

# **VISION DENMARK**

CREATIVE BUSINESS ALLIANCE

## **STRATEGI FOR DANMARKS DIGITALE VISUELLE INDUSTRI**

FRA EN VERDEN I TEKST TIL EN VERDEN I BILLEDER

# .01

## **VISION DENMARK**

- ÉN AMBITION FOR DIGITAL VISUEL VÆKST

4

# .02

## **VISION OG MÅLSÆTNINGER**

- DRØMMEN VI VIL NÅ

6

# .03

## **VISION DENMARK**

FORSTÆRKE kompetencer

FORENE produktioner og teknologi

FORBINDE internationalt

8

10

12

14

Verden står midt i en visuel forandringsbølge, hvor alle mediekanaler, virksomheder og offentlige sektorer efterspørger nye, visuelle fortællinger og oplevelser. De største sociale medier som YouTube, Facebook, Instagram og SnapChat har størrelsesmæssigt udkonkurreret selv de største nationer og giver alle og enhver mulighed for konstant at kommunikere og interagere.

Den nye, digitale visuelle verden er et paradigmeskifte for alle samfund, borgere og virksomheder.



## **VISION DENMARK**

**- ÉN AMBITION FOR DIGITAL VISUEL  
VÆKST I DANMARK**

Ambitionen er, at Danmark bliver et kraftcenter for digital visuel vækst – et World Center of Digital Excellence. Vision Denmark sættes i verden, for at Danmark kan udnytte den digitale visuelle industris kompetencer, produkter og services i al digital omstilling og til ny digital vækst.

Danmarks digitale visuelle producenter inden for animation, film, spil, tv og XR<sup>1</sup> samles nu i én samlet erhvervsalliance, Vision Denmark. Med strategiske indsatser, klare vækstsmål samt konkrete indsatser, vil Vision Denmark skabe en ny guldalder inden for udvikling og eksport af danskproduceret indhold – både som underholdning og som del af andre industriers digitale omstilling og forretning.

### **Vision Denmark er nøglen til digital vækst**

Gennem en national, koordineret indsats adresserer vi den digitale visuelle industris specifikke behov og udfordringer. Det vil forløse det enorme potentiale, der kan give alle danske virksomheder en konkurrencefordel og åbne nye markeder. Der skal udvikles flere nye danske digitale visuelle løsninger og produkter, og der skal opbygges knowhow, som vi kan eksportere til hele verden.

### **Vision Denmark vil:**

- Leverer de kompetencer, løsninger og services, der efterspørges i forbindelse med erhvervslivets og det offentliges digitale omstilling.
- Skabe rammerne for, at den digitale visuelle industri oplever markant vækst i omsætning, eksport og antal ansatte.
- Skabe de bedste digitale visuelle fortællinger og oplevelser til alle erhverv og forbrugere i hele verden.

Vision Denmark består af centrale organisationer fra hele Danmark, der alle repræsenterer mange offentlige og private partnere både internationalt, nationalt og i deres region – Interactive Denmark, Producentforeningen, Filmby Aarhus, Den Vestdanske Filmpulje, Copenhagen Film Fund, FilmFyn og The Animation Workshop/VIA University College. Erhvervsstrategien for digital visuel vækst i hele Danmark er desuden udviklet sammen med mere end 50 private brancherepræsentanter inklusive virksomhedsledere, investorer og eksperter fra andre digitale virksomheder.

**VISION DENMARK** er alliancens navn, fordi det kræver et visionært syn på fremtiden at skabe vindervirksomheder og -produkter. Og fordi vision – forstået som synet og nye billeder – er det helt unikke, som den digitale visuelle industri kan give til den globale bevægelse fra en verden i tekst til en verden i billeder.

1. Med XR menes X-Realities, dvs. Virtual Reality, Augmented Reality, Mixed Reality og alle andre potentielle nye former for teknologier i den kategori.



02

**VISIONEN**

- DRØMMEN VI VIL NÅ

Vores vision er, at dansk erhvervsliv om 10 år har en global førerposition indenfor udvikling, anvendelse og eksport af digitale visuelle løsninger, og at Danmark er et af verdens kraftcentre for kreativ forretning med udgangspunkt i visuelle oplevelser og fortællinger.

