

Analyse af det erhvervs- og innovationsmæssige økosystem for børns leg og læring

Udarbejdet af Oxford Research for CoC Playful Minds
Offentliggjort november 2019

Forord

For at udvikle Billund til et attraktivt epicenter indenfor leg, læring og samskabelse med børn har CoC Playful Minds iværksat en analyse af *det erhvervs- og innovationsmæssige økosystem for børns leg og læring*.

Vores formål med analysen er at få et mere præcist overblik over aktørerne og deres behov samt et indblik i, hvordan vi fremadrettet kan styrke og udvikle branchen. Særligt med fokus på at udvikle et epicenter indenfor leg og læring i Billund-området.

Oxford Research står bag rapporten, som er offentliggjort i november 2019.

Vi håber, at vi kan bidrage til at kaste lys på de potentialer og udfordringer, der kendetegner det danske økosystem for leg, læring og samskabelse med børn. Samtidig ønsker vi at åbne op for dialog om, hvordan det igennem forskellige indsatsområder kan styrkes.

God læselyst.

Om CoC Playful Minds

CoC Playful Minds er en udviklingsorganisation, der sammen med børn og eksperter fra hele verden er omdrejningspunkt for viden, metoder og praksis for ligeværdig samskabelse med børn. I vores tre programmer samskaber børn produkter til børn, nye læringsformer og byrum i børnehøjde. Sådan bidrager vi til, at Billund bliver Børnenes Hovedstad.

<https://www.cocplayfulminds.org/>



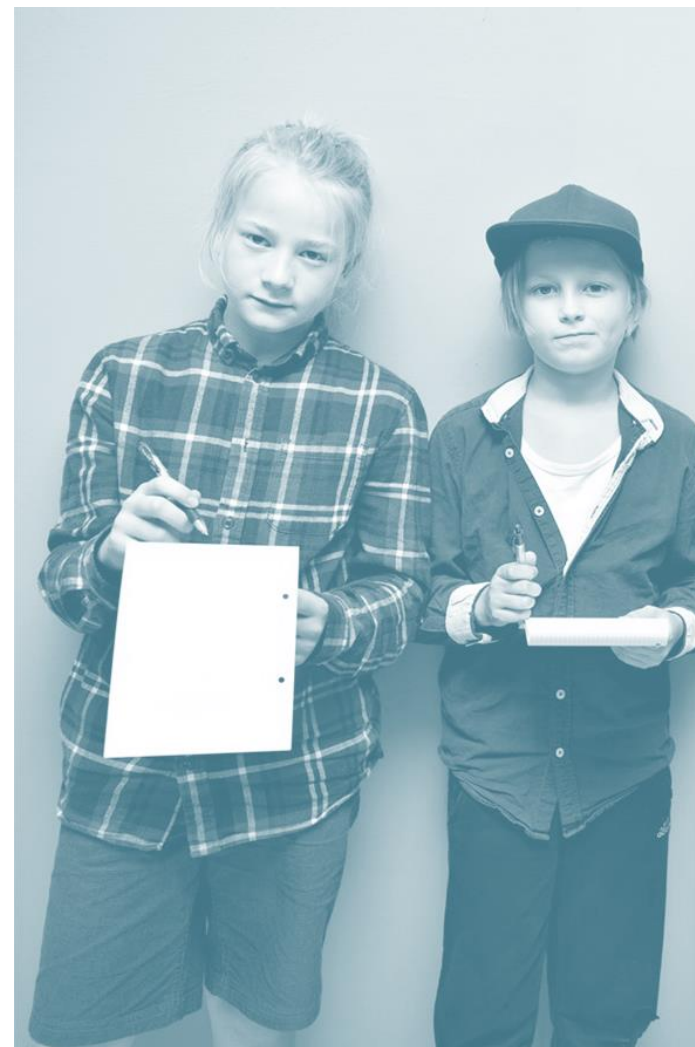
Analyse af det erhvervs- og innovationsmæssige økosystem for børns leg og læring

Udarbejdet af Oxford Research for CoC Playful Minds, April 2019



Indhold

- **Indledning og sammendrag**
 - Formål og baggrund
 - Hovedkonklusioner og anbefalinger
- **Metode og dataindsamling**
- **Resultater**
 - Økosystemet for børns leg og læring – et værdimæssigt fællesskab
 - Økosystemet i tal
 - Økosystemet i en international kontekst
 - De enkelte specialiseringer og underbrancher
 - Andre markante aktører
 - GAP-analyse
 - Opsamling: Tværgående tendenser, vækstudfordringer og potentialer
 - Billunds styrker og udfordringer
- **Anbefalinger**
 - Styrkelse af økosystemet i Danmark
 - Billund som epicenter



Indledning og sammendrag

Formål og baggrund

Analysens formål er at give et bedre og mere præcist overblik over det erhvervs-mæssige økosystem inden for leg, læring og samskabelse med børn samt at komme med anbefalinger og ideer til, hvordan der fremadrettet kan arbejdes med at styrke og udvikle økosystemet, herunder særligt med sigte på at skabe en stærk klynge i Billund-området.

Analysens fundament er en kortlægning og analyse af økosystemet i hele Danmark, herunder styrker og vækstudfordringer inden for feltet mere generelt, ligesom der vil blive stillet skarpt på internationale udviklingstendenser og vækstpotationaler.

Herudover analyseres Billunds egne styrker og udfordringer ift. at udvikle sig til et 'epicenter' i det danske økosystemet.

Hvad er klynger og økosystemer?

Erhvervs-mæssige klynger defineres traditionelt som koncentrationer af relaterede virksomheder, specialiserede underleverandører og videns- og uddannelsesinstitutioner inden for en given industri, forretnings- eller teknologiområde. Kendte klynger i Danmark inkluderer bl.a. biotek, offshore-industrien, høreapparatteknologier og fødevareresektoren.

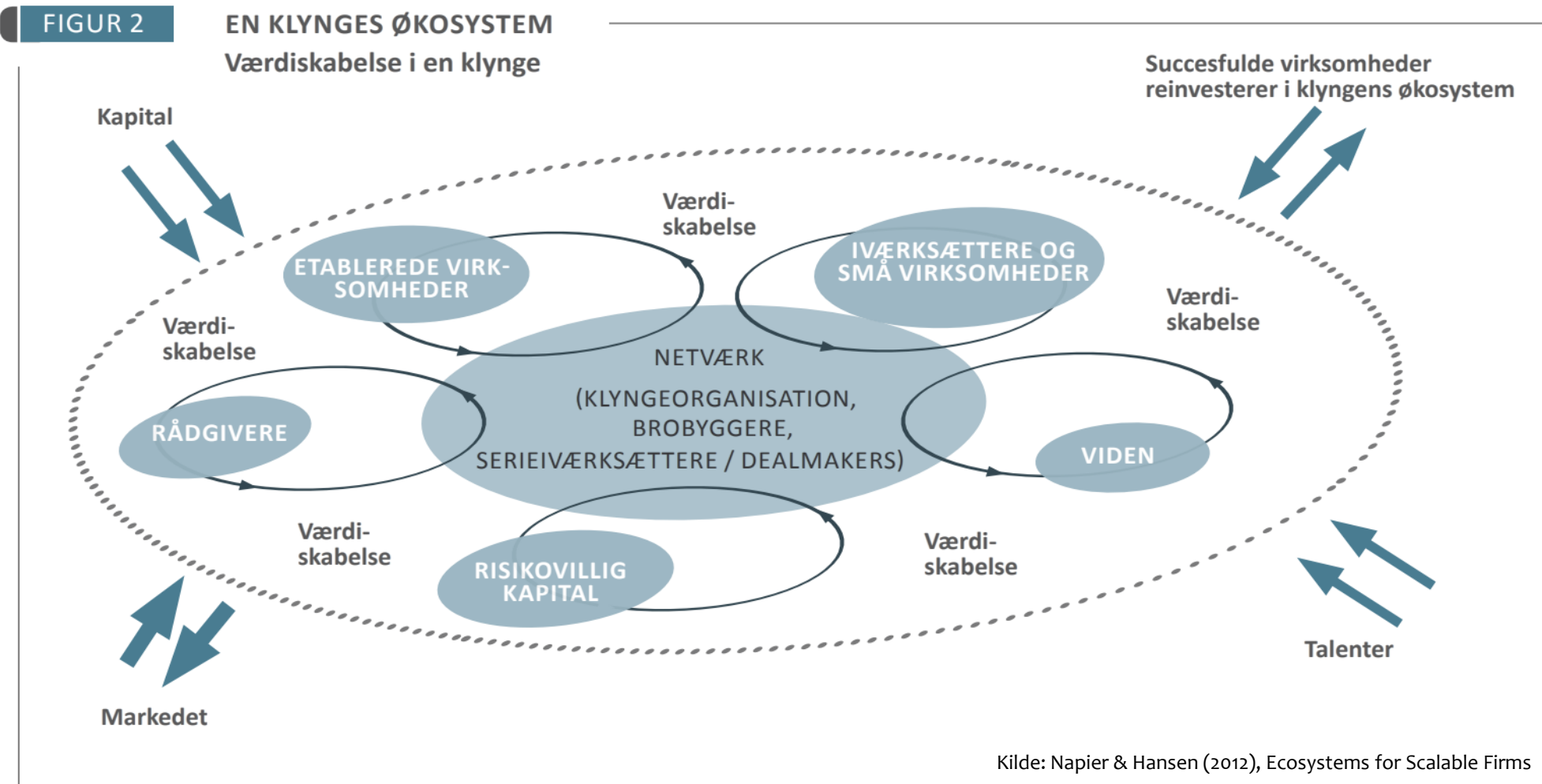
'**Økosystem**' er et begreb der bruges til at beskrive det komplekse system af de mange forskelligartede aktører, som er nødvendig for at understøtte virksomhedernes vækst og skabe en stærk grobund for udvikling og innovation på tværs af klyngen. Økosystemet afspejler således netværket og samarbejdet mellem virksomheder, uddannelsesinstitutioner, vidensaktører, offentlige institutioner og myndigheder, investorer og rådgivere (se desuden figur næste side).

