



Malmö – klastry kreatywne i innowacje

Projekt zaliczeniowy: „Media i kultury kreatywne”

Autor: *Teresa Sygnarek*

Wykładowca: *dr Jacek Mikucki*

Studia podyplomowe:

„Nowe media w organizacjach polonijnych” - Semestr letni 2026

Wydział Dziennikarstwa, Informacji i Bibliologii

Uniwersytet Warszawski

SPIS TREŚCI

str

- 3. Historia Malmö
- 4. Sytuacja gospodarcza
- 5. Gospodarka kreatywna
- 6. Ranking Malmö
- 7. Media evolution
- 10. Mobile Heights
- 13. Game Habitat
- 16. Minc
- 20. Analiza klastrów kreatywnych
- 21. Analiza I prognoza kreatywności w Malmo
- 22. Wyjaśnienia I skróty

MALMÖ, Szwecja

- Malmö powstało w XIII wieku jako duński port handlowy.
- W 1658 miasto przeszło pod panowanie Szwecji.
- Rozwijało się jako centrum przemysłowe.
- Dziś Malmö to nowoczesne, wielokulturowe miasto z przeszło 180 mniejszościami etnicznymi.
- Jest trzecim pod względem wielkości miastem w Szwecji zamieszkałym przez ok. 380 tysięcy osób.
- Wyróżnia się innowacyjną architekturą i mostem łączącym je z Kopenhagą przez cieśninę Sund.



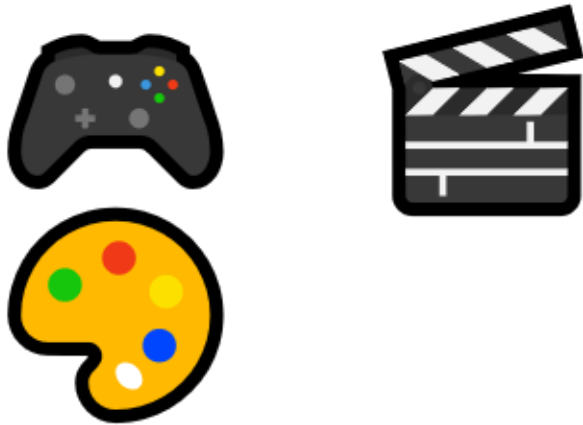
Malmö odnotowuje jeden z najwyższych poziomów bezrobocia w Szwecji (11,8% w I kwartale 2026 roku).

Rozwój liczby nowych miejsc pracy w Malmö wzrósł w ostatnich latach o około 21 000 (2023, SCB/Główny Urząd Statystyczny w Szwecji).

Wzrost ten dotyczy przede wszystkim sektorów usług dla firm, edukacji oraz branży hotelarsko-gastronomicznej.

Svenskt Näringsliv (szwedzka organizacja pracodawców) podkreśla, że lepsze funkcjonowanie Malmö leży w interesie całego kraju, ze szczególnym naciskiem na potrzebę włączenia większej liczby osób urodzonych za granicą do rynku pracy.





Gospodarka kreatywna w Malmö

- jest jedną z najważniejszych części lokalnej gospodarki i obejmuje branże takie jak design, gry komputerowe i film.
- Ok. 9500 firm działa w tym obszarze.
- Tworzy tysiące miejsc pracy – zatrudnia ok. 11 700 osób oraz generuje duże dochody dla miasta - ok. 28 miliardów SEK rocznie.
- Dzięki innowacyjności i różnorodności mieszkańców Malmö jest jednym z najbardziej kreatywnych ośrodków w Skandynawii.

Najważniejsze branże kreatywne w Malmö

branża gier – jedno z najszybciej rosnących centrów w Europie

film i produkcja medialna – duża część sektora filmowego regionu

design i komunikacja – silna tradycja i współpraca z firmami globalnymi

Malmö nie zajmuje wysokich miejsc w globalnych rankingach przemysłów kreatywnych, takich jak Creative City Index ze względu na swoją wielkość.

Jednakże Malmö jest ważnym regionalnym centrum przemysłów kreatywnych, ale ustępuje pod względem znaczenia globalnego takim miastom jak Sztokholm i Kopenhaga, które częściej pojawiają się w międzynarodowych rankingach.