#### **Vision Denmark vil bidrage til, at:**

- **danske virksomheder** har visuelle produkter, services og kompetencer som en integreret del af deres forretning og strategi. Vi vil arbejde for, at virksomheder får styrket deres konkurrenceevne på det globale marked gennem teknologiudvikling og brug af fortællinger og interaktivt visuelt design i deres produkter og services.
- **det offentlige** – stat, regioner og kommuner – bruger de digitale visuelle erhverv i nye bruger-/borgerservices, ved indkøb, investeringer og nye anskaffelser. Vision Denmark skal bidrage til et fast samarbejde om at skabe internationalt konkurrencedygtige rammer og fjerne barrierer for den kreative økonomi, som den digitale visuelle industri er en del af.

- **borgerne** har mulighed for at blive underholdt, opleve og få ny læring gennem danskproduceret underholdning af højeste kvalitet. De skal kunne vælge produkter og services fra det offentlige, der er brugervenlige, og som benytter relevante fortælle- og kommunikationsformer med de nyeste teknologier.

#### **Målsætninger – vejen vi vil gå**

Vision Denmark har fire nationale målsætninger, der skal opnås i perioden 2018-2022. Målsætninger, der giver Danmark en øget økonomisk vækst.

#### **Målsætningerne er:**

- At øge den digitale visuelle industris omsætning med 3,8 mia. kr.
- At skabe 2.500 nye job i den digitale visuelle industri.
- At tiltrække mindst 1 mia. kr. fra internationale investorer til udvikling og produktion af nye ideer og danske virksomheder.
- At uddanne og kompetenceløfte 3.000 personer til at arbejde i den digitale visuelle industri og beslægtede industrier.

03

**VISION DENMARK**



Vision Denmark fremlægger med denne strategi 15 indsatser, som skal styrke Danmarks digitale omstilling og vækst, og som vil øge brugen af den digitale visuelle industris kompetencer i dansk erhvervsliv. Indsatserne kan iværksættes med det samme og implementeres frem mod 2022 og 2028 for at realisere vores målsætninger og vision.

Med fokus på tre indsatsområder vil Vision Denmark øge væksten i den digitale visuelle industri og i andre industrier.

#### Vision Denmark vil:

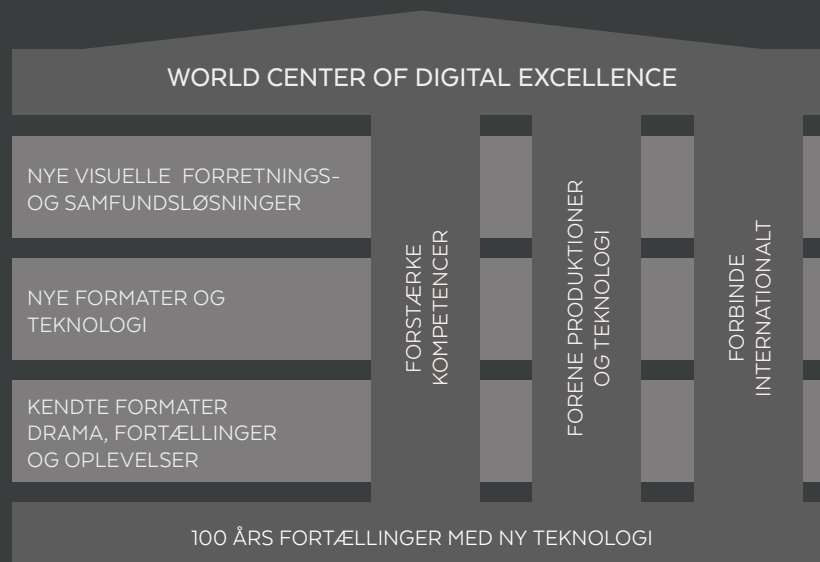
- **FORSTÆRKE kompetencer** hos alle, der uddannes inden for digital visuel produktion til de dygtigste i verden og til at understøtte produktioner i det øvrige erhvervsliv.
- **FORENE produktioner og teknologi**, så der skabes de bedste og mest innovative produkter, processer og services til verdens borgere og virksomheder.
- **FORBINDE internationalt**, så Danmark kan tiltrække udenlandske investeringer,

virksomheder og samarbejdspartnere til en dansk digital visuel industri i verdensklasse.