Forskel på klynger og klyngeinitiativer

Mens en *klynge* og dens *økosystem* altså kan siges at være summen af virksomheder og aktører inden for en given specialisering og deres indbyrdes relationer, er et *klyngeinitiativ* et organiseret initiativ som arbejder på at styrke sammenhængen og dynamik i klyngens økosystem og samarbejdet mellem de forskellige aktører.

Figur: En klynges økosystem

Som figuren viser, udgøres erhvervsmæssige økosystemer af en lang række aktører og delelementer. For at opbygge stærke vækstklunger med international konkurrencekraft, vil det kræve et alsidigt, dynamisk og tæt sammenhængende økosystem, med tætte netværk og samarbejder på tværs af alle aktørerne.



Hovedkonklusioner

Værdibaseret klynge med fælles udfordringer

Kortlægningen viser først og fremmest, at klyngen for børns leg og læring er **en værdi- og vidensbaseret klynge**. Det vil sige, at der ikke er tale om et traditionelt klyngefællesskab omkring en værdikæde eller et teknologiområde (såsom robotklyngen eller offshore-klyngen), men om fælles tilslutning til en række værdier omkring børn og børns leg og læring – herunder en række etiske aspekter.

En dansk styrkeposition

Med mere end 2500 virksomheder og 20.000 årsværk udgør virksomhederne inden for børns leg og læring et væsentligt dansk erhvervsområde. Udover LEGO er det dog småt med store og internationalt førende danske virksomheder. Men netop de stærke værdier omkring børns leg og læring fremhæves af mange aktører som en dansk styrkeposition og noget, der i stigende grad efterspørges internationalt.

Fælles udfordringer og potentialer samler økosystemet

Ud over værdifællesskabet er virksomheder og aktører fælles om en række udfordringer og potentialer, som mange af de interviewede peger på, kræver tættere samarbejde og relationer på tværs af økosystemet.

Det drejer sig om de særlige udfordringer ved at arbejde med børn som samskabere og marked. Udvikling af produkter til børns leg og læring stiller både metodiske og etiske krav til

”Det særlige for denne klynge er, at de alle sammen brænder for at gøre en forskel for børnene. Et børneperspektiv er forskellen.”

- Virksomhed

virksomhederne, og flere virksomheder trækker på specialiseret viden om samskabelse og om børns psykologi og sociologi.

Herudover er der et særligt **vækstpotentiale i koblingen mellem de fysiske produkter og de nye digitale vækstområder**. Her står mange af virksomhederne over for at skulle (sam)arbejde med flere platforme og i sammenhængende universer.

Området lider under en **manglende samlet profil** - herunder politisk opmærksomhed og prioritering. Det resulterer bl.a. i dårlige iværksætterkår og et fravær af målrettede innovations- og udviklingsmidler. Aktørerne udtrykker generelt et ønske om en stærkere fælles profil.

Fremadrettede perspektiver

Økosystemet er i dag præget af relativt løse og ofte lidt tilfældige relationer. Der er mange aktører og brancher, som har snitflader med området, men der kun er få større og samlende aktører.

Med CoC Playful Minds har økosystemet allerede en vigtig aktør, som er med til at sætte børns leg og læring på dagsordenen og styrke netværkene i klyngen. Men skal økosystemet for alvor samles og styrkes og potentialerne indfries, er der behov for at udvikle og skalere CoC Playful Minds og dets aktiviteter yderligere.

Billund som epicenter?

Herudover kræver det også en ekstra indsats, hvis Billund for alvor skal lykkes med at blive det dynamiske center i økosystemet. Der er en lang række potentialer at bygge på, men der skal investeres i at gøre tilbuddene til iværksættere og virksomheder stærkere og mere lokalt forankrede end de er i dag. En nøgle hertil er uden tvivl at få sat de store videns og kompetencemæssige ressourcer i og omkring LEGO-koncernen endnu mere i spil. Selvom LEGO ikke kan forventes at åbne op på alle områder, så er koncernen Billunds største aktiv i forhold til at udvikle sig som et mere dynamisk center i økosystemet. Det er derfor nødvendigt at udnytte dette potentiale bedre fremover.

LEGOs store betydning

LEGO er en af verdens førende aktører inden for børns leg og læring. Koncernen har hovedkvarter og en lang række udviklings- og innovationsaktiviteter samt LEGO Fonden placeret i Billund. Der er således allerede et international miljø tilstede i Billund, der repræsenterer en stor koncentration af markedsledende viden, kompetencer og ressourcer inden for børns leg og læring.

LEGOs innovative fokus på leg og læring og betydelige investeringer i F&U gør samtidigt også LEGO til en aktør, som har stor betydning på tværs af hele økosystemet. LEGO udvikler i dag ikke kun fysisk legetøj, men lader også kerneproduktet LEGOklodserne være omdrejningspunkt i en lang række lærings- og undervisningsprodukter samt hele legeuniverser, hvortil der udvikles digitale spil, platforme og animationsfilm. På den måde udgør LEGO både en stor potentiel kunde og investor såvel som videns- og innovationspartner for mange danske virksomheder og start-ups.

LEGO kan derfor med fordel bringes endnu mere i spil i styrkelsen af det danske økosystem og udgør uden tvivl nøglen til opbyggelsen af en stærk klynge i og omkring Billund.

Anbefalinger

Følgende er analysens vigtigste anbefalinger præsenteret. Anbefalingerne er uddybet i analysens sidste afsnit.

Styrk økosystemet i Danmark

På baggrund af analysen anbefaler vi særligt at CoC Playful Minds arbejder/styrker deres arbejde på 3 følgende områder:

1. samling af økosystemet for at sikre synergi mellem aktører, herunder i særlig grad koblingen mellem forskning og erhvervsliv
2. fortsat udvikling af metoder og vidensspredning inden for børns, leg og læring
3. sikre større politisk fokus og prioritering af klyngen – herunder bl.a. at der på sigt øremærkes nationale innovationsmidler til området

Skab et lokalt værditilbud, der kan gøre Billund til epicenter i økosystemet

For at fremme Billund som epicenter i økosystemet, anbefaler vi desuden, at CoC Playful Minds i samarbejde med LEGO, Billund Kommune og andre relevante interessenter særligt arbejder på:

1. at etablere et attraktivt og stærkt profileret start-up hub og co-working space i Billund med fokus på børns leg og læring og tæt koblet til LEGO
2. at skabe og afholde en række nationale og internationale fyrtårnsevents som 1-2 gange årligt samler hele det danske økosystem samt markante internationale aktører i Billund
3. etableringen af en lokal innovationspulje målrettet virksomheder og iværksættere der arbejder med børns leg og læring

”Man kan jo se, at interesseorganisationer der arbejder professionelt får ting på dagsordenen og får politisk indflydelse. Det er den vej man skal. Fortælle resten af Danmark, at der er arbejdspladser og penge i det, og at det er en dansk styrke.”

- Virksomhed

Metode og dataindsamling

Analysen er baseret på en kombination af interview med centrale aktører, en virksomhedsrettet survey samt en registerbaseret kortlægning af virksomheder, brancher og økonomiske nøgletal.

Kortlægningen

- Virksomheder er kortlagt via en kombination af registerudtræk, lister fra brancheorganisationer samt egen desk research.
- På baggrund af CVR-numrene er der trukket data på antal ansatte, omsætning og eksport over en femårig periode.

Interview og survey

- Der er gennemført 24 interview med virksomheder og andre klyngeaktører. Vi har spurgt ind til centrale forventninger, udfordringer og graden af samarbejde i klyngen.
- En survey er udsendt til de identificerede virksomheder. Vi har modtaget ca. 90 besvarelser med vurdering af omsætning og rammevilkår i Danmark.