MEDIA EVOLUTION



Zdjęcie: Markus Sygnarek

- **Profil:** hub innowacji cyfrowych (ICT), UX/UI, design interakcji i komunikacji cyfrowej, nowe technologie (AI, VR/AR, data)
- **Lokalizacja:** Stora Varvsgatan 6a, 211 19 Malmö
- Najważniejszy klaster kreatywny, skupiony na przestrzeniach coworkingowych i instytucjach wspierających innowacje.

Stowarzyszenie non-profit, które skupia ponad 150 firm, organizacji sektora publicznego oraz instytucji akademickich. Społecznościowa platforma do współtworzenia i dzielenia się wiedzą.

Aby dołączyć do społeczności MEDIA EVOLUTION jako członek, trzeba złożyć zgłoszenie członkowskie przez ich stronę „Membership”. Członkostwo jest formą wsparcia ich działalności, a w zamian daje dostęp do seminariów, wykładów, zajęć, procesów współtworzenia i aktywności społecznych.

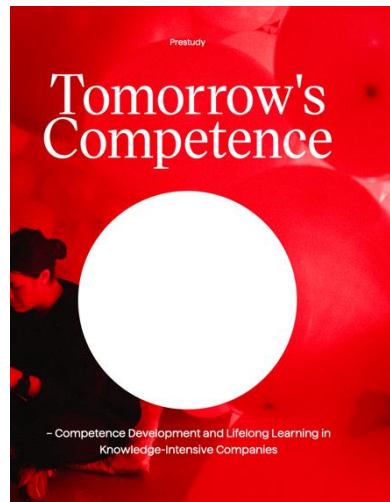
Można zapisać się na newsletter lub kontaktować się przez info@mediaevolution.se

Źródła: www.mediaevolution.se, <https://www.mediaevolutioncity.se/foretagsinfo/media-evolution/>,
<https://www.volontarbyran.org/org/media-evolution>

MEDIA EVOLUTION + ekosystem Malmö



Ilustracja: mediaevolution.se



Ilustracja: mediaevolution.se

- Tematy:
Krytyka społecznościowa – przyszłość gier
Sztuczna inteligencja i zmiany organizacyjne: wnioski z perspektywy młodego pokolenia
Struktury alternatywnych przyszłości
Czy technologia może uratować wolność prasy
Budowanie organizacji adaptacyjnych
- Wiele programów jest bezpłatnych i otwartych dla wszystkich.
Warsztaty, kursy, seminaria, spotkania.

Członkostwo w MEDIA EVOLUTION kosztuje

1 250 SEK rocznie dla jednoosobowych firm i organizacji non-profit,

2 250 SEK dla firm 2–4-osobowych, 5 000 SEK dla 5–15 pracowników ,

10 000 SEK dla większych organizacji. (1 SEK = 0,4 PLN)

Aby dołączyć do społeczności MEDIA EVOLUTION jako członek, trzeba złożyć zgłoszenie członkowskie przez ich stronę „Membership”.

Można zapisać się na newsletter lub kontaktować się przez info@mediaevolution.se

MEDIA EVOLUTION

Analiza RoS

SZANSE

1. Rozwój gospodarki cyfrowej

rosnące znaczenie:

AI, UX/UI, platform cyfrowych,
mediów interaktywnych

*Media Evolution jest dobrze dopasowane
do trendów „digital-first”*

2. Silny ekosystem współpracy

współpraca: firmy technologiczne, uczelnie,
sektor publiczny

model triple helix sprzyja innowacjom

3. Międzynarodowy charakter

Malmö jest miastem wielokulturowym

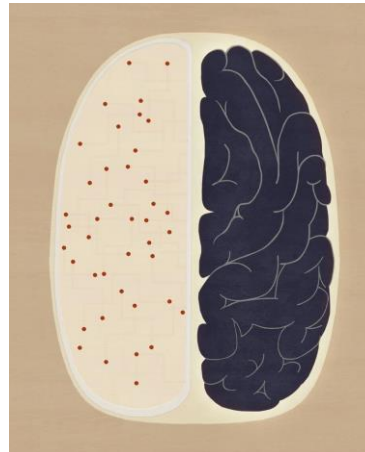
łatwy dostęp do rynku Øresund (Szwecja–Dania)

możliwość przyciągania talentów i firm z Europy

4. Integracja z innymi klastrami

współpraca z: Minc (startupy), Mobile Heights (ICT),
Game Habitat (gry)

tworzenie kompleksowego ekosystemu innowacji



Ilustracja: mediaevolution.se

ZAGROŻENIA

1. Konkurencja międzynarodowa

silne huby: Berlin, Amsterdam, Kopenhaga, Sztokholm
ryzyko odpływu talentów i firm

