närhet till sina resurser, främsta resursen var kisel då det krävdes vid tillverkning av datorkomponenter (Morris & Penido, 2014). Företagsplaceringen i Silicon Valley är fortfarande resursinriktad, däremot har utvecklingen av tekniken gjort att andra agglomerationsfördelar såsom en nära pool av tekniskt skickliga arbetare fått en större betydelse (Fleming, Colfer, Marin & McPhie, 2004).

### **3.2.1 Urbaniseringsekonomier**

Urbaniseringsekonomier betecknas när ett företag eller en organisation använder sig av både interna och externa fördelar genom att placera sig omgiven av den urbana marknaden. Företag och organisationer lokaliseras till ett brett utbud av aktiviteter för att kunna vara delaktiga, men också för att få tillträde till en variation på efterfrågningar och utbud. Företag placerar sig därför ofta nära andra företag som ingår i andra branscher för att göra det möjligt att lära av varandra, men också för att kunna komplettera varandra på bästa möjliga sätt, det vill säga kluster bildas (McCann, 2013). Pilon & Tremblay (2013) menar också på att kluster bildas genom korsbefruktning av olika sektorer, vilket innebär att företag skapar bättre produkter eller service genom att ta eller mixa idéer från olika platser, marknader och människor.

### **3.2.2 Lokaliseringsekonomier**

När man talar om lokaliseringsekonomier handlar det om hur företagen placerar sig i förhållande till konkurrenter eller liknande företag eftersom dessa ofta lokaliseras i närheten av varandra. De fördelar som uppstår vid agglomerationsekonomier är främst kunskapsspridning vilket gynnar hela branschen, stora som små (Angel, 1991) men också resursmässigt då man kan dela på kostnader såsom råvaror och arbetsstyrka (O'Sullivan, 2012). Bergkvist (2004) menar att företag kan hjälpa varandra mot gemensamma mål, antingen som konkurrenter eller samarbetspartners. En nackdel med lokaliseringsekonomier är när flera företag placerar sig i kluster kommer konkurrensen om arbetskraften att öka vilket indirekt leder till högre lönekostnader för företagen (O'Sullivan, 2012).

### **3.2.3 Delning, matchning & lärande**

Artikeln skriven av Duranton & Puga (2004) beskriver tre agglomerationsekonomier till varför företag vill placera sig nära varandra.

#### **Delning**

I kluster finns det möjligheter till att dela på insatsvaror, halvfabrikat och komponenter vilket kan anses som fördelar. Genom att kunna erbjuda en större variation av insatsvaror i kluster kan företag optimera sin produktion. Företag placerade i kluster kan utnyttja delning av lokaler och risker till sin fördel. Ett exempel som kan illustrera delning är en ishockeyrink eftersom fastigheten är väldigt dyr och har tydliga fasta kostnader för att drivas. En fastighet av den här karaktären finns där ofta flera ägare av den anledning att minimera risker och kostnader. Andra fördelar med klusterbildning är möjligheten till att dela på arbetskraft. Det här kan illustreras av ett företag som i expansion är i behov av att anställa fler medarbetare, vilket innebär att företag kan utnyttja klustret genom att anställa personal från företag vars lönsamhet inte är lika bra och som oftast leder till avyttring av personal. Det här ger incitamenten för arbetarna att stanna kvar i närheten av klustret eftersom risken till att stå utan arbete blir lägre. Med fördelar kommer också nackdelar och i det här fallet kan det innebära att företagen istället börjar konkurrera om arbetskraften.

## **Matchning**

Duranton och Puga (2004) skriver att det finns två agglomerationsekonomier som är kopplade till matchning. Den första är att den förväntade kvaliteten på varje matchning är bättre om det finns fler arbetsgivare att matcha. När företag lokaliserar sig i storstads klustren ökar det utbudet av arbetskraft, vilket underlättar för arbetsgivarna att kunna matcha rätt kompetens till rätt arbetsuppgifter. Den andra källan till agglomerationsekonomier är en utvidgning på den första som möjliggör konkurrens på arbetsmarknaden. När konkurrensen ökar hjälper det att spara in på de fasta kostnaderna då antalet företag ökar mindre än vad arbetskraften gör. Företag som är i ett speciellt behov av exempelvis högutbildad eller specialiserad arbetskraft måste beakta det här vid lokalisering av företaget för att kunna matcha sin placering till arbetskraftens förmåga. Det här innebär en säkerhet för både företaget i sig men också för de anställda. För företag är det enkelt att anställa arbetskraft eftersom den finns på den här geografiska platsen. För den anställde finns där en viss säkerhet genom att vara bosatt i kluster eftersom där finns ett större utbud av potentiella arbetsgivare och chanserna till en anställning ökar.

## **Lärande**

Den geografiska platsen är en byggsten till att människor ska kunna utveckla sin kunskap. Kluster drar till sig specialiserad arbetskraft eftersom många företag söker människor med specialkompetens. Det är interaktionen mellan personerna som skapar utveckling genom både medveten och omedveten kunskapsspridning. Företag men också individer som är lokaliserade i städer kan lära sig av varandra genom imitation, argumentation eller direkta samarbeten i form av kunskapsutbyten. Genom större kluster blir chansen större till att lärande sprids då det vistas fler människor vid dessa platser. Det är möjligheten till lärande som är en av länkarna mellan täthet och produktivitet. En plats där fler människor omger varandra, innebär att där finns fler personer att ta lärdom av vilket gör den enskilda individen mer produktiv.