Nedenstående strategihus illustrerer Vision Danmarks fundament, indsatsområder og ambition:

- **100 års fortællinger med ny teknologi** er det fælles fundament, det som industrien kan og altid har været bedst til.
- Danmark som **World Center of Digital Excellence** er ambitionen og det, Vision Denmark vil.
- Søjlerne **FORSTÆRKE, FORENE** og **FORBINDE** er indsatsområderne, og rammen for det Vision Denmark skal arbejde med i forskellige områder af industrien i forhold til de kendte formater, nye formater og teknologi samt nye forretnings- og samfundsløsninger.

For at gøre ambitionen til virkelighed er der for hvert indsatsområde udviklet konkrete indsatser, der adresserer udfordringer og efterspørgsel. Hver indsats repræsenterer vigtige trædesten mod målet. Herunder uddybes indsatserne for hver af de tre indsatsområder med specifikke mål og de udfordringer, der ligger til grund for valget af indsatser.



## **FORSTÆRKE kompetencer**

**Mål:** 3.000 uddannet til digital visuel produktion

### **Fra talent til job**

De digitale visuelle erhverv indenfor animation, film, spil og tv har skabt en række store succeser baseret på kompetencer fra kunstneriske og teknologibaserede uddannelser og en solid, dansk talentudvikling. Stærkt, dansk talent har skabt internationale kunstneriske og kommercielle produkter og trends som fx Dogmebølgen, Nordic Noir tv-serierne, computerspil som Subway Surfers, Limbo, Hitman, MovieStarPlanet og animationsuniverser til Lego. XR produkterne er fortsat forholdsvis nye, men vokser markant nu, og VR/AR verdensmarkedet alene vurderes at ramme omkring 283 mia.kr i 2025.<sup>2</sup>

Men fra at være et land, der i sin støttepolitik næsten udelukkende ser animation-, film-, spil- og tv-produktion som en kunstnerisk métier, bør vi nu bygge oven på mange års vellykket indsats på området for at udnytte forretnings- og eksportpotentialerne. Fremtiden handler ikke kun om at skabe kunstneriske

talenter, men i særlig grad også om at uddanne disse til kompetente, markedsorienterede talenter, der kan udvikle sig til at kunne hjælpe andre med at realisere deres visioner eller blive til visionære entreprenører.

### **Udfordringer og efterspørgsel**

Den største udfordring i et arbejdsmarked med en stor global efterspørgsel på det kvalificerede talent er og bliver rekruttering af arbejdskraft. Vision Denmark har i samarbejde med andre brancheaktører fået lavet en analyse af kapaciteten i den danske digitale visuelle industri.<sup>3</sup> Konklusionerne er positive, og analysen viser, at de digitale visuelle erhverv er væksterhverv. Eksempelvis har Danmark haft 50% vækst i antal årsværk i den digitale visuelle industri i perioden 2009 til 2015. Mangel på arbejdskraft presser dog virksomhedernes mulighed for vækst og for at tiltrække internationale produktioner og finansiering til nye ideer. Den nuværende efterspørgsel på digitale visuelle kompetencer gør, at danske virksomheder søger efter medarbejdere i verdens andre digitale centre.

En anden udfordring er, at det er vanskeligt at efteruddanne sig ind i de digitale visuelle erhverv, fordi der ikke er nok specialiseringsmuligheder i de forløb, der tilbydes på efteruddannelserne. Mange søger mod udlandet for

2. Goldman-Sachs Equity Research Rapport 2016

3. Oxford Research i samarbejde med Højbjerg Brauer Schultz; Analyse af den digitale visuelle industris kapacitetsudfordringer, oktober 2017.

at dygtiggøre sig indenfor deres fag. Der ender de ofte med at blive ansat, og de tager dermed deres kompetencer med sig ud af landet til skade for Danmarks produktionsressourcer.

### **Indsatser, der forstærker kompetencer**

Vision Denmark vil gennem nye samarbejder styrke de uddannelser, der allerede eksisterer, og gennem kompetenceudvikling målrette danske talenter til virksomheder, der kommer til at mangle kvalificeret arbejdskraft, både i udvikling og produktion af nye digitale visuelle universer, produkter og services. Vision Denmark vil møde de aktuelle behov for udvikling og løft af kompetencer til de professionelle i branchen med følgende indsatser indenfor uddannelser, efteruddannelser og markedsmodning:

#### **#1 Inkubationsmiljøer i hele Danmark**

Vision Denmark indgår samarbejde og partnerskaber med bl.a. Filmtalent og sektorens videregående uddannelser, der skal sikre, at der er solide og velfungerende inkubationsmiljøer særligt rettet mod talenter og virksomheder inden for digital visuel produktion i byerne Aalborg, Aarhus, Grenaa, København, Odense og Viborg.