Virksomhedsinterview

Funday Factory	Ledon
Momio	Dantoyo
Carsten Brinch (iværksætter)	LEGO System
Wil Film	LEGO Brand Group
Alinea	Modu
bObles	Hopspots
Wow Park	Flexa
Play Consulting	Monstrum

Interview med andre aktører

Design to innovate	Designskolen Kolding
Billund Erhvervsfremme	CUDIM (AAU)
Vision Denmark	AAU - Interacting Minds Centre
Spinderihallerne - Fablab	Brancheforeningen for Undervisningsmaterialer

Analysens resultater



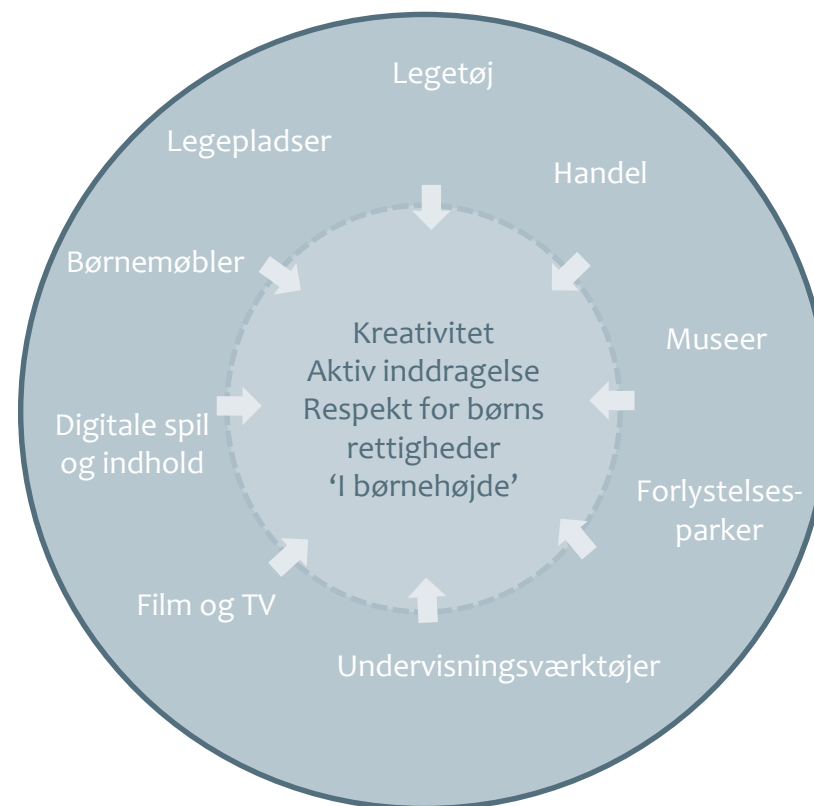
Økosystemet for børns leg og læring – et værdimæssigt fællesskab

Det er et fælles værdisæt der binder økosystemet sammen

Mens de fleste kendte klynger og økosystemer kan siges at være værdikædebaserede eller teknologiorienterede systemer, hvor det er et specifikt teknologidomæne eller leverandørrelationer, der binder aktørerne sammen, er det danske økosystem for børns leg og læring mere et værdibaseret fællesskab.

Danske virksomheder og aktører, som arbejder med børns leg og læring, har således som udgangspunkt et fælles mål om at understøtte den gode og lærende leg (eller legende læring). Samtidigt bygger værdifællesskabet på danske/nordiske værdier om at tage børn og børns leg alvorligt, om barnet som kreativ skaber, om demokratisk inddragelse og respekten for børns rettigheder. Og om at understøttelsen af leg og læring skal foregå på børnenes præmisser – og ikke ud fra en voksens verden. Værdifællesskabet kan dermed føres tilbage til idealer om dannelse og pædagogik, som har præget danske skoler og institutioner såsom højskolebevægelsen de sidste 200 år.

Internationalt eksisterer der mange producenter af legetøj, spil, film, tv, børnemøbler m.v. Og ser vi bort fra LEGO, er det småt med store og internationalt førende danske virksomheder inden for området. Men netop de stærke værdier omkring børns leg og læring fremhæves af mange aktører som en dansk styrkeposition og noget, der i stigende grad efterspørges internationalt og hermed også udgør et betydeligt dansk vækstpotentiale.



Figur: Det danske økosystemet for børns leg og læring
 Økosystemet for børns leg og læring er bundet sammen af et værdimæssigt fællesskab, hvor der bl.a. lægges vægt på at understøtte børns kreativitet, aktiv inddragelse, og respekten for børns rettigheder. Og at leg tages alvorligt.

Økosystemet i tal

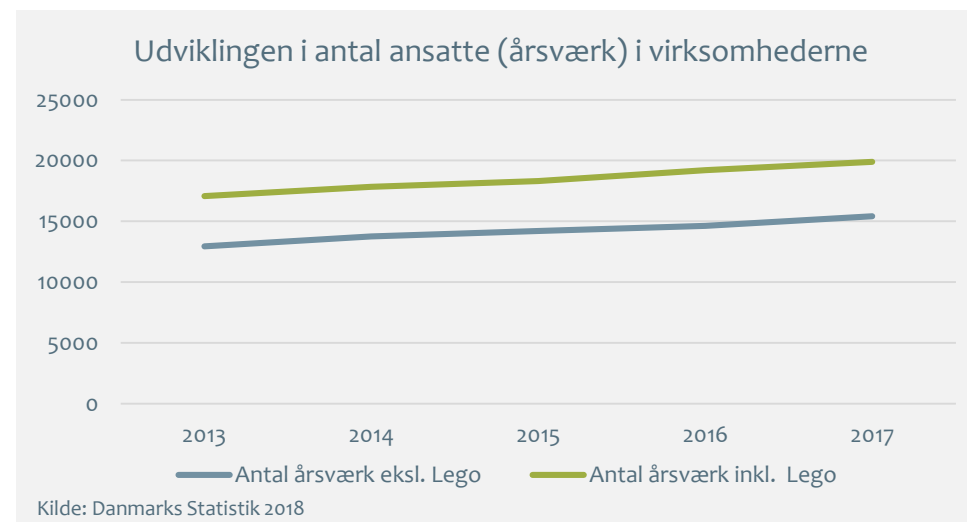
Virksomheder i vækst

I alt har vi i kortlægningen identificeret **2577 virksomheder**, der på en eller vis arbejder med børns leg og læring. Samlet set skaber virksomhederne lige knap **20.000 årsværk** (2017).

Den præcise historiske udvikling er vanskelig at opgøre, da det varierer, hvor stor en del af de enkelte virksomheders omsætning og aktiviteter, der i praksis er relateret til børns leg og læring. For omkring 40% af virksomheder udgør produkter og services relateret til børns leg og læring størstedelen af deres omsætning (60% eller over), mens 25% af virksomhederne kun kan relatere 5% eller mindre af deres omsætning til området. Samlet set har virksomhederne inden for børns leg og læring dog oplevet en **relativ markant beskæftigelsesvækst på omkring 16%** mellem 2013 og 2017.

Som resultaterne af virksomhedssurveyen viser, er der **ca. 1/3 af virksomhederne som har børns leg og læring som deres overvejende forretningsgrundlag**. Der er dog også en relativt stor gruppe af virksomheder (30%), hvoraf børns leg og læring udgør 10% eller mindre af deres omsætning,

LEGO udgør ikke blot en stor del af den samlede beskæftigelse, men er også med hensyn til omsætning i særklasse den største virksomhed i økosystemet.



Økosystemet i en international kontekst

Internationalt fyrtårn

LEGO har de seneste år været blandt de største legetøjsproducenter i verden og giver med sine aktiviteter Danmark en international førerposition på området.

Sammenligner vi denne analyses tal inden for legetøjsproduktion med Europæiske tal, står det klart, at Danmark er blandt de EU-lande med flest ansatte inden for området. Og tages befolkningens eller arbejdsmarkedets størrelse i betragtning, vil Danmarks specialiseringsgrad inden for legetøjsproduktion langt overgå lande som Tyskland og Storbritannien, der ellers volumenmæssigt er sværvægterne i europæisk legetøjsproduktion.

Danmark er desuden sammen med Norden også internationalt kendt for vores tilgang til leg, dannelse og læring. De danske idealer repræsenterer i andre lande, og særligt i Asien, nytænkende og forholdsvist radikale bud på pædagogiske grundtanker. De danske idealer er dog i god tråd med de voksende middelklassers opfattelse af opdragelse, leg og læring.

Flere af de interviewede virksomheder fremhæver desuden den goodwill, de møder i udlandet, og at danske producenter internationalt også er kendt for høj kvalitet og etik. Danske produkter kan på denne basis ofte lanceres i nye lande som high-end produkter.