2. Szybka zmiana technologii

AI i media cyfrowe zmieniają się bardzo szybko
ryzyko stałego redefiniowania swojej roli

3. Zależność od projektów i finansowania

część działań opiera się na:

grantach, projektach UE

ryzyko niestabilności finansowej

4. Fragmentacja sektora kreatywnego

wiele małych firm i freelancerów

trudność w skalowaniu dużych projektów

Media Evolution w Malmö ma silny potencjał rozwoju dzięki dynamicznemu wzrostowi technologii cyfrowych oraz współpracy między sektorem publicznym, prywatnym i akademickim.

Jednocześnie klaster musi mierzyć się z wysoką konkurencją międzynarodową i szybkim tempem zmian technologicznych, które wymagają ciągłej adaptacji.

MOBILE HEIGHTS (ICT klaster) - obecnie OPEN TECH



Zdjęcie: opentech.se

- **Profil:** klaster technologii mobilnych i ICT
- **Lokalizacja:** Stora Varvsgatan 6a, 211 19 Malmö
+ Lund (główna siedziba), jest częścią większego regionu Øresund (Szwecja-Dania) co daje dostęp do międzynarodowego rynku talentów.
- **Członkowie:** ponad 100 firm i instytucji (firmy, uczelnie, sektor publiczny)

Klaster założony w 2009 roku przez Sony, Ericsson, Telia, Region Skanii, Uniwersytety w Lund i w Malmö

Początkowy charakter: telekomunikacja i technologie mobilne, po 2015 r. IoT, AI, digital health, smart city

Pozycja:

posiada European Gold Cluster Label (UE – wysoka jakość klastra)
członek Silicon Europe Alliance (sieć klastrów technologicznych UE)
koordynator European Digital Innovation Hub (DigIT Hub Sweden)
Wniosek: silna pozycja europejska (networking i innowacje)

Źródła: <https://opentech.se>, <https://opentech.se/our-history/>,
<https://www.minalogic.com/en/le-cluster-suedois-mobile-heights-rejoint-lalliance-silicon-europe/>

MOBILE HEIGHTS / OPEN TECH



Główne obszary działalności: komunikacja i connectivity, internet rzeczy (lo), digital health, smart city, digital society, AI embedded systems, cybersecurity
Obejmuje hardware, software, usługi cyfrowe



Klaster nie tworzy startupów bezpośrednio, ale wspiera je (networking, mentoring, projekty)
łączy z inwestorami i uczelniami



Rozwój klastra wynika z transformacji regionu z przemysłu telekomunikacyjnego do gospodarki cyfrowej. Mimo braku silnej pozycji w globalnych rankingach, klaster ma istotne znaczenie w Europie i duży potencjał rozwoju

MOBILE HEIGHTS / OPEN TECH

Analiza RoS

SZANSE

1. Silne dziedzictwo technologiczne

region ma doświadczenie w telekomunikacji
(Ericsson, Sony)
solidna baza dla AI, IoT i 5G

2. Integracja z UE

Silicon Europe Alliance
Digital Innovation Hub
dostęp do finansowania i partnerów

3. Interdyscyplinarność

ICT + zdrowie + miasta
rozwój nowych modeli biznesowych

4. Ekosystem startupowy

współpraca z uczelniami i hubami (Media
Evolution,
Minc) oraz ciągły napływ innowacji

ZAGROŻENIA

1. Silna konkurencja globalna

Berlin, Sztokholm, Kopenhaga
ryzyko odpływu talentów

2. Brak globalnej rozpoznawalności

mała widoczność w rankingach
trudności w przyciąganiu inwestorów

3. Uzależnienie od dużych firm

dominacja Ericsson/Sony
ryzyko spowolnienia przy zmianach rynkowych

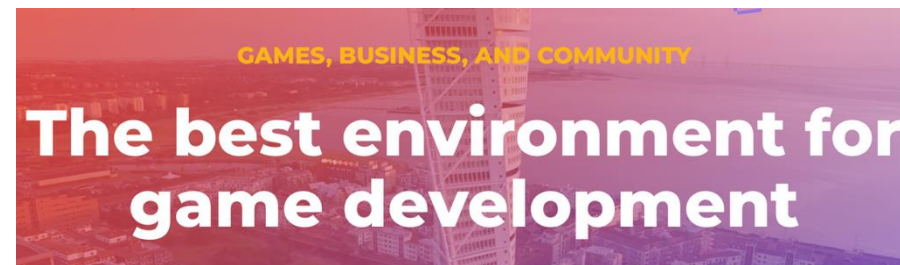
4. Fragmentacja ekosystemu

wiele małych firm
trudności w skalowaniu startupów

GAME HABITAT (klaster gier)