### **3.3 Spelutvecklingssektorns lokaliseringsbeslut**

Darchen (2015) har genom beaktning av de allmänna kluster och agglomerationsteorier ifrågasatt teorier bakom spelutvecklingsbranschens lokaliseringsbeslut. Genom en djupare inriktning på den projektbaserade industrin, det vill säga film och spelutvecklingsindustrin menar han på att de lokala nätverken kan utvecklas utanför centrum samt att kreativitet och kulturella innovationer inte är bundet till en geografisk plats.

Enligt Darchen (2015) har spelutvecklingsbranschen länge varit en stängd bransch, där man varit slutna och inte delat med sig av sina idéer och visioner. Han påstår att idag är spelutvecklingsbranschen en mer öppen gemenskap där det finns möjlighet till att hjälpa varandra och driva spelutvecklingen framåt. Han påpekar att den här gemenskapen har skapats efter kollapsen av spelutvecklingsindustrin i Australien år 2009. Genom att lokalisera sig centralt och vara med i gemenskapen har en positiv effekt på tillgången av tyst kunskap. Det här menar han är den primära anledningen till att placera sig nära varandra i kreativa branscher. Dock påpekar han att det finns flera sätt till utbyte av kunskap och det är genom konferenser på en nationell eller internationell nivå. Han har kommit fram till att spelutvecklingsbranschen inte är i behov av kluster eller kreativa kluster utan han menar istället att den fungerar som ett nätverkssamhälle. Vilket betyder att nationella och internationella nätverk som skapas av spelutvecklingsföretag är lika viktiga som lokala nätverk om man vill bli framgångsrik inom den globala industrin.

## 4. Empiri

I det här kapitlet kommer studiens insamlade material från respondenterna och internethemsidor att presenteras. Materialet har bearbetats med hjälp av tematisering med det teoretiska ramverket för studien. Respondenternas svar har delats in under respektive teori.

### 4.1 Bid-rent teorin

Sara Ponnert nämner att vid sökande av nya lokaler tittade hon på nyrenoverade och fräscha lokaler i Varvsstaden vilket enligt bild 1 nedan ligger i det turkosa området. Hon tillägger att priset för dessa lokaler var för höga eftersom Avalanche studios i dagsläget betalar mindre i hyra på Norra Vallgatan som ligger i det blå området. Hon invänder med att deras nuvarande placering ligger närmare Centralstationen.

Fastighetsvärlden (2012) tog år 2012 fram en ny karta för Malmös CBD-område då området hade utvidgats. Man kan se det nya området på bild 1 nedan vilket är den blå markeringen, som sträcker sig från universitetsbron till triangeln. Exempel på områden som ligger inom CBD är: Centralstationen, Lilla torg, Stortorget, Gustav Adolfs torg, Malmö Live och Triangeln.

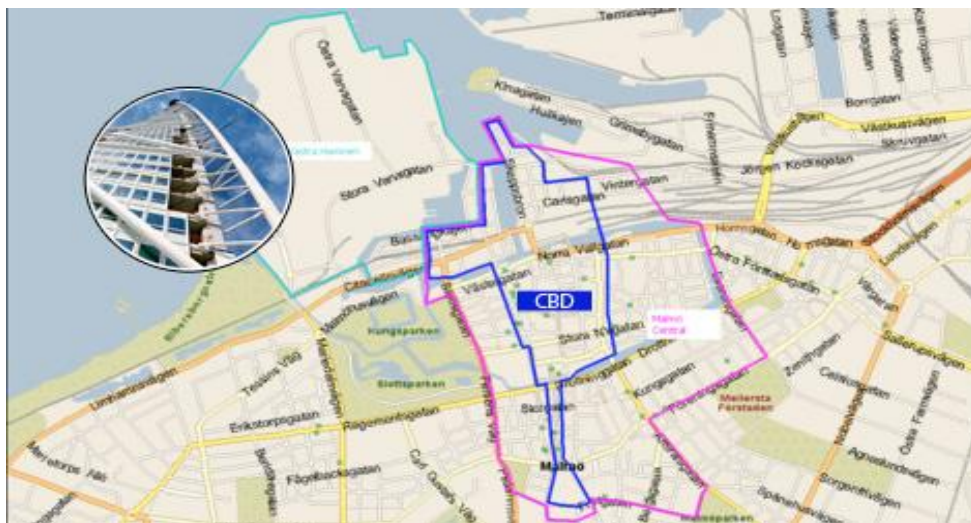


Bild 1, Karta över Malmö central- och CBD-område (Fastighetsvärlden, 2012)

På dataspelsbranschens hemsida skriver de att med anledning av Covid-19 har virusets spridning gjort att många spelutvecklingsföretag i Sverige håller kontoren stängda och arbetar på distans. De flesta evenemang är inställda och att arbetet får anpassas för att hålla verksamheten igång så gott som de går (Dataspelsbranschen, 2020). Ponnert säger att tidigare har spelutvecklingsbranschen setts som en väldigt fast arbetsplats då man har mycket utrustning. På grund av Covid-19 har man varit tvungna och flytta hem verksamheten på

distans vilket Ponnert tycker har fungerat förvånansvärt bra. Ponnert fortsätter med att hon tror att resultatet av viruset kan bidra till ett mer flexibelt arbetssätt än vad man använt sig av tidigare.

I sökandet efter nya lokaler nämner Ponnert att kommunikationer är viktigt att ta med i beaktning vid placeringen. Hon fortsätter med att Avalanche studios vill att alla anställda ska ha möjlighet att enkelt ta sig till och från arbete oavsett var man är bosatt. Vilket Linda Malmgren på Massive Entertainment styrker som en viktig del av deras lokaliseringsbeslut. Malmgren påpekar även att många av de anställda på Massive är bosatta i de centrala delarna av Malmö, vilket också Ponnert uppger att stämma in på Avalanche. Samtliga intervjupersoner uppger sig för att bo utanför Malmö och pendlar till jobbet dagligen.