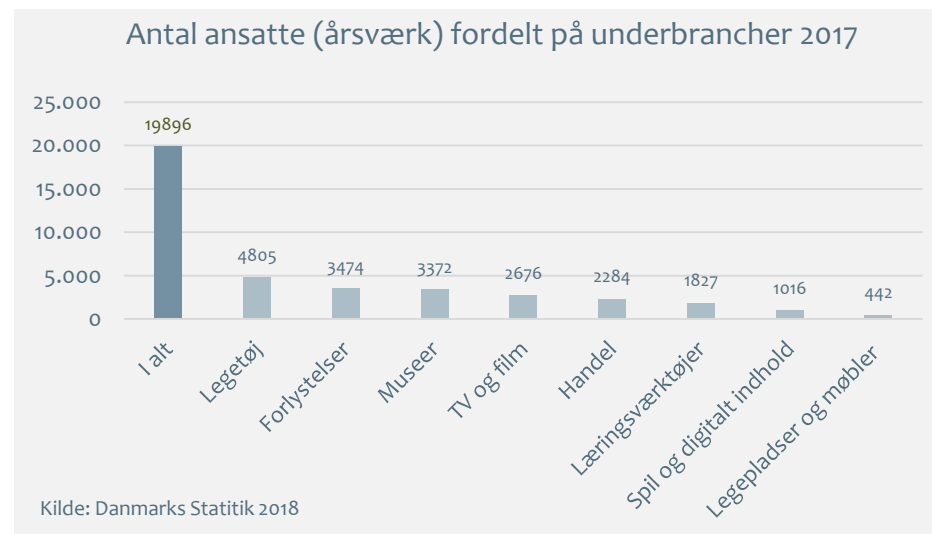
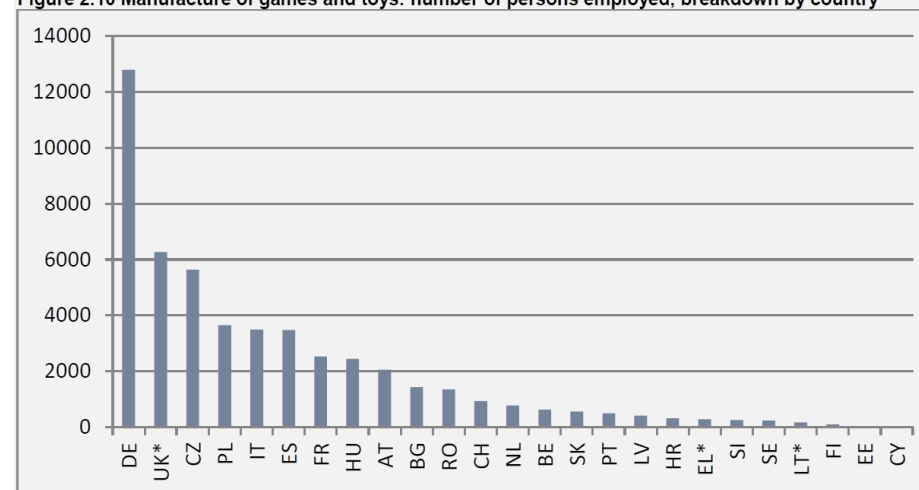


Figure 2.10 Manufacture of games and toys: number of persons employed, breakdown by country



Source: Eurostat SBS. Note: * data for 2009 (EL) or 2008 (UK, LT). Data missing for Denmark, Malta, Luxembourg, Ireland.

Underbrancher og geografisk spredning

Mange underbrancher

Økosystemet består af virksomheder fra mange forskellige brancher. Der er tale om underbrancher, hvor virksomhederne har meget varierende grader af berøring med området. Brancher som legetøj og legepladser har børns leg og læring helt centralt i deres kerne, mens at andre brancher såsom TV og Film og Museer kun i et vist omfang berører området.

Geografisk spredning:

Klyngen er som nævnt kendetegnet ved at være et værdifællesskab og ikke en traditionel geografisk koncentration af virksomheder i en fælles værdikæde. Produktionsvirksomhederne er spredt i landet med en delvis koncentration i Jylland og på Fyn. Handel, museer og forlystelsesparker er naturlig spredt over hele landet, mens at undervisning og læringsværktøjer, TV og film samt spil og digitalt indhold er koncentreret omkring de større universitetsbyer. Billunds placering i nærhed af animations-, design- og robotcentrene i henholdsvis Viborg, Kolding og Odense udgør både en konkurrencemæssig udfordring, men giver også en række muligheder for at øge samarbejdet mellem aktører i økosystemet.

Tabel: Tabellen til højre viser de enkelte underbrancher, antallet af virksomheder og den årlige omsætning (2017).

Specialisering/underbranche	Antal virksomheder	Omsætning (Mia. DKK)	Vækst i omsætning 2013-2017
Legetøj Producenter af fysisk legetøj, legeredskaber og spil	120	35,6	28 %
Legepladser og børnemøbler Producenter og udviklere af legepladser og børnemøbler	28	1,26	32 %
Forlystelsesparker Forlystelsesparker, zoologiske haver, akvarier og botaniske haver	194	3,6	24 %
Spil og digitalt indhold Udviklere og udgivere af digitale spil og indhold til digitale medier og platforme	276	1,01	17 %
TV og Film Producenter af tv-programmer og film samt biografer	431	4,3	3 %
Undervisnings- og læringsværktøjer Producenter og udgivere af undervisningsmaterialer og digitale læringsværktøjer	742	2,47	12 %
Handel Handel med legetøj, babyudstyr m.v.	575	5,9	11 %
Museer Kunst-, kultur og historiske museer samt særlige formidlings- og oplevelsescentre	212	0,6	1 %

Underbrancherne - Legetøj

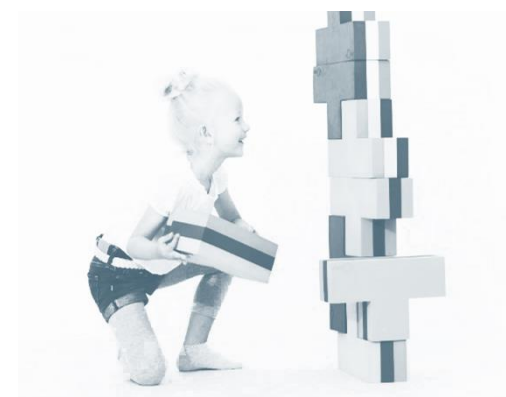
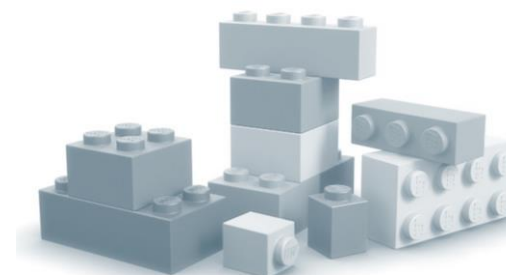
Specialisering/ underbranche	Antal virksomheder	Ca. antal ansatte	Omsætning 2017	Eksportandel (ekskl. LEGO)
Legetøj Producenter af fysisk legetøj, legeredskaber og spil. Tal i parentes er ekskl. LEGO.	120	4.500 (319)	35,6 mia. DKK (609 mio. DKK)	(52 %)

Karakteristika

- Udvikling og produktion af fysisk legetøj er en klar dansk styrkeposition – særligt inden for legetøj, der understøtter børns egen kreativitet og læring.
- Branchen er i meget høj grad domineret af LEGO (med over 90 % af beskæftigelsen og omsætningen inden for området).
- Enkelte nyere virksomheder som Plus-Plus og bObles har dog fået en vis succes og er inspireret af de samme værdier.
- Branchen er koncentreret i Jylland med LEGO og Billund som det utvetydige epicenter.

Tendenser, potentialer og udfordringer

- Traditionelle markeder i EU, USA og Japan er forholdsvis mættede – hertil kommer en aldrende befolkning. Til gengæld er der vækstmuligheder på de nye markeder i lande, hvor middelklassen vokser.
- Digitalisering er både en udfordring og et potentiale. Udfordringen er at skabe samme gode produkter, der griber de digitale muligheder, mens potentialet er den kæmpe vækst, der ligger i de digitale universer globalt set.



Underbrancherne - Legetøj

LEGO – en international sværvægter inden for legetøj, leg og læring

Med en omsætning på 35 Mia. DKK i 2017 er LEGO en af verdens førende legetøjsproducenter sammen med Hasbro og Mattel. Selvom LEGO-koncernens omsætning faldt med 8 % fra 2016 til 2017, er der over en tiårig periode tale om en tredobling af omsætningen. Antallet af ansatte er globalt set vokset fra lidt over 5000 ansatte i 2008 til over 17.000 ved udgangen af 2017.

