



**INTERACTIVE
DENMARK**

Kreativ digital vækst i København 2019-2020

Bernhard Bangs Alle 25,
2000 Frederiksberg
+ 45 33862887
Interactivedenmark.dk

Cvr nr: 35180109

Til: Kultur & Fritidsudvalget i Københavns Kommune

Fra: Interactive Denmark

v. Projektchef Sofie Filt Læntver og bestyrelsesformand Jan Neiiendam

Dato: 9. juli 2018



” Spilbranchen i Danmark skaber masser af unikt digitalt indhold og har som branche fået stort momentum nu.”

– Tommy Andersen, partner i ByFounders & formand for regeringens iværksætterpanel.

Sponsorer



Vækstforum
Hovedstaden

MARKEDS
MODNINGSFONDEN

regionmidtjylland

midt



KØBENHAVNS KOMMUNE



Region
Hovedstaden

GREATER
COPENHAGEN

Partnere



Danish
Producers'
Association

CAPNOVA

FILMBYÅRHUS

København – lad os skabe mange nye job som kreativ digital hovedstad

Interactive Denmark ansøger hermed Københavns Kommune om støtte på i alt **3.0 mio.kr.** i perioden 2019-2020, til en nyt privat-offentligt partnerskab med fokus på hovedstadens voksende scene for udvikling af computerspil.

Mål for perioden 2019-2020:

- Give nye generationer af børn & unge i København interesse for de kreative og naturfaglig fag ved at forbinde dem til spilbranchens kompetencer og personerne bag danske produkter og oplevelser.
- Samle spiludvikling, e-sport og den digitale indholdsproduktion i København og forbinde dem med resten af landet
- Skabe 200 nye jobs i den danske spilindustri, heraf 135 i København. Jobs som er kendetegnet ved både at være kunstneriske og teknologiske som f.eks. spilprogrammør, spildesigner, UI/UX ingeniør, teknisk kunstner, 3D generalist, karakter animator mfl.

Hvorfor er der behov for at København investerer?

Spilindustrien er nu den hurtigst voksende del af den globale underholdningsindustri¹, og finansielt den mest signifikante del af den danske kultureksport². I Danmark er der siden 2009 skabt 55,8% vækst i antal medarbejdere i spilindustrien alene, som nu har mere end 800 fuldtidsansatte, heraf betaler ca. 2/3 skat i hovedstadsområdet.⁴

- København *har* kreativt talent - men Københavnerne og verden kender dem ikke
- København *har* dygtige spilproducenter – men København mangler et miljø der samler dem og forbinder dem med borgerne, de unge generationer, byens øvrige erhvervsliv og tech-miljøet i byen.
- København *har* en innovativ digital kultur – men vi skaber færre nye job end vores nabolande

Københavns Kommune har investeret i Interactive Denmark (ID) for at udnytte disse styrkepositioner og byens private virksomheder, aktører og nationale interessenter har nu et grundlag og interesse i at gå forrest i en samlet indsats for spiludvikling, e-sport og den digitale visuelle indholdsproduktion. Hvis København fortsætter med at investere, er der mulighed for at gøre byen til **centrum for en kommende nationale indsats**⁵, gøre hævde på at være den **kreative digitale hovedstad** og skabe **mange nye job**.

København har et uforløst vækstpotentiale, men naboerne løber med guldet

Med et verdensmarked for computerspil der vurderes at stige til 810 mia.kr i 2020⁶ og et VR/AR marked der vurderes at være omkring 283 mia.kr i 2025⁷, er der opstået unikke nye muligheder for at skabe nye job i København, baseret på digital indholdsproduktion. Byer som Helsinki og Malmø investerer målrettet med gode rammevilkår, og nationalt tilbyder landene risikovillig kapital så deres virksomheder vokser hurtigere end tilsvarende danske. Resultaterne er så overbevisende at digital indholdsproduktion i dag fremgår som en betydelig og meget profitabel del af disse landes IKT industriproduktion og skattebetalinger.