## **4.2 Agglomerationer**

Både Ponnert och Malmgren berättar att en av de viktigaste faktorerna bakom deras lokaliseringsbeslut är främst lättillgängligheten för deras medarbetare. I samtal med Ponnert berättar hon att Avalanche studios är i skrivande stund i behov av en ny lokal och inför valet har Ponnert låtit medarbetarna markera ut vart det är bosatta på en karta. Hon tillägger att syftet med det här är att underlätta processen av att finna en attraktiv placering för Avalanche. Malmgren från Massive belyser att de nyligen flyttat till en ny fastighet på Möllevången eftersom de gjort undersökningar på var de anställda är bosatta men också inom vilka områden de rör sig.

### **4.2.1 Urbaniseringsekonomier**

Emelie Lood belyser gemenskapen på Massive och menar på att hon aldrig upplevt den här typen av gemenskap på tidigare arbetsplatser. Hon tror att det här beror på Massives internationella rekryteringar eftersom många lämnar familj och vänner i sitt hemland för arbete och söker därför nya band hos arbetskollegorna. Lood fortsätter med att det ofta sker tillställningar i form av After-Works där man umgås på barer, restauranger eller dylikt efter arbetstid.

Malmgren berättar att Massive har nästan 700 anställda i Malmö och att 450–500 av dessa äter lunch ute på restauranger i närområdet. Hon nämner att Massive enkelt skulle kunna äga en intern restaurang men man väljer att istället bidra med tillväxt i området.

Ponnert konstaterar att spelutveckling är ett väldigt stillasittande yrke och det är många anställda som tränar på lunchen. Hon påstår därför att det är viktigt för företaget att gym eller andra träningsformer ska kunna erbjudas inom cykel eller gångavstånd från arbetsplatsen. Ponnert berättar även att på Avalanche är de idag 40 personer varav 20 har sitt ursprung från länder som Australien, Tunisien, Brasilien, USA, Holland, England och Tyskland. Hon fortsätter med att säga att Malmö har en fördel med att Köpenhamns flygplats ligger nära eftersom det underlättar internationella rekryteringar och externa möten. Ponnert menar att det går snabbt att ta sig till Köpenhamn vilket gör placeringen mer flexibel.

#### 4.2.2 Lokaliseringsekonomier

Bild 2 nedan visar hur en stor andel spelutvecklingsföretag har valt att placera sig i Malmö och de utgör alla de röda markeringarna. De mörkblå markeringarna är tågstationer, de gröna är busstationer, den ljusblåa är The Game Assembly och den svarta är Game Habitat. I den sistnämnda finns det cirka 23 företag placerade i deras devhub.

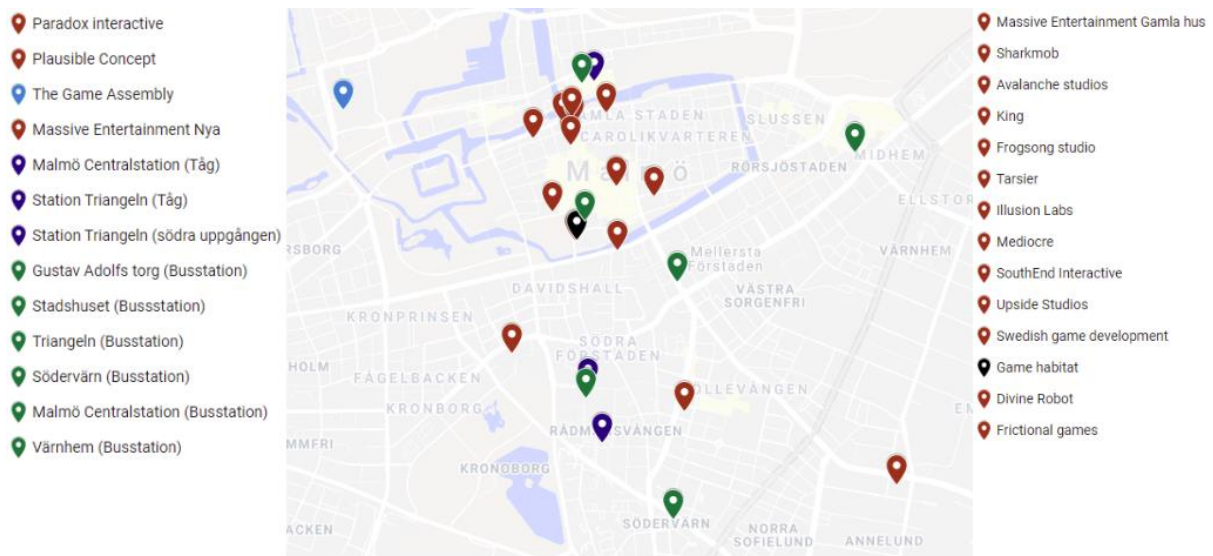


Bild 2, Överblick urval av spelföretag och kommunikationer i Malmö  
(<https://www.google.se/maps>, 2020)

Ponnert belyser att placera sig nära sina konkurrenter kan både vara till fördel och nackdel. Hon menar att Malmö har en viss gränsöverskridande kultur där man jobbar med olika typer av projekt tillsammans, vilket gynnar hela branschen. Malmgren menar att Massive inte är av samma behov av direkt kontakt med andra spelutvecklingsföretag, men nämner att företagen

viner på att Malmö anses som en stor spelhubb globalt eftersom alla spelutvecklingsföretag är beroende av samma typ av kompetens.