Stor betydning for økosystemet

LEGOs innovative fokus på leg og læring og betydelige investeringer i F&U gør samtidigt også LEGO til en aktør, som har stor betydning på tværs af hele økosystemet. LEGO udvikler i dag ikke kun fysisk legetøj, men lader også kerneproduktet LEGOklodserne være omdrejningspunkt i en lang række lærings- og undervisningsprodukter samt hele legeuniverser, hvortil der udvikles digitale spil, platforme og animationsfilm. På den måde udgør LEGO både en stor potentiel kunde og investor såvel som videns- og innovationspartner for mange danske virksomheder og start-ups. Det er derfor vigtigt for både større og mindre aktører i det danske økosystem, hvor LEGO kigger hen i deres valg af underleverandører og samarbejdspartnere. LEGOs perspektiv som international virksomhed er udpræget på det globale økosystem.

Vigtigt for at forstå LEGO's store betydning er desuden, at LEGO-koncernen i dag består af en række selskaber og fonde, som på forskelligvis er med til at styrke og drive udviklingen i økosystemet (også lokalt) via innovation, viden, kompetencer og kapital.

LEGO-koncernen består af:

- LEGO Gruppen (drift og udvikling af klodsforretningen),
- LEGO House (oplevelseshus i det centrale Billund)
- LEGO Foundation (fond som støtter forskning og filantropiske projekter der har børn, leg og læring som omdrejningspunkter)
- LEGO Education (udvikler og markedsfører LEGO-baserede undervisningskoncepter)
- LEGO Ventures (skal investere i og udvikle start-ups ud fra baser i Danmark, Asien og USA)

Underbrancherne – Legepladser og børnemøbler

Specialisering/ underbranche	Antal virksomheder	Ca. antal ansatte	Omsætning 2017	Eksportandel
Legepladser og børnemøbler Producenter og udviklere af legepladser og børnemøbler	28	440	1,26 Mia. DKK	38 %

Karakteristika

- Selvom der er tale om et forholdsvis lille antal virksomheder og få ansatte, er Danmark blandt de førende internationalt inden for udvikling og produktion af legepladser. Flagskibet er Kompan, som står for næsten halvdelen af omsætningen.
- Det er skræddersyede legepladser, der understøtter kreativ leg og bevægelse, som har givet Danmark en international styrkeposition.
- Markedet for legepladser er i høj grad drevet af offentlig efterspørgsel (institutioner, kommuner, bystyrelser m.v.)
- Vi har også en række virksomheder, der har fokus på børnemøbler. Det tyder dog ikke på, at vi i Danmark har en decideret styrkeposition her.

Tendenser, potentialer og udfordringer

- Legepladsen er det analoge frirum – digitalisering er ikke i samme grad som inden for mange af de andre underbrancher efterspurgt her. Kan dog muligvis ændre sig i takt med at virtual reality teknologier modnes.
- Stigende efterspørgsel efter kvalitetslegepladser og stigende eksport – bl.a. i vækstlande som Kina. Også specialdesignede og håndbyggede legepladser, som den danske virksomhed Monstrum er blevet kendt for, er der stigende international efterspørgsel på.



Underbrancherne – Spil og digitalt indhold

Specialisering/ underbranche	Antal virksomheder	Ca. antal ansatte	Omsætning 2017	Eksportandel
Spil og digitalt indhold Udviklere og udgivere af digitale spil og indhold til digitale medier og platforme	276	1.000	1 mia. DKK	Ca. 50 %

Karakteristika

- Udvikling af digitale spil og indhold til digitale medier og platforme er en branche i høj vækst. Fra 2009 til 2015 voksede de digitale visuelle industrier i Danmark med mere end 50% af de identificerede virksomheder er 44 % under fem år gamle.
- Det vurderes, at vækstpotentialet er stort for Danmark særligt inden for nicespil og digitalt indhold af høj kvalitet – herunder også målrettet børn. ‘Vi er gode til at fortælle og omsætte historier digitalt’ og gode til at kombinere spil, leg og læring.
- Vi har dog ikke en decideret international styrkeposition inden for området. Særligt i Sverige og Finland er der stærke virksomheder og miljøer omkring spil og digitalt indhold målrettet børn og unge.

Tendenser, potentialer og udfordringer

- Meget store vækst- og eksportperspektiver - er generelt en branche i kraftig vækst over hele verden. Situationen i Danmark præges dog af manglende politisk fokus, få kulturstøttemidler og ingen produktionsrabatter, som der ellers gives i de fleste lande verden over.
- Stærk tendens mod ‘universer’ fremfor enkeltstående produkter og platforme, som markedsføres både i form af digitale og fysiske produkter. Det kræver samarbejde.

”Den danske tilgang, med at tage børn alvorligt, og at kombinere læring og pædagogiske tilgange med den digitale spilverden tror vi meget på. Der er et stort potentiale, hvor vi i Danmark har en særlig styrke – også internationalt. Men det vil kræve en samlet indsats fra både det offentlige og det private. Både ift. at få udviklet flere virksomheder, løsninger, kompetencer, styrkede rammebetingelser for de digitale virksomheder og ikke mindst at få styrket Danmarks brand endnu mere på området.”

- Grundlægger og direktør af digital spilvirksomhed

Underbrancherne – TV og film

Specialisering/ underbranche	Antal virksomheder	Ca. antal ansatte	Omsætning 2017	Eksportandel
TV og Film Producenter af tv-programmer og film samt biografer	431	2.700	4,3 mia. DKK	Ca. 15 %

Karakteristika

- Generelt har Danmark en styrkeposition inden for tv- og filmproduktion – den gælder dog ikke i samme grad inden for film og tv målrettet børn.
- Området er i høj grad styret og afhængig af støtten fra det Danske Filminstitut (film) og af DR på tv-området.
- Meget få danske filmproducenter satser på børne- og familiefilm.
- Vi har dog stærke kompetencer inden for bl.a. animation. DR's børne- og ungdomsproduktioner anses også for at have en meget høj kvalitet.

Tendenser, potentialer og udfordringer

- Digitalisering og universer: Film og tv bindes i højere og højere grad sammen med digitalt indhold og spil samt fysiske produktserier. Det kræver innovation og samarbejde på tværs af aktørerne.
- Streamingtjenester vil formentligt fremadrettet begynde at satse mere på egen produktion af børneprogrammer, og hermed udgøre et nyt potentielt marked for danske produktionsselskaber.
- Det er dyrt at optage og producere tv og film i Danmark. Samtidigt har vi ingen produktionsrabatter til film og tv-produktioner, som de fleste andre lande tilbyder.



Underbrancherne – Undervisnings- og læringsværktøjer

Specialisering/ underbranche	Antal virksomheder	Ca. antal ansatte	Omsætning 2017	Eksportandel
Undervisnings- og læringsværktøjer Producenter og udgivere af undervisningsmaterialer og digitale læringsværktøjer	742	1.800	2,47 Mia. DKK	Ca. 10 %

Karakteristika

- Danmark og Norden er generelt kendt for undervisnings- og læringsværktøjer af høj pædagogisk og didaktisk kvalitet. Og vi er i Danmark blandt de absolut førende lande, når det kommer til digitalisering og brug af digitale løsninger i undervisningssektoren.
- Markederne for undervisnings- og læringsværktøjer er dog generelt stadig meget nationale grundet store sproglige og kulturelle forskelle, så eksport og internationalisering er ikke 'bare lige'.
- Branchen er domineret af de store forlag – dog med et stigende antal start-ups inden for digitale læringsværktøjer.

Tendenser, potentialer og udfordringer

- Fokus på digitalisering og samlede platforme - dog stadig stor efterspørgsel efter fysiske materialer. Store forventninger til "edtech" i nærmeste fremtid.
- Vanskeligt marked for små innovative start-ups. Løsninger skal spille sammen med tunge offentlige/kommunale rammesystemer. Samtidigt et offentligt drevet marked med svært tilgængelige kunder for små nystartede virksomheder og meget bureaukrati.
- Ingen vækst i Danmark – dog muligvis eksportmuligheder i Asien og Sydamerika.

"Ser vi på grundskolen er jeg ret sikker på, at vi i Danmark er i den absolutte verdenselite, hvad angår digitale læringsmidler."

Vi tænker afgjort, at der er nogle eksportperspektiver for os pga. af vores inddragende og dialog-baserede tilgang til læring, som der sættes pris på andre steder

Først og fremmest er der potentialer ift. de andre nordiske lande. Men på den lidt længere bane kunne der også være vækstmuligheder for branchen i Asien og Sydamerika."

- Direktør, dansk undervisningsforlag

Underbrancherne – Handel

Specialisering/ underbranche	Antal virksomheder	Ca. antal ansatte	Omsætning 2017	Eksportandel
Handel Handel med legetøj, babyudstyr m.v.	575	2284	5,9 Mia. DKK	Ca. 33 %

Karakteristika

- Med knap 1.200 ansatte (50% af branchen) og butikker i en række nabolande udgjorde Top-Toy før sin konkurs Danmarks klart største spiller inden for handel med legetøj. Salling Group har opkøbt de danske Top-Toy butikker, men forventer kun at videreføre ca. 25 af butikkerne. Ekspertter forventer at aktører som er stærke på nethandel som bl.a. Amazon, Coolshop, Coop og Bilka vil overtage en stor del af markedet.
- Engros- og detailhandelsledet er både beskæftigelsesmæssigt og afsætningsmæssigt en vigtig del af økosystemet. Ift. innovation og udvikling i børns leg og læring er aktørerne inden for området dog typisk mindre aktive.