#### **#2 Creative Skillset Praktikforløb**

Vision Denmark vil arbejde for, at der indføres en praktik- og elevfond for at uddanne mere efterspurgt talent, samt for at rekruttere flere unge til industrien. Vision Denmark vil koordinere et netværk af industriens arbejdstagere og små og mellemstore virksomheder, som kan sikre flere elever og praktikanter til industrien. Fonden finansieres med en mindre procentdel fra alle produktioner, der modtager produktionsstøtte fra eksisterende støtteordninger. Til gengæld får virksomhederne øget adgang til elever og praktikanter.

#### **#3 Spot On specialist efteruddannelser**

Vision Denmark vil i samarbejde med staten etablere en pulje, der kan skabe og igangsætte nye, korte efteruddannelser til nuværende ansatte, freelancere og ledige, der imødekommer danske virksomheders øjeblikkelige mangel på specialiseret arbejdskraft. Der vil fra starten blive fokuseret på de områder, hvor der allerede nu er udpeget størst efterspørgsel: projektledere, producere, klippere, programmører og VFX<sup>4</sup>-artister.

#### **#4 Digital Visuel Industri er for alle**

Vision Denmark bygger bro fra den digitale visuelle industri til relevante organisationer og partnere, så alle unge talenter fra folkeskole til universitet kan få viden om karriereveje og karrieremuligheder i den digitale visuelle industri. Helt fra folkeskoleniveau skal unge udstyres med en stærkere forståelse for at navigere i et komplekst medielandskab og konkret have mulighed for tidligt at oparbejde praktiske kompetencer inden for den digitale visuelle industri.

#### **#5 Digital visuel forretning for danske uddannelser**

Vision Denmark sikrer, at de danske uddannelsesinstitutioner får stærkere netværk, mere samarbejde og mere viden om den nyeste udvikling og nye trends inden for den digitale visuelle industri, ved at skabe en årlig uddannelseskonference med deltagelse af internationale og danske virksomheder.

## **FORENE** produktioner og teknologi

**Mål:** 3,8 mia. kr. i ny omsætning, og 2.500 nye jobs frem mod 2022 – alene i den digitale visuelle industri.

Ved udgangen af 2017 angiver 43 pct. af Dansk Industris medlemmer, at topledelsen i høj eller meget høj grad har en vision for virksomhedens digitale omsætning. Det er næsten en fordobling på blot to år. Den digitale omstilling er altså for alvor blevet et emne, der bliver taget stilling til på højeste ledelsesniveau.

Produktivitetsvæksten forløses i høj grad ved brug af kompetencerne i de danske digitale visuelle industrier. En nylig kortlægning<sup>5</sup>, der tager udgangspunkt i tal fra perioden 2010-2015, viser, at kompetencerne i høj grad anvendes i virksomheder uden for selve den digitale visuelle industri, og at de her har stor betydning for virksomheders omsætning, eksport og værditilvækst. Erhvervs-klyngen for den digitale visuelle industri beskæftigede i 2015 i alt 67.914 årsværk på landsplan, svarende til 46,6% af alle kreative årsværk i Danmark. Med andre ord udgør den visuelle industri næsten halvdelen af alle kreative jobs på tværs af Danmark.

## **Udfordringer og efterspørgsel**

Mødet mellem de to grupper sker ikke af sig selv, og forbindelserne mellem de klassiske spil-, film- og animationsvirksomheder og resten af dansk erhvervsliv er i dag for svag. Det er en barriere for, at Danmark udnytter nye digitale forretningsmodeller, nye produktionsformer og nye produkter.

Vision Denmark vil forene virksomheder, offentlige organisationer og producenter med de nye behov og teknologier, der kan gøre livet og væksten i Danmark bedre.

- Når stewardesser hos Thomas Cook Airline træner nødprocedurer, sker det i en virtual kabine.
- Når børnene i skolen arbejder i deres arbejdshæfte, sker det digitalt med brug af motiverende effekter, som de kender fra spillene, de spiller derhjemme.
- Når patienten genoptrænes, sker det med brug af animation og virkemidler fra spil i VR.
- Og når det offentlige vejleder borgerne på hjemmesider, sker det med funktionel animation, der gør det mere effektivt og let for ældre borgere at kommunikere med deres kommune.