Ponnert nämner vikten av att locka arbetskraft till företaget eftersom konkurrensen på arbetskraft är väldigt hög i Malmö. Hon ser dock en nära placering av andra spelföretag som en fördel då alla tillsammans lockar arbetskraft till Malmö. På frågan om Avalanche påverkas av Massives flytt till Möllevången svarade Ponnert att de inte påverkas av flytten eftersom de fortfarande är lokalt och centralt placerade. Ponnert berättar även att man inte kan erbjuda de högsta lönerna i Malmö utan istället får man använda sig av andra fördelar till att locka arbetskraft. Ponnert lägger fram exempel på fördelar såsom gratis träning i form av gym och yoga samt erbjuder dem hjälp med arrangemang av bostad. Lood berättar också att Massive erbjuder rabatterade priser på restauranger. På hemsidan kan man läsa om rabatt på träning samt att de utlovar extra semesterdagar då de stänger mellan jul och nyår (Massive, 2020B)

Ponnert fortsätter med att nämna att Malmö är relativt litet och företagen behöver inte vara placerade bredvid varandra för att vara behjälpliga eftersom företagen är placerade inom centrala det centrala området i Malmö. Genom det här blev Avalanche inte påverkade av Massives flytt till Möllevången.

#### **4.2.3 Delning, matchning & lärande**

##### **Delning**

Ponnert berättar att hon för två år sedan startade Avalanche i Malmö. Hon vände sig därför till Game Habitat som är en ideell organisation som stödjer och utvecklar spelutveckling i Malmö. De erbjöd en bra lösning för Avalanche som fick möjligheten att hyra både lokal och utrustning i en kontorsbyggnad där många andra spelutvecklingsföretag har sina kontor. Enligt Lood på Massive har den nya fastigheten på Möllevången gjort att de inte längre behöver hyra in sig i andra lokaler vid stora sammankomster.

Malmgren belyser att spelutvecklingsbranschen delar samma behov av kompetens och medarbetare. Ponnert påstår att spelutvecklingsbranschen är extremt utsatt för konkurrens, gällande arbetskraft, men att Avalanche använder sina konkurrenter till sin fördel vid internationella rekryteringar. Ponnert nämner att om anställning mot förmodan upphör vid kontraktsslut eller projektslut finns det oftast möjligheter för medarbetaren att söka



anställningen inom andra spelutvecklingsföretag. Hon tillägger att det är positivt med konkurrenter nära placerade eftersom det skapar en stabilitet på marknaden.

## **Matchning**

Det är inte bara spelutvecklingsföretagen som har etablerats i Malmö utan år 2008 bildades även en yrkeshögskola med mål att utbilda framtidens spelutvecklare och förse spelutvecklingsindustrin med talangfulla kandidater. Vilket Massive skriver på sin hemsida var en av orsakerna till att Malmö blev en attraktiv ort för dem (Massive, 2020A). The Game Assembly har erfarna och intresserade lärare som är brinner för spelutveckling, vilket visar sig när skolan rankats som en av världens bästa spel-och designskolor av The Rookies (SvD, 2019). Skolan har stor inverkan på spelutvecklingsbranschen i Sverige, nästan 7 % av alla aktiva inom spelbranschen i Sverige är examinerade från The Game Assembly i Malmö (The Game Assembly, 2020). Både Ponnert och Malmgren berättar att hälften av deras medarbetare är experter som har blivit rekryterade internationellt. Malmgren nämner också att historiskt sett har Sverige varit tekniskt framstående och det har utvecklats ett brett utbud av duktig kompetens som har fått samtliga spelutvecklingsföretag att kunna växa och skörda stora framgångar.

## **Lärande**

På Game Habitats hemsida skriver de att de arbetar med att skapa möjligheter och ta bort hinder för allt från företag till individer genom evenemang, möten, samtal och workshops. Styrelsen består av bland annat representanter från Massive Entertainment, Avalanche studios, Malmö stad, The Game Assembly och Malmö universitet vilket gör att det finns en bred kunskap (Game Habitat, 2018). En annan ideell verksamhet i södra Sverige är Media Evolution som finns för att främja tillväxt och innovation i de digitala och kreativa industrier som skapas genom samarbeten, delning av idéer och kunskap. Där är 400 organisationer med och några av dessa är Game Habitat och Massive Entertainment (Media Evolution, 2017)

Ponnert på Avalanche nämner att Massive har varit en stor drivkraft i Malmö och att det inte hade sett ut på samma sätt om de hade legat kvar i Ronneby. Hon fortsätter med att nämna att mindre spelutvecklingsföretag i Skövde kämpar och lägger ner massvis med resurser på olika konferenser för spelutvecklare med hopp om att bilda ett nytt kluster. Hon nämner också att dessa företag är väldigt små och inte starka vilket gör att det inte finns någon attraktion från internationell arbetskraft.

### 4.3 Spelutvecklingssektorns lokaliseringsbeslut i Malmö

Ponnert berättar att hon har arbetat i spelutvecklingsbranschen i över 10 år med en bakgrund från Stockholm. Hon har jobbat på många olika spelutvecklingsföretag i Stockholm, men flyttade ner till Skåne för cirka 10 år sedan. Det var de tidigare yrkena som gav henne möjligheten att starta upp Avalanches filial i Malmö och idag arbetar hon med personer hon arbetade med för flera år sedan. Malmgren berättar att det var flera olika anledningarna till att Massive Entertainment valde att flytta till Malmö. Malmö hade en bra bas av spelutvecklingsföretag och kompetens och man ville därför bli en del av den lokala gemenskapen som fanns där.