Tendenser, potentialer og udfordringer

- E-handel – herunder konkurrence fra udenlandske e-handelstjenester.
- Supermarkeder er i stigende grad begyndt at sælge legetøj.
- E-handel udgør i stigende grad et billigere og mere ‘convenient’ valg end de fysiske butikker. Fysiske butikker skal derfor generelt gøre noget ekstra for at tiltrække kunder. Det skal i stigende grad være en ‘oplevelse’ at købe ind, hvis kunderne skal lokkes ind i de fysiske butikker, eller der skal være en særlig service og rådgivning fra de ansatte.



Underbrancherne – Forlystelsesparker

Specialisering/ underbranche	Antal virksomheder	Ca. antal ansatte	Omsætning 2017	Eksportandel
Forlystelsesparker Forlystelsesparker, zoologiske haver, akvarier og botaniske haver	194	3.500	3,6 Mia. DKK	Ca. 10 %

Karakteristika

- På trods af mange arbejdspladser og mange parker, kan Danmark ikke siges at have en egentlig international styrkeposition inden for forlystelsesparker. Dette hænger sammen med, at producenter af selve forlystelserne samt de større internationale operatører ikke er danske.
- Billund har til gengæld som turistdestination en styrkeposition relateret til kommercielle forlystelsesparker.
- De store og rent kommercielle forlystelsesparker har et relativt begrænset værdifællesskab med resten af økosystemet – der er mere fokus på ren underholdning end på leg og læring . De er typisk også vanskelige at arbejde med ift. udvikling og innovation pga. korte sæsonprægede tidshorisonter.
- Omvendt har en række af de andre typer af forlystelser som zoologiske- og botaniske haver en central placering i værdifællesskabet. Hos disse aktører er der netop ofte et fokus på at udvikle oplevelser kombineret med stærke læringselementer.



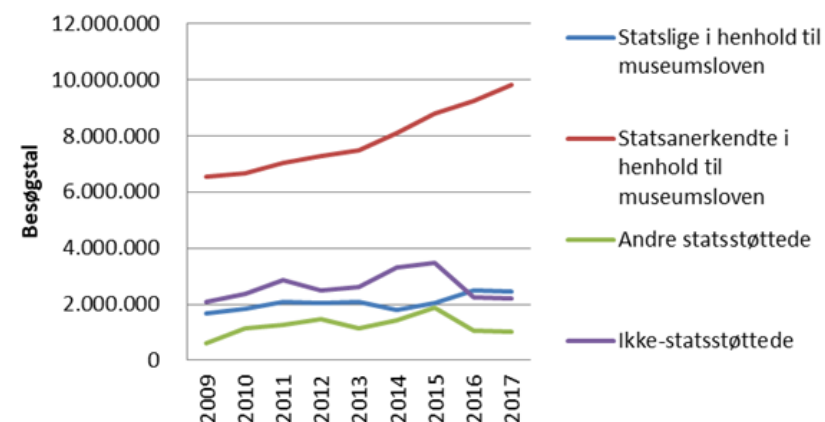
Underbrancherne – Museer

Specialisering/ underbranche	Antal virksomheder	Ca. antal ansatte	Omsætning 2017	Eksportandel
Museer Kunst-, kultur og historiske museer samt særlige formidlings- og oplevelsescentre	212	3.400	0,6 Mia. DKK	Ca. 1 %

Karakteristika

- Museer har generelt oplevet et stigende antal besøgende de seneste år – særligt de statsanerkendte museer får flere besøgende.
- Der ser også ud til at være en tendens mod øgede investeringer i større og mere moderne museer, der skal fungere som lokale og regionale ‘fyrtårnsseværdigheder’ (Søfartsmuseet, Tiblitz, Nyborg Slot, Naturhistorisk Museum)
- Museer er med til at styrke Danmark og landets lokalområder som destinationer. Museer er dog i høj grad drevet af offentlig støtte, hvorfor de ikke som sådan kan siges at udgøre et stort erhvervsmæssigt vækstpotentiale.
- Ud fra et økosystemperspektiv er museerne dog relevante, da de i stigende grad efterspørger innovative, kreative og interaktive formidlingsløsninger, læringskoncepter, m.v. – ofte med fokus på børns leg og læring.

Besøgstal museer 2009-2017



Kilde: Danmarks Statistik 2018

Gap-analyse: Rammevilkår

Gap-analyse

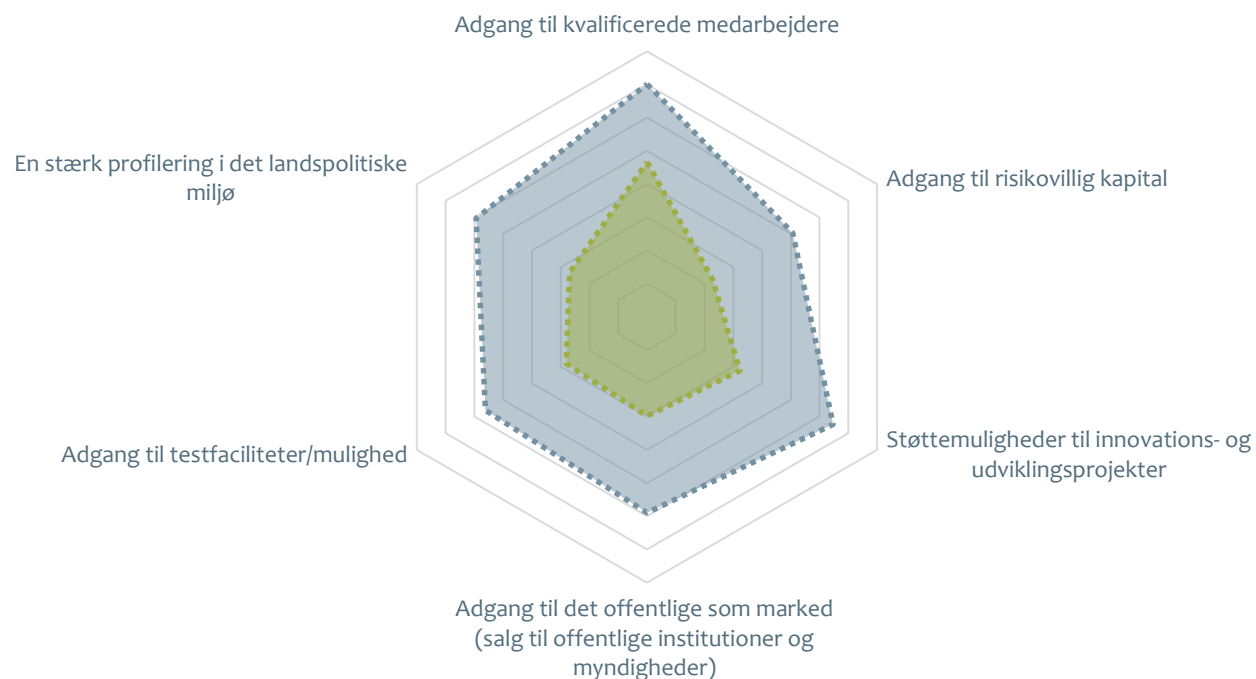
På baggrund af de kvalitative interview har vi identificeret en række centrale faktorer, som suppleret med traditionelle klyngefaktorer danner udgangspunkt for en gap-analyse. I analysen har vi spurgt virksomhederne på tværs af de forskellige underbrancher, hvilke forhold der er vigtige for at have en stærk erhvervmæssig position inden for børns leg og læring, og i hvor høj grad disse forhold er tilstede i dag. På den måde kan vi udlede forskellene, såkaldte 'gaps' mellem de eksisterende og de ønskede rammevilkår.

Rammevilkår

Gap-analysen bekræfter, at der er en række uforløste potentialer, der kan indfries med en bedre koordinering og profilering af økosystemet. "Adgang til kvalificerede medarbejdere" vurderes som den vigtigste faktor, men ikke som den største udfordring. De største forskelle mellem de eksisterende og ønskede rammevilkår findes inden for "Støttemuligheder til innovations- og udviklingsprojekter" og "En stærk profilering i det landspolitiske miljø" efterfulgt af "Adgang til det offentlige som marked".

Vigtighed for en stærk erhvervmæssig styrkeposition

I hvilken grad er dette tilstede i dag



”Der er ikke nogen stærk kultur for at samarbejde på dette område – det er en udfordring, som er særlig stor, fordi området er præget af mange forskellige typer af aktører med forskellige perspektiver. Mange af de mennesker, der arbejder med leg, kan godt opfatte sig selv som isolerede i hverdagen. Der er brug for, at der skabes relationer mellem mennesker. Det er med til at fremme både den personlige og faglige motivation, at der er et netværk.”