5. 'Kortlægningen af den Kreative Økonomi' giver de første svar på omfanget og betydningen af kreative årsværk i danske virksomheder fordelt på landets fem regioner. Kortlægningen tager afsæt i kreative jobfunktioner og data fra specialkørsler fra Danmarks Statistik. Det metodiske grundlag er udviklet af Seismonaut i samarbejde med Erhvervsministeriet og Erhvervsstyrelsen ultimo 2016. Seismonaut, december 2017.

Vision Denmark bygger økosystemets manglende broer mellem producenterne, andre erhverv og velfærdsprodukter, men har også fokus på at formidle og udnytte viden internt i brancherne i den digitale visuelle industri. Analyser for de kommende års internationale efterspørgsel og investeringer i underholdning, nye medieformater, koncepter til læring og uddannelse viser, at danske producenter og specialistvirksomheder inden for animation, film, spil, tv og XR kan opnå markant vækst, hvis de nye danske ideer kan blive produceret i Danmark med de store internationale mediekkanaler og investorer. Det kræver dog, at virksomhederne i industrien i hele Danmark åbner sig for flere internationale partnere, og at danske producenter har samme produktionsfordele som andre førende lande.

### **Indsatser, der forener produktioner og teknologi**

Vision Denmark vil fjerne udfordringer og opnå vækst i hele Danmark og har ambitioner om at:

- give danske virksomheder mulighed for at accelerere deres koncepter og ideer til kendte og nye markeder ved at vise, hvad Danmark kan på alle fronter indenfor digital visuel produktion.
- forstærke eksisterende events og mødesteder i hele landet.
- skabe én indgang og guide til investorer, samarbejdspartnere og udenlandske virksomheder.
- drive visionær forskning, udvikling og innovation. Der tages udgangspunkt i de eksisterende centre i Region Midtjylland, der arbejder med tværsektoriel forskning mellem forretningsudvikling, IP-udvikling, animation, ny medieteknologi, traditionel film og tv-produktion, inkubationsmetoder, VFX, spildesign og programmering.

### **#6 Executive Vision Club**

Vision Denmark vil etablere netværksmøder og seminarer, der faciliterer og accelerer mødet mellem topledere fra den digitale visuelle industri og andre industrier. Vision Denmark går ligeledes forrest i at udvikle erhvervspar-

nerskaber, der kan skabe nye virksomheder, nye produkter og services. Ambitionen er, at virksomheder i Danmark, der ønsker at udvikle deres forretning, får den nyeste viden om digitale visuelle kompetencer og teknologier og får direkte kontakt til danske producenter og leverandører.

### **#7 Data-demokratisering**

Vision Denmark vil demokratisere små og mellemstore danske virksomheders adgang til og analyse af markedsdata og markedsmekanismer for Danmark og internationale markeder.

### **#8 Idea & Production fund**

Vision Denmark vil sammen med staten etablere en offentlig-privat fond, som investerer i nye danske digitale visuelle produkter og virksomheder, der kombinerer flere kompetenceområder og dermed skaber nye forretningsområder og produkter. Investeringerne skal sikre innovation inden for industrien og bl.a. fremme nye produkttyper, som benytter sig af flere formater og kompetencer. Internationale formater, der kan samarbejdes med eller hentes inspiration fra er den finske IPR.VC fond.

### **#9 Denmark Open Doors**

Vision Denmark vil bruge eksisterende velfungerende festivaler, summits m.m. som platform for at forene produktioner og teknologi, matche virksomheder med andre industrier og formidle den nyeste viden inden for produktion og teknologi – herunder følgende events:

- Games Week Denmark, hele Danmark
- THIS - Technology Human Interactive Story, Aarhus
- Growing Investors, Aarhus
- Game Developer Talks, København
- CopenX, København
- Copenhagen TV Festival og Copenhagen Series Masterclasses, København
- Copenhagen Film Festivals, København
- Picture This, København
- OFF - Odense International Film Festival, Odense
- Viborg Animationsfestival og VAF Animated Professions, Viborg
- Games for Impact /Games for Change, Viborg

## **FORBINDE internationalt**

**Mål:** Minimum 1 mia. kr i nye investeringer i den digitale visuelle industri i Danmark inden 2022.

For at etablere Danmark som et kraftcenter for kreativ forretning må vi sikre, at udlandet ser og anerkender værdien af vores produkter og services. Vi skal løfte tankegangen fra at jage mindre investeringer til enkelte projekter til at få kontrakt på de store internationale samarbejdsaftaler og investeringer.