Anledningarna till att Avalanche studios valde att etablera sig i Malmö är många. Det första Ponnert nämnde var att det finns en speciell nätverkskultur i Malmö, man visste om att Game Habitat fanns där och stora bolag som Massive, King och Paradox. Närheten till Köpenhamn har även varit en stor faktor till lokaliseringsbeslutet i Malmö eftersom de ville expandera och såg goda rekryteringsmöjligheter. Avalanche hade dock inte räknat med att lönerna i Köpenhamn är nästan dubbelt så höga. Fastighetspriserna är generellt lägre i Malmö än i de två huvudstäderna Köpenhamn och Stockholm vilket också har en stor betydelse för lokaliseringen i Malmö, säger Ponnert.

Enligt Malmgren har Massives val av Möllevången också sin grund i att man varit i kontakt med Malmö stad genom hela processen. Området anses vara ett "utsatt område" vilket Massives lokaliseringsbeslut kan påverka och förändra. Malmö stad har som mål att skapa fler grönområden runt om i Malmö och Massive bidrar med det här genom att bygga en takträdgård på fastigheten. Man har även bestämt att en gata utanför ska bli en så kallad "sommargata" där tanken är att minska utsläppen genom att stänga av trafiken under sommarmånaderna. Under den här perioden är tanken att Massive ska bidra med aktiviteter. Den sista faktorn som Malmgren nämner är ett pågående projekt som handlar om mobilitetsfrågor, att man vill ha ett hållbart resande till och från arbetet vilket Massive bland annat löst genom att installerat tv-apparater i sin reception för att kunna informera de anställda om rese-avgångar.

## 5. Analys

I det här avsnittet kommer teori- och empiridelen att kopplas samman. Där vi förklarar empiridelen utifrån teoridelen för att kunna finna en slutsats.

### 5.1 Bid-rent teorin

Enligt bid-rent teorin är betalningsviljan för mark högre i CBD-området och pekar på hur betalningsviljan för fastigheter minskar när avståndet från CBD-området blir längre. I dagsläget ligger Avalanches studio i CBD-området men i sökandet efter ny lokal beaktade Ponnert ett objekt som låg utanför det här området. Det här objektet var både dyrare och längre ifrån Centrum än den nuvarande lokalen vilket säger emot bid-rent teorin till att betalningsviljan skulle vara högre för den nya lokalen.

Leishman & Watkins (2004) samt Darchen (2015) är enade om att utvecklingen av teknologin har lett till att behovet av att vara placerad i CBD-området inte längre är lika starkt. Genom att definiera spelutvecklingsföretagens behov av kommunikationsmöjligheter är Malmös spelutvecklingsföretag i behov av att vara placerade centralt, men inte i det utmärkta CBD-området. Däremot har den unika situationen med Covid-19 gjort att Avalanche har fått testa på att arbeta hemma vilket tidigare har ansetts vara otänkbart. Ponnert förklarar att det här kan förändra synsättet i spelutvecklingsbranschen och härnäst fungera som ett mer flexibelt yrke oavsett placering.

Det har konstaterats att samtliga respondenter beaktar kommunikationer vid lokalplacering eftersom de lägger stor vikt i att arbetarna med enkelhet ska kunna ta sig till och från sitt arbete på ett smidigt sätt. Spelutvecklingsbranschens lokaliseringsbeslut kring att placera sig nära kommunikationer stämmer överens med Bocian (2017) som påpekar att närhet till förbindelsepunkter är värdeökande för anställda.

Enligt O'Sullivan (2012) vill medarbetare ha en kort transportsträcka till sitt arbete och placerar sig därför utifrån var arbete finns vilket både Massive och Avalanche styrker eftersom majoriteten av de anställda är bosatta i de centrala delarna av Malmö. Massive och Avalanche styrker även Chatman & Nolands (2011) teori om att placera sig nära kommunikationer för att personer utanför staden blir mer villiga att pendla till arbetet.

Vilket samtliga respondenter nämner är en fördel för deras placeringsbeslut av den orsak att alla pendlar till arbetet dagligen.

## **5.2 Agglomerationer**

O'Sullivan (2012) menar att det finns två väsentliga inriktningar som ett generellt företag beaktar vid deras lokaliseringsbeslut. Han påstår att ett företag kan vara antingen marknadsinriktat eller resursinriktat. Enligt både Ponnert och Malmgrens belysningar till att grunda sitt placeringsbeslut på vart de anställda bor och rör sig i området tyder på att spelutvecklingsbranschen enligt O'Sullivans (2012) teori är resursinriktad.

### **5.2.1 Urbaniseringsekonomier**

McCann (2013) menar att företag placerar sig omkring den urbana marknaden för att ha tillgång till ett brett utbud av aktiviteter både för att vara delaktiga, men även för tillträde till variation på efterfrågning och utbud. Det här är något som Pilon & Tremblay (2013) instämmer i genom att tillägga att kluster bildas genom en bred blandning av olika sektorer. Samtliga respondenter har varit enade om att andra sektorer är väldigt viktiga för spelutvecklingsbranschen. Enligt Lood är internationell rekrytering i behov av andra sektorer såsom restauranger och andra nöjen eftersom dessa bidrar till gemenskap. Malmgren styrker att restauranger har en betydande del i vart Massive placerar sig eftersom över hälften av deras anställda äter ute dagligen. Ponnert tillägger att en annan kompletterande aktivitet som är viktiga för spelindustrin är träningsmöjligheter eftersom ett stillasittande yrke gör att många anställda vill röra på sig. Hon nämner också att närhet till en internationell flygplats underlättar den internationella rekryteringen samt externa möten. Närhet till exempelvis träningsmöjlighet och internationell flygplats är därför bidragande faktorer till Avalanches placeringsbeslut.