Københavns Kommune har siden 2016 har en målrettet strategi for kreativ vækst i Kommunen. Byen har været pioner i forhold til at drive udviklingen og kultureksporten i spilindustrien og de beslægtede kreative erhverv, men der er brug for fortsat fokus, stærk projektledelse og dyb faglighed for at udnytte vækstpotentialet og sikre at nye job skabes og fastholdes i København. Det kan Interactive Denmark levere i samarbejde med bl.a. Copenhagen Capacity og andre aktører i byen, der aktivt fremmer kreativ vækst og erhvervsudvikling.

¹ PWC, Media & Entertainment Outlook 2017.

² Copenhagen Economics 2016, baseret på Danmarks Statistik

⁴ Indholdsproducenter i tal 2017, s.5

⁵ Regeringens Vækstteam for Kreative Erhverv, nedsat i april 2018 forventes at lanceres i strategi for bl.a. spil i september 2018

⁶ Newzoo, 2017

⁷ Goldman-Sachs Equity Research Rapport 2016

HVAD ER INTERACTIVE DENMARK?

Interactive Denmark er et non-profit partnerskab for den danske spilindustri. ID er organiseret som et privat-offentligt partnerskab, med en professionel bestyrelse. ID har de seneste 4 år: (resultater fra ekstern evaluering 2017)

- Haft afgørende betydning for den positive udvikling, der har været blandt de kreative digitale virksomheder
- Styrket de danske virksomheders konkurrenceevne markant gennem specialiserede markedsmodningsforløb
- Skabt øget omsætning på 57,5 mio. kr. svarende til en stigning på 50%, en vækst i eksporten på 93% og en skabelse af 126 ekstra arbejdspladser hos de virksomhederne der har deltaget i ID aktiviteter
- Med ID's markedsmodningsaktiviteter haft en positiv effekt på virksomhedernes omsætning. De har kunnet ansætte flere, fået nemmere adgang til kapital, øget eksporten og deres netværk er blevet styrket

ID's netværk består pt. af omtrent 200 virksomheder og 4.000 personer, som deltager i aktiviteter, debat og udvikling af branchen i København. Mange virksomhedsejere er direkte involveret i at udvikle målrettede fagspecifikke aktiviteter, konferencer, talks og events som understøtter branchens vækst, vidensniveau og internationale out-reach. ID samler, udfordrer og understøtter Københavns kreative erhverv.

ID vil i perioden 2019-2020 arbejde med en tostrengt strategi. Det opbyggede momentum skal bruges til at skabe en endnu stærkere indsats specifikt for den Københavnske spilscene, samtidigt med at samarbejdet med de andre kreative brancher indenfor digital visuel indholdsproduktion (film, tv., animation og XR) fortsætter igennem erhvervsalliancen Vision Denmark. (Læs mere her: www.visiondenmark.dk)

Hvis vi ikke fortsætter indsatsen kan København i værste fald miste:

- **Muligheden for at effektivt og relevant formidling af de naturfaglige og kreative fag** de mange børn og unge der dagligt spiller spil i deres fritid og har en kæmpe interesse for spilmediet. En kobling mellem Kommunens skoler og det store "øko-system", der findes i spilbranchen i København, vil gøre det mere effektivt for undervisere og formidlere på kulturinstitutioner at få engageret nye generationer i "kreativ tænkning", som bliver en af vigtigste kompetencer i vores fremtidige samfund⁹.
- **Arbejdspladser og talent der er med til at skabe innovation – også i andre industrier.** Både Sverige og Finland søger aktivt talent i Danmark. København risikerer at miste talent/jobs og ikke kunne tiltrække nye talenter fordi der er for få udviklingsmuligheder i byen. Det skal vi sikre ikke sker.
- **Internationale virksomheders forankring i København** – særligt Malmø tiltrækker pt. langt flere store spilvirksomheder end København. Spilindustrien i Malmø er markant den tungeste på vægtskåle ift. Greater Copenhagen. Den balance skal vi ændre.
- **Vækstkapital** – der ofte lægges der hvor der findes gode muligheder for seed investeringer og findes et stærkt økosystem der støtte op om virksomhederne. Det har vi opbygget sammen og skal fastholde.