”Det kunne ligeledes være rart, hvis der var nogle flere fonde eller puljer, som ville finansiere aktiviteter inden for leg og læring . Det er lidt en jungle, hvordan man kan søge penge til noget, der ikke sådan lige kan puttes i en kasse. Nogle gange har man også brug for, at der kan søges midler til noget, der ikke har et specifikt formål. Naturen af leg gør, at det er svært at vide på forhånd, hvad man skal have ud af det . ”

- Leder af virksomhed inden for leg og læring

GAP-analyse: Samarbejde og adgang til viden

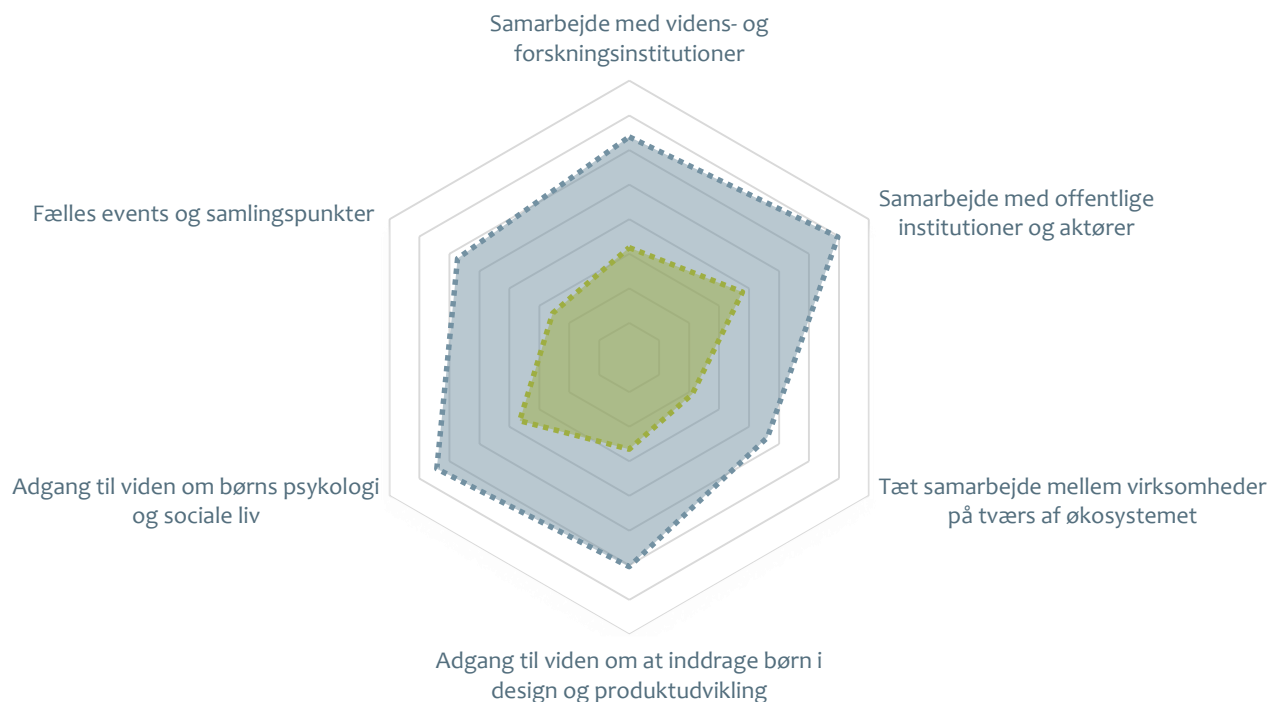
Samarbejde og adgang til viden

Vi har også bedt virksomhederne om at vurdere graden af samarbejde og adgang til viden, og hvorvidt det er væsentligt for en stærk erhvervmæssig styrkeposition. Adgang til viden handler ikke kun om geografisk afstand, men også om åbenhed for udveksling og kendskab til andre aktører.

Besvarelsene bekræfter, at der ikke er tale om en almindelig teknologi- eller produktorienteret klynge, idet samarbejdet mellem virksomheder i økosystemet vurderes som mindre væsentligt. "Samarbejde med videns- og forskningsinstitutioner" og "Samarbejde med offentlige institutioner og aktører" vurderes derimod som de vigtigste faktorer. Den største forskel mellem de eksisterende og de ønskede forhold findes for "Adgang til viden om at inddrage børn i design og produktudvikling" efterfulgt af de to førnævnte og "Fælles events og samlingspunkter". Gap-analysen peger således på en række konkrete punkter, hvor indsatsen kan sættes ind.

📌 **Vigtighed for en stærk erhvervmæssig styrkeposition**

📍 **I hvilken grad er dette tilstede/sker det allerede i Danmark i dag**



Andre aktører i økosystemet

På de følgende sider beskriver vi kort de væsentligste aktører, events og initiativer med hovedvægt på dem som er blevet nævnt af informanterne.

Overordnet er der tale om følgende karakteristika:

- **Branche og klyngeorganisationer:** Da økosystemet indbefatter mange underbrancher, er der en lang række klynger og brancheorganisationer med snitflader til området. CoC Playful Minds er dog de eneste, som har et decideret fokus på børns leg og læring.
- **Forskning:** Der er meget begrænset forskning som præcist falder inden for krydsfeltet mellem børns leg og læring og udviklingen af teknologier, produkter eller services. Samtidigt er der generelt en opfattelse af, at meget af forskningen i relation til børns leg og læring er for langt væk fra virksomhedernes behov og hverdag.
- **Uddannelse:** Der er kun få specialiserede uddannelser direkte målrettet området, herunder Designskolen Koldings Master i Design for Play og en række relevante men dog mindre uddannelser relateret til digitale medier.
- **Investorer og start-ups:** Meget få investorer med kompetencer og fokus inden for området udover LEGO Ventures. Inden for de helt tidlige investeringer har innovationsmiljøet Capnova spillet en vigtig rolle ift. digitale spil. Innovationsmiljøordningen lukkede dog i begyndelsen af 2019, som et resultat af ny lov om erhvervsfremme. For nuværende orienterer start-ups sig omkring underbrancherne og finder fællesskaber i mere almene iværksætttermiljøer særligt i universitetsbyerne.
- **Fonde, initiativer og partnerskaber** herunder LEGO Fonden og CoC Playful Minds, som arbejder med at udvikle og samle økosystemet.

Område	Væsentlige aktører
Branche- og klyngeorganisationer	<ul style="list-style-type: none"> • CoC Playful Minds • Vision Denmark • Interactive Denmark • D2i • Danmarks Design Center • Producentforeningen • Danske Undervisningsforlag • Legebranchen
Forskning	<ul style="list-style-type: none"> • Designskolen Kolding (design og leg) • AU og DPU (pædagogik) • DTU (teknologiudvikling) • AAU (teknologiudvikling)
Uddannelse	<ul style="list-style-type: none"> • Designskolen Kolding • Kunstakademiets Designskole • Filmskolen • Animation Workshop i Viborg • Truemax i København (animation og VFX) • Dania Games i Grenaa (computerspil) • DTU (it- og software ingeniører) • AAU (Medialogy) • IT Universitetet (bl.a. kandidat i 'Games') • Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning
Investorer	<ul style="list-style-type: none"> • LEGO Ventures • Capnova

Andre aktører – Forskning og universiteter

Fokus på egne fagligheder

De fleste danske universiteter forsker i børns leg og læring. Universiteterne har for det meste selvstændige forskningsaktiviteter og projekter kørende, men arbejder også i visse tilfælde sammen om forskningen. Center for Børn og Natur er et eksempel herpå, hvor både KU, SDU, AU, VIA University College samt Friluftsrådet arbejder sammen om at få flere børn ud i naturen med henblik på at støtte børnenes leg og læring i naturen.

Det er kendetegnende for universiteterne, at de traditionelt har været orienterede omkring forskning i vuggestuer, børnehaver og skoler og dermed mod forskningsbidrag til de respektive faguddannelser omkring børns udvikling. Der er således først i de senere år kommet fokus på brugerinddragelse og teknologiudvikling omkring børns leg og læring. I de seneste år er der derfor kommet en række af centre og større tværfaglige forskningsprojekter til.

Potentiale i at øge koblingen mellem universiteter og virksomheder

Der er formentlig et stort potentiale i at inddrage universiteterne mere i økosystemet, men det kræver, at man finder metoder og projekter som binder de forskellige dagsordener bedre sammen. Virksomhederne følger konkrete emner og har personlige relationer til enkelte forskere. Universitetsverdenen opleves af mange af de interviewede virksomheder generelt som noget højtravende og fjernt fra de konkrete udfordringer, virksomhederne står overfor. Surveyen viser dog samtidig, at virksomhederne vurderer samarbejdet med universiteter som vigtigt og som et stort ønske.