### **5.2.2 Lokaliseringsekonomier**

Enligt Angel (1991) placerar sig konkurrerande företag nära varandra eftersom det uppstår fördelar och syftar då främst på kunskapsspridning. Vilket O'Sullivan (2012) styrker men tillägger de resursmässiga fördelarna som innebär att man kan dela på kostnader i form av råvaror och arbetsstyrka. Ponnert nämner att en nära placering av spelutvecklingsföretagen är en fördel eftersom det lockar arbetskraft till Malmö. Hon fortsätter med att de inte påverkas av Massives flytt då de fortfarande är kvar i de centrala Malmö. Bergkvist (2004) nämner att

gemensamma mål kan uppnås antingen som konkurrenter eller samarbetspartners. I Malmö är majoriteten av spelutvecklingsföretag tätt placerade vilket enligt Ponnert gynnar hela spelutvecklingsbranschen eftersom en gränsöverskridande kultur skapar samarbeten. Enligt Malmgren är dock inte Massive i behov av direkt kontakt med andra företag men lyfter att de är beroende av samma kompetens vilket gör att alla gynnas av den globala attraktionen till Malmö.

Enligt O'Sullivan (2012) finns där även en nackdel med lokaliseringsekonomier som innebär att en ökad konkurrens om arbetskraften leder indirekt till att lönerna ökar. Ponnert nämner att man inte har möjlighet att erbjuda de högsta lönerna i Malmö och istället får man erbjuda andra förmåner för att locka arbetskraft.

### **5.2.3 Delning, matchning & lärande**

#### **Delning**

Duranton & Puga (2004) menar på att företag i kluster kan utnyttja delning av lokaler och risker till sin fördel. Vilket Lood instämmer med eftersom innan Massives flytt till den nya fastigheten har de varit tvungna att hyra externa lokaler för att kunna samla alla anställda vid stora sammankomster. I och med investeringen i en fastighet på Möllevången har Massive nu möjlighet att samla alla medarbetare under ett och samma tak. Ponnert nämner också delning av byggnader eftersom de i uppstarten av Avalanche använde sig av Game Habitats erbjudande som innebar både lokal och andra faciliteter. Förutom delningen av lokaler ingick det även gemenskap med andra spelutvecklingsföretag som förstärker Duranton & Pugas (2004) första agglomerationsekonomi.

Ponnert nämner att det är otroligt hög konkurrens av arbetskraft i Malmö trots det här drar man fördel av sina konkurrenter vid internationella rekryteringar genom att locka med sin omgivning. Hon fortsätter med att nämna att ingen vill flytta världen över i onödan och ifall anställningen mot förmodan inte förlängs hos Avalanche finns där andra spelutvecklingsföretag man kan söka sig till. Det här styrker Duranton & Pugas (2004) teori om möjligheten att dela på arbetskraft i kluster.

## **Matchning**

Att kunna matcha rätt arbetsuppgifter till rätt kompetens blir enklare i storstadskluster då det erbjuds ett större utbud av matchningar på den här platsen. Spelutvecklingsföretagen placerar sig i kluster för att det i regel finns fler arbetstagare med den kompetens de söker. En av anledningarna till att Massive placerade sig i Malmö var på grund av yrkeshögskolan, The game Assembly, som varje år utbildar ny specialkompetens i världsklass. Närheten till Köpenhamns flygplats underlättar att rekrytera specialkompetens internationellt vilket styrker många av respondenternas lokaliseringsunderlag för Malmö. Det här styrker Duranton & Pugas (2004) andra agglomerationsekonomi, matchning.

## **Lärande**

Enligt Duranton & Pugas (2004) tredje och sista agglomeration, lärande är det interaktionen mellan personerna som skapar utveckling genom både medveten och omedveten kunskapspridning. Genom större kluster blir chansen större till att lärande sprids eftersom det vistas fler människor vid dessa platser. Det här är något som Ponnert på Avalanche styrker med att nämna att klustret i Malmö hade inte sett ut som det gör idag om Massive hade varit lokaliserat på en annan plats. Företag men också individer som är lokaliserade i städer kan lära sig av varandra genom imitation, argumentation eller direkta samarbeten i form av kunskapsutbyten. Det här är något som Game Habitat (2018) arbetar med, då de skapar möjligheter och tar bort hinder för företag och individer genom evenemang, möten, samtal och workshops. Styrelsen består av bland annat spelutvecklingsföretag, skolor samt Malmö stad vilket gör att det finns en bred kunskap. Game Habitat är även medlem i Media Evolution som arbetar med att främja tillväxt och innovation i de digitala samt kreativa industrier genom samarbete, delning av idéer och kunskap mellan 400 olika organisationer. Det här stödjer också Duranton & Pugas (2004) agglomerationsekonomi om lärande mellan olika aktörer och personer.

### **5.3 Spelutvecklingssektorns lokaliseringsbeslut**

Darchen (2015) har genom beaktning av de allmänna kluster och agglomerationsteorier ifrågasatt sig teorier bakom spelutvecklingsbranschens lokaliseringsbeslut. Han menar på att de lokala nätverken kan utvecklas utanför centrum samt att kreativitet och kulturella innovationer inte är bundet till en geografisk plats. Informationen i studien visar motsatsen eftersom företagen väljer att placera sig i de centrala delarna av Malmö på grund av närhet till Köpenhamns flygplats, medarbetarnas behov och lägre lokal- och fastighetspriser. Den

ovanliga situationen med Covid-19 har dock inneburit att spelutvecklingsföretagen har fått arbeta på distans och det har fungerat förvånansvärt bra vilket kan tyda på att Darchen (2015) teorier kan stämma.

