

## Afsluttende orientering om gaming-projektet BGI og samarbejde om spiludvikling

16/8238 Åben Sag

### Sagsgang

EAU

### Sagsfremstilling

I perioden 2017-2020 har Norddjurs Kommune været partner i et EU-medfinansieret gaming-projekt Baltic Game Industry (BGI) sammen med Game Hub Denmark og en række samarbejdspartnere i Tyskland, Sverige, Finland, Polen og de baltiske lande. Erhvervs- og arbejdsmarkedsudvalgets pulje har finansieret Norddjurs Kommunes deltagelse i projektet.

Projektets formål har været at styrke rammevilkårene for udviklingen af gaming-industrien samt gennem ny viden at fastholde og videreudvikle Norddjurs Kommune og Game Hub Denmark som omdrejningspunktet for gaming-industrien i Danmark.

Aktiviteterne i projektet var på følgende 2 indsatsområder:

1. Udvikling af gaming-inkubatorer og forretningsudvikling af gaming-virksomheder.
2. Udvikling og styrkelse af rammevilkår for vækst i gaming-industrien.

Game Hub Denmark varetog indsatsområde 1 i projektet, mens Norddjurs Kommune var aktiv i indsatsområde 2.

I projektet har Norddjurs Kommune arbejdet med 3 centrale områder, som supplerer og understøtter kommunens partnerskabsaftale med Game Hub Denmark (2018-2021). De 3 områder er:

1. En styrket dialog og samarbejde mellem lokale aktører omkring gaming-industrien med det formål at få afledt effekt af en spirende klynge med vækstpotentiale.
2. Branding af Game Hub Denmark og Norddjurs Kommune som centrum for gaming i Danmark med henblik på at understøtte og realisere erhvervspotentialet.
3. Den fysiske udvikling af gaming-miljøer i de lande, kommunen samarbejder med, for at skabe levedygtige og attraktive uddannelses- og iværksætttermiljøer.

Norddjurs Kommunes opnåede resultater i projektet Baltic Game Industry (indsatsområde 2)



- Et etableret partnerskab og samarbejde mellem Game Hub Denmark og Norddjurs Kommune.
- Forbedrede rammevilkår for det lokale spilmiljø samt anbefalinger til at styrke dem.
- Der blev i 2018 lavet en fælles udviklingsstrategi for at understøtte udviklingen af spillklyngen i Grenaa, og i efteråret 2020 blev der lavet en opfølgning på arbejdet i klyngen. Vedlagt som bilag er ”Opfølgning på udviklingsstrategien for spillklyngen i Norddjurs Kommune”, som giver en sammenfatning af de vigtigste læringspunkter i klyngearbejdet siden 2018 og en opsamling på aktuelle indsatsområder for klyngens arbejde. I forlængelse heraf præsenteres resultatet af opfølgningsarbejdet i forhold til de fælles målsætninger i klyngen og tværgående iagttagelser samt overvejelser om fokusområder for det videre arbejde med spiludvikling i Grenaa.
- En kortlægning af det nationale spillandskab og en fælles forståelse for aktørerne og branchen i Danmark; herunder også drøftelser og dialog med den nye nationale klyngeorganisation Digital Lead og den spirende klynge for animation, spil og film: Vision Denmark - klyngen for den digitale visuelle industri.
- Tættere dialog om konkrete samarbejder mellem spilmiljøerne i Aarhus, Viborg, Aalborg og Grenaa fx om kommuners rolle og arbejde med spiludvikling, nationale støttemuligheder for spiliværksættere og spillklyngeudviklingens retning (mod uddannelse og den kreative branche eller mod iværksætteri/forretningsudvikling).
- Spilmiljøet i Grenaa er blevet en større del af et internationalt netværk for spilindustrien. Set i en international sammenhæng er Danmark langt i spiludviklingen i forhold til nogle af de andre lande fx i Østersø-regionen.
- Fælles branding og markedsføring af spilmiljøet i Grenaa over for lokale, regionale og nationale beslutningstagere med den afledte effekt at tiltrække unge studerende, iværksættere og investorer til Grenaa. I et tæt samarbejde er der lavet en international promotion-video af spilmiljøet i Grenaa samt en video om spilindustrien i Østersø-området. De to videoer kan ses ved at klikke på nedenstående links:  
[The Game Mile - Grenaa](#)  
[Baltic Sea Games – We are the Baltic Sea Region](#)
- Projektet har også udarbejdet en visionsplan for en fysisk synliggørelse af gaming-økosystemet på The Game Mile (N.P. Jossiasensvej) i Grenaa, som kan medvirke til at



skabe opmærksomhed omkring dette miljø, både overfor lokale og eksterne samarbejdspartnere.

- Norddjurs Kommune har bidraget til BGI-projektets ”Good practice catalogue on favourable framework and policies for game business development” med en analyse af forudsætninger for udvikling af succesrige spilklynger.
- Endelig har samarbejdet mellem Game Hub Denmark og Norddjurs Kommune også medvirket til at fastslå den værdi, som den førende nationale spilklynges placering i Grenaa har for hele områdets branding og fortælling, og at værdien af dette ikke kun kan måles i virksomheds- og jobskabelse.

### **Sammenhæng til andre politikker/strategier og fagområder**

Gaming eller digital spiludvikling er i Erhvervsstrategi for Norddjurs Kommune 2020-2021 ét af to erhvervsmæssige potentialer.

### **Økonomiske konsekvenser**

Projektet havde et samlet budget på 0,746 mio. kr. (100.000 euro), hvoraf 0,187 mio. kr. (25.000 euro) var finansieret af erhvervs- og arbejdsmarkedsudvalgets pulje, mens de resterende 0,559 mio. kr. (75.000 euro) var EU-finansieret. Finansieringen blev fordelt over projektets periode fra 2017 til 2020.

### **Indstilling**

Sekretariatschefen indstiller, at orientering tages til efterretning.

### **Beslutning i Erhvervs- og arbejdsmarkedsudvalget den 24-03-2021**

Til efterretning.

Erhvervs- og arbejdsmarkedsudvalget ønsker en opdateret status på ledigheden for unge under 30 år med uddannelser inden for gaming- og IT.

Seneste status blev præsenteret på udvalgsmøde april 2020.

**Bilag:**

1 - Åben Opfølgning på strategi for spilklyngen i Norddjurs (32140/21) (H)  
3039990 Kommune - 091120