- **Specjalizacja:** game development (gry komputerowe)
- **Znaczenie:** jeden z **najsilniejszych klastrów gier w Europie**
- **Obejmuje:**
 - ~170 firm gamingowych
 - ~1700 deweloperów

Lokalizacja: Anckargripsgatan 3, Malmö, centrum działalności **DevHub (Malmö)** – jedna z największych na świecie przestrzeni coworkingowych dla branży gier



Ilustracja: gamehabitat.se

Znaczenie:

Wysoka pozycja globalna w praktyce (industry recognition), mimo braku formalnych rankingów

Jeden z najważniejszych ośrodków przemysłu gier w Europie, oparty na silnej społeczności, wysokiej koncentracji talentów i współpracy między firmami, edukacją i sektorem publicznym.

Źródło: gamehabitat.se

GAME HABITAT



Ilustracja: gamehabitat.se

Profil

Technologie (VR/AR, silniki gier, AI w grach, multiplayer, platformy online)

Modele biznesowe (gry AAA, mobile gaming, live service)

Pełny ekosystem (studia, wydawcy, edukacja, inwestorzy)

Startupy

Tworzy startupy pośrednio przez networking, DevHub, współpracę z inwestorami

Firmy duże studia: Massive Entertainment, King, Sharmob

Indi/mniejsze studia: Tarsier Studios, Simongo, Frictional Games

W DevHub ponad 100 firm i 500 deweloperów pracowało w jednym miejscu

Malmö ma:

jedną z **najwyższych koncentracji deweloperów na świecie**

większą branżę gier niż cała Dania (wg liczby pracowników)

Obecność globalnych firm: Microsoft (King), Ubisoft (Massive Entertainment), Tencent (Sharkmob)

GAME HABITAT

Analiza RoS

SZANSE

1. Globalny popyt na gry

branża gamingowa rośnie szybciej niż film i muzyka

2. Silny ekosystem

firmy + uczelnie + społeczność
szybkie tworzenie startupów

3. Talent międzynarodowy

77 narodowości

różnorodność = innowacja

4. Integracja z innymi klastrami

Media Evolution + Minc

rozwój technologii (AI, VR)

ZAGROŻENIA

1. Niestabilność branży

redukcje i zamknięcia studiów po boomie pandemicznym

2. Uzależnienie od dużych firm

dominacja globalnych graczy
ryzyko odpływu inwestycji

3. Konkurencja globalna

Finlandia, Kanada, USA

4. Trudność skalowania startupów

wiele małych studiów indie

niewiele osiąga sukces globalny



Ilustracja: minc.se



Ilustracja: minc.se

MINC Inkubator startupów

Lokalizacja: centrum Malmö, Anckargripsgatan 3

Specjalizacja:

- inkubator i akcelerator startupów
- jeden z najważniejszych hubów przedsiębiorczości w południowej Szwecji
- wspierany przez miasto Malmö

Znaczenie:

Pełni rolę łącznika między startupami, biznesem i sektorem publicznym

Główne obszary:

ICT / software, platformy cyfrowe, media i komunikacja cyfrowa, sustainability / green tech

Programy:

inkubacja (early stage), akceleracja, mentoring, dostęp do inwestorów, szczególnie ważne: łączenie technologii z kreatywnością

MINC



Zdjęcie: Markus Sygnarek

Historia rozwoju

2002 - powstanie Minc jako inicjatywy miasta Malmö

cel: rozwój przedsiębiorczości, wsparcie transformacji gospodarczej miasta

Etapy rozwoju:

2000 - wsparcie lokalnych firm

2010 - rozwój programów inkubacyjnych i startupowych

od 2020 - nacisk na: technologie cyfrowe, zrównoważony rozwój, skalowanie startupów.