Darchen (2015) kom fram till att spelutvecklingsbranschen inte är i behov av kluster eller kreativa kluster utan han menar istället att branschen fungerar som ett nätverkssamhälle. Vilket betyder att nationella och internationella nätverk som skapas av spelutvecklingsföretag är lika viktiga som lokala nätverk om man vill bli framgångsrik i den globala industrin. Det här kan motsägas med att en av anledningarna till att både Massive och Avalanche etablerade sig i Malmö var att man ville vara en del i stadens gemenskap. Dock visar Avalanches etablering i Malmö på nationellt nätverk eftersom Ponnert blev kontaktad långt efter hon hade flyttat ner till Skåne och att hon idag arbetar med många av sina tidigare kollegor.

Samarbetet mellan Malmö stad och Massive tyder på att många anställda har bra kommunikationsmöjligheter eftersom Möllevången ligger bra placerat i förhållande till buss och tåg. Samtidigt tar Massive ett samhällsansvar genom att försöka förändra det här utsatta område vilket bidrar till tillväxt för andra verksamheter i närområdet. Massive har även flera projekt ihop med Malmö stad såsom skapa nya grönområden, bidra till fler aktiviteter samt att minska parkeringsplatser i inner staden.

## 6. Slutsats

Syftet med den här studien är att undersöka varför spelutvecklingsföretagen väljer att placera sig i det centrala området. Tidigare forskning har argumenterat för möjligheten att placera sig i ytterområden av den anledning att tekniken har utvecklats. Vi har därför studerat Malmös spelutvecklingsföretag för att se vad de anser som viktiga lokaliseringsfaktorer.

### **Vilka faktorer styr spelutvecklingsföretag vid lokaliseringsbeslut?**

Spelutvecklingsföretagen har flera gemensamma lokaliseringsfaktorer som framhävs i studien och en av de viktigaste är att kunna erbjuda de anställda närhet till kontoret. De flesta som arbetar på spelutvecklingsföretagen är bosatta i Malmö, men för att alla ska ha möjligheten att enkelt kunna ta sig till och från arbetet läggs det ett stort fokus på placering i närheten av bra kommunikationer. Köpenhamn är även en stor bidragande faktor till spelutvecklingsföretagens placering eftersom det öppnar upp fler möjligheter till internationell rekrytering genom närheten till Köpenhamns flygplats. Närhet till en stor internationell flygplats bidrar till att korta restiden för resor från många platser i världen. Internationella rekryteringar innebär också att företagets placering behöver vara i ett attraktivt område, eftersom de måste kunna erbjuda gemenskap, en mängd olika fritidsaktiviteter och ett stort utbud av nöjen och restauranger.

En annan bidragande faktor har varit The Game Assemblys placering i Malmö. Det här eftersom spelutvecklingsföretagen är i stort behov av specialiserad arbetskraft vilket den här yrkeshögskolan är i framkant med. De flesta spelutvecklingsföretagen i Malmö är beroende av varandra därför att de delar samma typ av arbetskraft och kompetens. Genom närhet till varandra underlättar det här för stora sammankomster och samarbeten.

Malmö som stad är liten till ytan och valet av placering behöver inte nödvändigtvis vara inom CBD-området även om de flesta företagen i Malmö är placerade inom det här området. För spelutvecklingsföretagen är det av betydelse att de ligger i de centrala delarna av Malmö.

Studien tyder på att de spelutvecklingsföretag som är med i den här studien, inte lokaliserar sig i ytterområden, eftersom de är i stort behov av varandra. Däremot har Covid-19 gjort det otänkbara möjligt, tidigare har man inte kunnat se att spelutveckling har kunnat skötas hemifrån utan det har varit ett klassiskt kontorsarbete. Det har bevisats att de går att arbeta på distans och att synsättet på mer flexibla arbetsuppgifter i framtiden är möjligt.



## **7. Förslag på vidare forskning**

Studien har enbart genomförts på utvalda spelutvecklingsföretag inom Malmö och det skulle varit av intresse att utöka studien och forska vidare på om andra spelutvecklingsföretag i andra städer resonerar lika kring lokaliseringsprocessen. Det hade även varit intressant att få med ett bredare urval av respondenter samt att sammanställa fler spelutvecklingsföretags lokaliseringsbeslut.

Under arbetets gång och under rådande omständigheter i samband med spridningen av Covid-19 har nya arbetssätt öppnat frågan om möjlighet till vidare forskning rörande spelutvecklingsföretagens tankar kring lokaliseringsbeslut efter nuvarande pandemi samt inför kommande pandemier.

## Referenser

- Alvehus, Johan (2013). *Skriva uppsats med kvalitativ metod: En handbok*. Stockholm: Liber
- Angel, D. P. (1991). High-technology agglomeration and the labor market: the case of Silicon Valley. *Environment and Planning A*, 23(10), 1501–1516. doi:10.1068231501
- Bocian, A. (2017). The style as a factor of office building concentration locations in european cities. *Civil and enviromental engineering reports*, volume 24, issue 1, ss. 5–20.
- Bryman, A. (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder*. Upplaga 2. Liber AB. ISBN: 978- 91-4709068-6.
- Chatman, D. & Noland, R. (2011). Do Public Transport Improvements Increase Agglomeration Economies? A Review of Literature and an Agenda for Research. *Transport Reviews*, volume 31, Issue 6, ss. 725–742.
- Darchen, S. (2015). “Clusters” or “communities”? Analysing the spatial agglomeration of videogame companies in Australia. *Urban Geography*, volume 37, issue 2, ss. 202–222.
- Datorspelsbranschen. (2020). Med anledning av Covid19. Hämtad 2020-05-23 från <https://dataspelsbranschen.se/nyheter/2020/3/17/med-anledning-av-covid19>
- Duranton, G. & Puga, D. (2004). Micro-foundations of urban agglomeration economies. *Handbook of Regional and Urban Economics*, volume 4, ss 2063–2117.
- Fastighetsvärlden. (2012). Se de nya CBD-kartorna. Hämtad 2020-04-18 från <https://www.fastighetsvarlden.se/notiser/sa-ser-nya-cbd-kartorna-ut/>
- Fleming, L., Colfer, L., Marin, A., & McPhie, J. (2004). Why the valley went first: Agglomeration and emergence in regional inventor networks. *In annual meeting of the Academy of Management, New Orleans*