Flere danske virksomheder skal gøres klar til at modtage investeringer, og internationale giganter skal placere deres investeringer, udvikling og produktion af indhold til deres tjenester i Danmark. Vision Danmarks initiativer sigter efter at skabe internationale relationer og trække international viden til Danmark. Den danske arbejdsstyrke har behov for at være international, og danske virksomheder, der arbejder med digitale visuelle produkter, skal have stærke internationale netværk.

### **Udfordringer og efterspørgsel**

De digitale visuelle indholdsproducenter står overfor en række markedsbarrierer i forhold til at rejse kapital til vækst. Der mangler risikovillig kapital til at investere i udvikling af digitale visuelle IP'er, produkter, løsninger og virksomheder. Nøglen til at skabe flere vækstvirksomheder ligger i at sikre markedsmodning af de

bedste virksomheder og deres produkter, så de også kan få de rigtige investeringer.

For at kunne lykkes med at tiltrække risikovillige udenlandske investeringer er Danmark nødt til tydeligt at etablere og synliggøre vores styrkepositioner, både nationalt og internationalt. Danmark er kendt for sit høje kompetenceniveau indenfor de kendte digitale visuelle formater, men vi kan stadig blive langt mere innovative inden for nye produkttyper. Det kræver risikovillighed i alle udviklingsfaser.

Danmark kan ikke hvile på laurbærrene, selvom vi ser konturerne af en succesfuld industri herhjemme. Vi skal støtte industrien gennem usikre markedsforhold, hvor der hersker stor risiko for uklarhed over markedsbehov og tendenser eller forspildte first-mover-fordele.

### **Indsatser der forbinder internationalt**

Vision Denmark vil gøre Danmark til center of excellence for hele Norden og for internationale samarbejdspartnere, indkøbere og investorer. I 2022 er Danmark det naturlige sted at se hen for internationale investorer og industrigiganter, der skal udvikle og teste nye produkter. Vision Denmark vil sikre, at Danmark bliver et attraktivt investerings- og testland ved at sikre:

- tydelig dansk gennemslagskraft i hele verden.
- flere investeringsklare virksomheder.
- flere møder mellem danske virksomheder og internationale markedsførende virksomheder, investorer m.m.

### **#10 Invest First in Vision Denmark**

Virksomheder i Vision Denmark's netværk, og særligt dem fra inkubationsmiljøer og egne acceleratorprogrammer, skal have mulighed for at præsentere deres ideer, produkter og virksomheder til internationale samarbejdspartnere og investorer. Eksisterende koncepter, der forstærkes med fokus på at forbinde internationalt og tiltrække investeringer:

- CPH MatchUp er et 2-dags investormøde i København mellem danske spiludviklere, XR-udviklere og særligt inviterede publishers, samarbejdspartnere og investorer fra hele verden.
- CPH:INDUSTRY er en international industriplatform med fokus på professionelt netværk og forretningsmuligheder for filmbranchen.

### **#11 ScaleUp Boost**

Vision Denmark vil etablere acceleratorprogrammer, der skaber investeringsklare virksomheder og markedsmodner deres produkter. Eksisterende formater vil blive forstærket med fokus på at forbinde internationalt og tiltrække investeringer til danske virksomheder:

- SOLID er et acceleratorprogram skræddersyet til den digitale visuelle industri med fokus på at markedsmodne virksomhederne og gøre dem investeringsklare.
- SCALEit er eksportrådets vækstinitiativ for teknologivirksomheder ved Innovation Centre Denmark i Palo Alto, USA. Programmet kan udvides og tilpasses den digitale visuelle industri med spilbranchen som pilotprojekt.

### **#12 Co-produktionsfond**

Vision Denmark vil tage initiativ til at etablere en international co-produktionsfond, der kan give produktionsrabatter på op til 20% for den enkelte co-produktions forbrug af kompetencer på dansk jord. Fonden skal sikre, at danske kompetencer bliver tilvalgt på internationale

co-produktioner og sikre dansk medejerskab på produktioner, der ellers ikke ville være blevet placeret i Danmark. Fonden har som målsætning at sikre ny omsætning for 1 mia. kr., samt 600 nye årsværk i industrien inden 2022.