Obecnie: setki startupów przeszły przez programy Minc

Rola w ekosystemie

Minc działa jako:

„fabryka startupów”, punkt wejścia do ekosystemu

współpracuje z:

Media Evolution (kreatywność + tech)

Game Habitat (gaming)

Mobile Heights / OpenTech (ICT)

tworzy **centralny element ekosystemu innowacji Malmö**

MINC

Przykłady startupów

MINC w Malmö jest kluczowym inkubatorem startupów, który wspiera rozwój przedsiębiorczości technologicznej i kreatywnej w regionie.

Jego działalność wpisuje się w transformację miasta w kierunku gospodarki opartej na wiedzy i innowacjach. Dzięki współpracy z innymi klastrami oraz silnemu wsparciu publicznemu, MINC odgrywa istotną rolę w tworzeniu nowych firm, choć jego dalszy rozwój zależy od zdolności startupów do skalowania i konkutowania na rynku globalnym.

MINC wspierał firmy z obszarów:

aplikacje mobilne, platformy internetowe, media i gry, green tech, data / AI

Konkretne przykłady (często przywoływane w analizach):

Debricked (cybersecurity software)

Learnster (platforma edukacyjna)

inne startupy SaaS i platformowe

wiele firm przeszło od pomysłu do skalowania i weszło na rynki międzynarodowe

MINC

Analiza RoS

SZANSE

1. Rosnąca gospodarka startupowa

globalny wzrost znaczenia startupów technologicznych

2. Silne wsparcie publiczne

finansowanie i polityka miasta

3. Integracja z klastrami

dostęp do wiedzy, talentów i technologii

4. Niski próg wejścia

przyciąganie młodych przedsiębiorców

ZAGROŻENIA

1. Trudność skalowania startupów

wiele firm pozostaje na poziomie lokalnym

2. Konkurencja innych hubów

Sztokholm, Berlin, Kopenhaga

3. Uzależnienie od finansowania publicznego

ryzyko ograniczeń budżetowych

4. Wysoka śmiertelność startupów

naturalne ryzyko modelu

ANALIZA KLASTRÓW KREATYWNYCH W MALMÖ

Ekosystem innowacji w Malmö tworzą uzupełniające się klastry:
MINC rozwija startupy,
Game Habitat buduje globalną branżę gier,
Mobile Heights wspiera zaawansowane technologie ICT,
a Media Evolution łączy technologię z kreatywnością i mediami cyfrowymi.

Kategoria	Minc	Game Habitat	Mobile Heights	Media Evolution
Typ klastra	Inkubator startupów	Klaster branży gier	Klaster technologii ICT	Klaster mediów cyfrowych i innowacji
Lokalizacja	Centrum Malmö	Malmö + region	Malmö + Lund	Malmö (Dockan)
Rok powstania	2002	2013	2009	ok. 2008
Profil	Startupy (ICT, SaaS, media, green tech)	Game dev, VR/AR	ICT, IoT, AI, smart city	ICT, nowe media, UX/UI, AI
Główna funkcja	Tworzenie startupów	Rozwój branży gier	Integracja technologii i biznesu	Łączenie kreatywności i technologii
Typ firm	Startupy early stage	Studia gier (indie + AAA)	Firmy tech + startupy	Agencje, firmy cyfrowe, startupy
Znaczenie	Regionalne	Europejskie / globalne	Europejskie	Europejskie (kreatywne/innowacyjne)
Ranking / uznanie	Brak globalnych rankingów	Wysoka pozycja branżowa	European Gold Label	Uznanie w UE (projekty innowacyjne)
Startupy	bezpośrednio tworzone	pośrednio	wspierane	wspierane
Przykłady firm	Debricked, Learnster	Massive, King	Sony, Ericsson	firmy UX, media, platformy
Mocne strony	wsparcie startupów	silna społeczność	zaawansowane technologie	interdyscyplinarność
Słabe strony	skalowanie startupów	niestabilność branży	konkurencja globalna	mniej wyspecjalizowany profil

ANALIZA KREATYWNOŚCI KLASTRÓW KREATYWNYCH W MALMÖ W PIERWSZYM ĆWIERĆWIECZU XXI WIEKU

Kreatywność w pierwszym ćwierćwieczu XXI wieku w Malmö przybrała charakter cyfrowy, sieciowy i interdyscyplinarny. W klastrach kreatywnych, takich jak Media Evolution, Game Habitat czy Minc, obserwujemy głęboką współpracę między sektorem publicznym, prywatnym i naukowym, co sprzyja powstawaniu innowacji.