Fokusområder for indsatsen.

Det mange årige opbyggede branchekendskab i ID og den nuværende indsats er med til at afdække de største markedsfejl og fokusområder for indsatsen. Hvert fokusområde indeholder målbare aktiviteter, der understøtter Københavns Kommunes strategi for kreativ vækst i byen. Nogle af aktiviteterne i denne ansøgning er allerede afprøvet og testet i ID regi med succes, og andre udvikles så de adresserer de nye mål til gavn for både borgere og virksomheder i København.

⁹ [World Economic Forum \(2016\): Future of jobs report](#)

Fokusområder og udvalgte aktiviteter:

1) Talentopbygning, tiltrækning og fastholdelse – Rekrutteringskampagner i tæt samarbejde med CopCap, jobboard, Women in Games gruppe som inviterer nye talenter velkomne i København og et nyt udviklingsprojekt ”spiludviklere ind i skoler”, der skal understøtte børn og unges interesse for både de kreative og naturfaglig fag.

2) Netværk- og videndeling – Games Week DK som sætter den danske spilbranchen på verdenskortet, afholder 15-20 events med fokus på spiludvikling og teknologi gennem game jams, awards show, konferencer, investormøder mm. i København.

3) Kapital tiltrækning – Copenhagen MatchUp som er et investormøde hvor internationale investorer inviteres til København for at møde – og indgå aftale med - de danske spiludviklere.

4) Klyngearbejde – Community kommunikation, presse, data-intelligence og international repræsentation.

Finansiering

Finansieringen af aktiviteter sker i samarbejde med både private og offentlige aktører. Den private medfinansiering fra virksomheder i branchen forventes at stige i 2019-2020 til i alt 1,5 mio.kr. årligt, hvoraf Producentforeningen yder et tilskud op til 1,0 mio.kr. Den forventede samlede finansiering, som ID ønsker at etablere ser således ud:

	2019	2020	I alt mio.kr.
Københavns Kommune	1,5	1,5	3
Private partnere	1*	1*	2
Stat	4**	4**	8
Samlet finansiering / år	6,5	6,5	13

Fig. 4 Finansieringsoverblik. * Ansøges i efteråret 2018 **Foreløbigt beløb

Med regeringens fremlagte strategi ift. erhvervsservice og erhvervsfremme i foråret 2018, hvor Regionernes rolle udgår og Kommunernes rolle styrkes, er den kommunale opbakning helt afgørende for at kunne fastholde faglighed, kompetencer og viden ift. de kreative digitale erhverv i København.

Med et tilskud fra Københavns Kommune i 2019 & 2020 vil ID kunne arbejde med endnu større effekt, når der forhåbentlig kommer en statslig strategi og finansiering til området fra 2019. Indhold og aktiviteter i ID er tæt koordineret så de ikke overlapper med de forslag som er fremsendt til Regeringen i forbindelse med deres arbejde med at udvikle en national strategi og handlingsplan for de kreative erhverv. Finansiering fra staten til Vision Denmark forventes at sker på anbefaling fra Regeringens vækstteam for kreative erhverv, hvor de digitale visuelle industrier er i fokus. Forhandlingerne forventes afsluttet ultimo 2018, og evt. finansiering er derfor endnu ukendt.

På vegne af Interactive Denmark håber vi, at Københavns Kommune træffer beslutning om en fortsættelse af det gode samarbejde. Vi står naturligvis til rådighed for spørgsmål og uddyber meget gerne. Vi ser frem til en fortsat positiv dialog med både Udvalg og Forvaltning.