Game Habitat. (2018). About Game Habitat. Hämtad 2020-05-02 från <https://www.gamehabitat.se/about/>

Jansson, J. (2008). Inside the Internet Industry: The Importance of Proximity in Accessing  
Leishman, C. & Watkins, C. (2004). The decision-making behaviour of office occupiers. *Journal of property investment & finance*, volume 22, issue 4/5, ss. 307–319

Lood, Emelie; Content Specialist på Massive Entertainment. 2020. Videointervju 28 april.

Malmgren, Linda; Kommunikationsdirektör på Massive Entertainment. 2020. Videointervju 4 maj.

Massive Entertainment. (2020A). A Massive life. Hämtad 2020-05-02 från <https://www.massive.se/location/massive-malmo/#undefined>

Massive Entertainment. (2020B). Your job perks. Hämtad 2020-05-22 från <https://www.massive.se/location/massive-malmo/#employee-perks>

McCann, P. (2013). *Modern Urban and Regional Economics*. Oxford University Press. ISBN: 978-0-19-958200-6.

Media Evolution. (2017). About us. Hämtad 2020-05-22 från <http://www.mediaevolution.se/about-us/>

Morris, R. & Penido, M. (2014). How did Silicon Valley become Silicon Valley? Hämtad 2020-05-03 från <https://endeavor.org.tr/wp-content/uploads/2016/01/How-SV-became-SV.pdf>

O’Sullivan, A. (2012). *Urban economics*. Upplaga 8. *New York: McGraw-Hill Education*. ISBN: 978-007-108669-4.

Pilon, S., & Tremblay, D.-G. (2013). The Geography of Clusters: The Case of the Video Games Clusters in Montreal and in Los Angeles. *Urban Studies Research*, ss. 1–9.

Ponnert, Sara; Studio Manager på Avalanche Studios. 2020. Videointervju 29 april.

SvD. (2004). Kluster – vägen till tillväxt. Hämtad 2020-04-27 från  
<https://www.svd.se/kluster-vagen-till-tillvaxt>

SvD. (2019). Malmö – Europas hetaste spelstad? Hämtad 2020-04-27 från  
<https://www.svd.se/malmo--europas-hetaste-spelstad>

The Game Assembly. (2020A). Om TGA. Hämtad 2020-05-02 från  
<https://www.thegameassembly.com/about/>

The Game Assembly. (2020B). Meet and Greet. Hämtad 2020-05-16 från  
<https://www.thegameassembly.com/meet-and-greet/>

Urban utveckling. (u.å). Central business district (CBD). Hämtad 2020-03-02 från  
<https://urbanutveckling.se/ordlista/abc/central-business-district-cbd>

## **Bilagor**

### **Bilaga 1 – Intervjufrågor till Emelie Lood, Massive Entertainment**

**Är det okej att vi spelar in detta samtal samt nämner ditt namn och organisation i vår studie? Samt berättar kort om syftet med arbetet.**

#### **Information om respondenten**

1. Vem är respondenten? Berätta lite kort om dig själv.

#### **En anställds åsikter**

2. Vad ser du för fördelar med lokaliseringen av det nya huset?
3. Vad ser du för nackdelar med lokaliseringen av det nya huset?
4. Vad ser du för fördelar med lokaliseringen av det gamla huset?
5. Vad ser du för nackdelar med lokaliseringen av det gamla huset?

## **Bilaga 2 – Intervjufrågor till Linda Malmgren, Massive Entertainment**

**Är det okej att vi spelar in detta samtal samt nämner ditt namn och organisation i vår studie? Samt berättar kort om syftet med arbetet.**

### **Information om respondenten**

1. Vem är respondenten? Berätta lite kort om dig själv.

### **Placeringsval**

2. Varför valde Avalanche Malmö?
3. Vad gjorde att ni placera er där ni ligger idag?
4. Varför har spelutvecklingsbranschen blivit så stor i Malmö?
5. Hur ska lokalen vara utformad?
6. Vad ställer ni för krav på omgivningen?

### **Personliga åsikter**

7. Vilka fördelar och nackdelar ser du med placeringen av ert kontor?

### **Övriga information**

8. Har ni någon kontakt med Malmö stad?
9. Hur ser ni på Massives flytt?

### **Bilaga 3 – Intervjufrågor till Sara Ponnert, Avalanche Studios**

**Är det okej att vi spelar in detta samtal samt nämner ditt namn och organisation i vår studie? Samt berättar kort om syftet med arbetet.**

#### **Information om respondenten**

1. Vem är respondenten? Berätta lite kort om dig själv.

#### **Placeringsval**

2. Varför valde Massive Malmö?
3. Vad gjorde att ni placera er där ni ligger idag?
4. Varför har spelutvecklingsbranschen blivit så stor i Malmö?
5. Hur ska lokalen vara utformad?
6. Vad ställer ni för krav på omgivningen?
7. Vilka val av platser tog ni med i era beräkningar när ni började kolla på den här flytten?
8. Vilka faktorer tog ni in vid flytten?

#### **Personliga åsikter**

9. Vilka fördelar och nackdelar ser du personligen med det nya respektive det gamla kontoret?

#### **Övriga information**

10. Har ni någon kontakt med Malmö stad?