Międzynarodowe środowisko oraz dynamiczna populacja sprzyjają eksperymentowaniu z technologiami takimi jak sztuczna inteligencja, UX/UI, gry czy rozwiązania smart city, co czyni ten ekosystem jednym z najbardziej innowacyjnych w Europie Północnej.

PROGNOZA KREATYWNOŚCI KLASTRÓW KREATYWNYCH W MALMÖ W PIERWSZYM ĆWIERĆWIECZU XXI WIEKU

Można przypuszczać, że rozwój kreatywności w Malmö w ciągu najbliższych 25 lat będzie silnie powiązany z dalszą cyfryzacją, zrównoważonym rozwojem i rosnącą rolą sztucznej inteligencji. Malmö, jako globalny węzeł innowacji, prawdopodobnie stanie się centrum eksperymentowania z technologiami immersyjnymi (VR/AR) oraz zrównoważonymi rozwiązaniami (green tech, smart city). Kluczowe będzie utrzymanie otwartego ekosystemu, który przyciąga talenty z całego świata, a także budowanie współpracy między branżami: od designu, przez gry, po technologie ICT. Jeśli to się uda, Malmö może stać się jednym z wiodących ośrodków kreatywnych w Europie, łącząc technologię, kulturę i społeczną różnorodność.

WYJAŚNIENIA

Ekosystem Malmö

Zespół powiązanych ze sobą instytucji, firm i organizacji w Malmö (np. klastry, uczelnie, startupy, miasto), które współpracują ze sobą w obszarze innowacji, technologii i gospodarki kreatywnej.

Dzielnica Dockan

Nowoczesna dzielnica w Malmö powstała na terenach dawnych doków i stoczni. Dziś jest to centrum biznesu, innowacji i klastrów kreatywnych (m.in. Media Evolution).

Green Tech

Technologie i rozwiązania przyjazne środowisku, np. odnawialne źródła energii, ograniczanie emisji CO₂, recykling, inteligentne miasta i zrównoważona produkcja.

Open Tech

Nowa nazwa i rozwinięcie klastra Mobile Heights – organizacja skupiająca się na technologiach cyfrowych (ICT), takich jak AI, IoT, 5G i rozwiązania dla smart cities.

Region Skåne (Skanii)

Region administracyjny w południowej Szwecji, obejmujący m.in. Malmö i Lund. Odpowiada za rozwój regionalny, zdrowie publiczne i wspieranie innowacji oraz biznesu.

Region Øresund

Międzynarodowy obszar obejmujący południową Szwecję (Skåne) i wschodnią Danię (Kopenhaga). To jeden z najbardziej zintegrowanych gospodarczo regionów w Europie.

SKRÓTY

AAA gry

Gry komputerowe o bardzo wysokim budżecie produkcyjnym, jakości i marketingu, tworzone przez duże studia i przeznaczone na globalny rynek.

AI

Sztuczna inteligencja (Artificial Intelligence).

DigiT

Digital Innovation Hub (często skracane w kontekście UE jako DigiT) – ośrodek wspierający firmy w cyfryzacji, testowaniu i wdrażaniu nowych technologii.

IoT

Internet Rzeczy (Internet of Things) – sieć urządzeń połączonych z internetem, które wymieniają dane (np. smart home, inteligentne miasta).

CT

Technologie Informacyjno-Komunikacyjne (Information and Communication Technologies) – obejmują komputery, internet, oprogramowanie i systemy komunikacji cyfrowej.

ROS

Analiza ryzyk i szans (Risks and Opportunities) – metoda oceny potencjalnych zagrożeń i możliwości rozwoju danego projektu lub organizacji.

SaaS

Software as a Service – model dostarczania oprogramowania przez internet (np. aplikacje działające w chmurze bez instalacji).

UX/UI

UX (User Experience) – doświadczenie użytkownika podczas korzystania z produktu

UI (User Interface) – wygląd i interfejs aplikacji lub strony

VR/AR

VR (Virtual Reality) – wirtualna rzeczywistość

AR (Augmented Reality) – rzeczywistość rozszerzona, czyli nakładanie elementów cyfrowych na świat rzeczywisty