### **#13 Eksportbridges**

Vision Denmark vil tage initiativ til eksportmissioner og synliggørelse af Danmarks investeringspotentiale bl.a. gennem "Eksport-Bridges" til andre industrier på udenlandske markeder. Vi vil modtage udenlandske erhvervsdelegationer i Danmark og også samarbejde med den danske Tech-ambassadør, Eksportrådets Innovationscentre og deltagelse med danske virksomhedsdelegationer på internationale konferencer.

### **#14 Danish Visuals**

Vision Denmark vil skabe et stærkt dansk fælles brand for den digitale visuelle industri, som kan bruges til markedsføring og "certificering" af danske virksomheder i Danmark og i resten af verden. Norden vil være en særlig prioritet både som samarbejdspartner og for afsætning.

### **#15 Dataintelligence og mapping**

Vision Denmark indsamler og stiller data til rådighed om den danske industri for potentielle samarbejdspartnere, investorer og udenlandske virksomheder, der vil slå sig ned i Danmark. Herunder skal der udvikles metoder til at opgøre industriens investeringstal, samt et digitalt kort over den danske industris virksomheder, som investorværktøj. Desuden skal både industri og samarbejdspartnere kunne få "how to"-manualer i forhold til samhandel, samarbejdskontrakter m.m. i relation til internationale samarbejdsaftaler. Eksisterende analyser, der bruges som grundlag til at forbinde internationalt og tiltrække investeringer:

- "Indholdsproducenter i tal" og "Det Interaktive Danmark i tal" er årlige analyser af den danske spil- og interaktive branches tilstand i forhold til årsværk, omsætning og eksport.



## **Danmark i midten**

Danmark kan blive til et World Center of Digital Excellence Danmark. Vi kan komme på verdenskortet for digitale visuelle fortællinger og oplevelser, og samtidigt skabe nye jobs, omsætning og øget eksport.

Vi vil skabe nye erhvervseventyr med uddannelser, virksomheder og investorer, der kan fastholde og forstærke Danmark plads i verdensklassen med animation, film, spil, tv og XR i centrum.

Vi vil være erhvervslivets og det offentliges digitale visuelle partner i transformationen til ny vækst i hele landet.

## **En indgang for resten af verden**

Danmark kan blive verdens indgang til hele Norden. Vi kan tiltrække million investeringer til digitale fortællinger, oplevelser og teknologier.

Vi vil få verdens største medie- og netværksvirksomheder til at placere deres forskning, produktion og investeringer i Danmark.

Vi vil få danske originale fortællinger og oplevelser til fortsat at blive hyldet, solgt og brugt af alle i hele verden.

## **Et land med digitale visuelle talenter**

Danmark kan levere de nødvendige talenter og spidskompetencer der er behov for. Enhver elev, studerende og professionel skal uddannes konstant, så der opbygges knowhow vi kan eksportere til hele verden.

Vi vil skabe nye specialistuddannelser der matcher markedets akutte behov.

Vi vil videreudvikle danske talenter, virksomheder og offentlige ansatte til at bruge de nyeste digitale visuelle redskaber.

## **Et bedre liv**

Danmark kan skabe fortællinger og oplevelser der forstærker fællesskaber, fritænkning og demokrati. Danmark skal ikke følge med når globale løgne, meningsbobler og bevægelser vokser hurtigere end sandheden i en digitaliseret verden.

Vi vil forstærke den digitale visuelle industri så danske film, spil og TV-serier kan blive medicin mod løgne, fake news og ekstreme holdninger skabt i digitale bobler.

Vi vil skabe de bedste digitale oplevelser til alle de skærme vi bruger i hverdagen.

Vi vil bidrage til, at Danmark med bl.a. FN 17 verdensmål (SDG17) kommer ud i verden med velfærdsløsninger skabt med den digitale visuelle industri.



# VISION DENMARK

CREATIVE BUSINESS ALLIANCE

**Etableret af:**

- Interactive Denmark
- Producentforeningen
- Filmby Aarhus
- Den Vstdanske Filmpulje
- Copenhagen Film Fund
- FilmFyn
- The Animation Workshop/  
VIA University College

[visiondenmark.dk](http://visiondenmark.dk)

Produceret af

**NEXTSTEP**  
BY BINDSLEV