”Der skal bygges ny forskning op på området. Der er flere børneforskere i Norden, men de trænger til at blive støvet af.”

- Brancheorganisation

Andre aktører - LEGO Fonden og CoC Playful Minds

LEGO Fonden

LEGO Fondens formål er at skabe en fremtid, hvor læring gennem leg styrker børns dannelse, kreativitet og engagement således, at de bliver 'lifelong learners'. LEGO Fonden har et internationalt perspektiv og har tre indsatsområder:

- Communities of Learning through Play (arbejder med at fremme samarbejde i læringsøkosystemet med geografisk fokus på Danmark, Mexico, Ukraine og Sydafrika)
- Connecting Play and Education (udbreder innovative og skalerbare læringskoncepter til verdens børn)
- Early Childhood (fokuserer på udbyttet af børns leg og læring i de tidlige år)

Fonden har desuden også oprettet Centre for Creativity, Play and Learning, som forsker i at forstå og kommunikere den rolle, leg spiller, med henblik på at støtte og fremme et mere kreativt og fleksibelt samfund. Centeret samarbejder med en bred gruppe af internationale samt nationale forskningspartnere, herunder bl.a. Aarhus Universitet og Københavns Universitet.

Capital of Children – CoC Playful Minds

Capital of Children er et partnerskab mellem LEGO Fonden og Billund Kommune. Visionen er at gøre Billund til Børnenes Hovedstad – ikke blot i Danmark, men i verden. Målet er at udvikle Billund som centrum for leg og læring, så leg og læring er allestedsværende og integreret i byens fremtidige udvikling.

CoC Playful Minds er den organisation, der udvikler de konkrete programmer, der skal få det til at ske. Der arbejdes med tre programmer: Playful Innovation, Playful Skills og Playful Spaces.

Via forskellige programmerne tilbyder Playful Minds skræddersyede forløb til danske virksomheder, kommunens skoler og borgere. Nøgleordet er samskabelse med børn.

Play User Lab

Play User Lab er et testlaboratorium og innovationsforløb, som CoC Playful Minds udbyder i samarbejde med Designskolen Kolding.

Formålet med Play User Lab er at styrke konkurrenceevnen hos virksomheder, der arbejder med leg, læring og kreativitet, ved at øge deres innovationsevne og børnefokus, for dermed at sætte dem i stand til at gå forrest i at designe fremtidens leg.

Laboratoriet, der er beliggende i Billund, giver deltagerne mulighed for at teste teori af i praksis, og for at dele viden og erfaringer, udvikle sig i et fælles fagligt miljø og styrke deres netværk med videnspersoner inden for design, leg, læring og kreativitet.

Andre aktører – Andre initiativer og events

En række andre mindre initiativer og begivenheder som forsøger også at samle aktører i økosystemet fremhæves også i interviewene:

Counterplay Festival bygger på, at leg gør vores liv bedre. Formålet med festivalen er derfor at bringe legefulde mennesker sammen fra alle dele af samfundet og verden med henblik på at udforske og forstå leg bedre.

Legetænkertanken er en sammenslutning af forskere og praktikere, der arbejder for en større forståelse af leg overalt i samfundet.

Future Classroom Teacher er en særlig toning af læreruddannelsen, hvor der zoomes ind på teknologi som vilkår for den moderne skole. Målet med profilen er at opbygge lærerfaglige kompetencer, herunder at arbejde pædagogisk og didaktisk med teknologi såsom lasercuttere, robotter, virtual reality og spil.

Design 2 Innovate (D2i) er en klynge- og netværksorganisation oprindeligt startet af Designskolen Kolding i 2011 i samarbejde med Region Syddanmark, Syddansk Universitet, Design City Kolding og en række virksomheder som et regionaludviklingsprojekt. D2i er senere blevet et nationalt innovationsnetværk støttet af Styrelsen for Forskning og Uddannelse. Omdrejningspunktet for D2i er at udbrede og udvikle designtænkning og designmetoder generelt set. D2i har dog også løbende haft fokus på design for og med børn, samt hvordan leg kan have en positiv indflydelse på designprocesser og deres slutresultater.



Digital Kids Today er en event, som bl.a. Interactive Denmark Vest og Funday Factory står bag. Eventen er en del af Games Week Denmark og har til formål at levere viden og inspirere folk, der arbejder med digitalt design og har børn som deres målgruppe.

Hej skal vi lege? er en kampagne oprettet af Børneulykkesfonden, DGI og bObles. Kampagnen kører hvert år og har fokus på børns leg og motorik.

Småbørnsløftet er en alliance primært af organisationer og kommuner, der stræber efter at give alle børn samme chancer for at trives, lære og udvikle sig.

Opsamling: Tværgående tendenser, vækstudfordringer og potentialer

Opsamling

Kortlægningen af økosystemet har vist, at der er tale om et værdi- og vidensbaseret fællesskab, hvor det særligt fokuset på den 'gode og lærende leg', som er det samlende punkt. Generelt har Danmark stærke kompetencer og virksomheder inden for området. Mens der også i udlandet er flere steder, hvor de enkelte underbrancher også hver især står stærkt, har vi ikke kunnet identificere et internationalt profileret økosystem omkring børns leg og læring, hvorfor det også virker naturligt at udvikle den danske styrkeposition yderligere.

I Danmark står de forskellige underbrancher over for en række udfordringer og er hver især præget af forskellige trends. Alligevel er der en række udfordringer og tendenser, som går igen på tværs af brancherne og som således også taler for at udvikle og styrke de fælles rammebetingelser og et sammenhængende økosystem.

Tværgående markedstendenser og vækstpotaler

- **Digitalisering** er i store træk både det store potentiale og den store udfordring. Selvom der stadig er nogle vækstpotaler relateret til mere fysiske produkter og løsninger, herunder bl.a. på vækstmarkederne uden for EU, USA og Japan, viser analysen helt overordnet, at de største vækstpotaler er relateret til det digitale. Særligt at få knækket koden til koblingen mellem den fysiske leger verden og den digitale verden ser ud til at indeholde store potentialer. Men det er samtidigt også noget mange virksomheder udfordres af.
- **Universer** frem for enkeltstående figurer og udgivelser vinder frem. Det gælder i høj grad om at have en stærk erhvervsmæssig klynge og mangfoldigt økosystem, som kan levere produkter, services, løsninger og indhold ind til de mange forskellige platforme og formater, som universerne strækker sig over.

I forhold til begge tendenser har vi i Danmark stærke kompetencer og en lang række innovative virksomheder. Generelt peger analysen dog på, at vi sakker bagud i den internationale konkurrence, bl.a. fordi rammebetingelser for udviklingen og produktionen af digitale løsninger og produkter, herunder også film og tv, ikke er lige så gode i Danmark som i en lang række andre europæiske lande.

Opsamling: Tværgående tendenser, vækstudfordringer og potentialer

Fælles vækstudfordringer

- At udvikle til og med børn stiller nogle helt særlige (og store) metodiske og etiske udfordringer, som virksomhederne har behov for hjælp til at udvikle og anvende.
- Manglende politisk fokus og prioritering af området – bl.a. ift. de digitale potentialer.
- I Danmark gives der ikke de såkaldte produktionsrabatter til internationale film-, tv- og spilproduktioner, hvilket er kutyme i stort set alle EU-lande. Produktionsrabatter sænker udgifterne til produktionen typisk gennem refusion af udvalgte udgiftstyper.
- Der er ingen udviklings- og innovationsmidler, som er målrettet området, samtidigt er børneområdet ikke prioriteret særligt højt i nationale kulturstøttemidler.
- En stor del af forskningen inden for børns leg og læring er for langt væk fra virksomhedernes behov. Virksomhederne efterspørger svar på konkrete emner og mere ”business case”-baseret forskning.
- Vanskelige kår for iværksættere og de mindre virksomheder: Der er få investorer, der har fokus på og kompetencer inden for børns leg og læring, der er ingen øremærkede innovationsordninger inden for området, ej heller specialiserede inkubatorer og co-working spaces, som det ses inden for mange andre sektorer, klynger og økosystemer. Samtidigt er markedet inden for nogle af områderne, herunder særligt markedet for lærings- og undervisningsværktøjer, vanskeligt at komme ind på.

Mange aktører – men ikke et sammenhængende økosystem

- Der er mange aktører med stærke kompetencer – men mange bevæger sig i udkanten af økosystemets kerne. Samtidigt er samarbejde og relationer på tværs af økosystemets forskellige aktører sporadiske og ’lidt tilfældige’.
- Der er behov for en aktør, som gennem konkrete events og aktiviteter kan samle aktørerne og hermed sikre, at de forskellige kompetence- og videndomæner mødes og bliver sat sammen og at der i højere grad arbejdes sammen om fælles udfordringer og potentialer end tilfældet er i dag.
- Herunder er der også behov for at styrke og facilitere koblingen mellem universiteter og virksomheder i økosystemet.

Billunds styrker og udfordringer

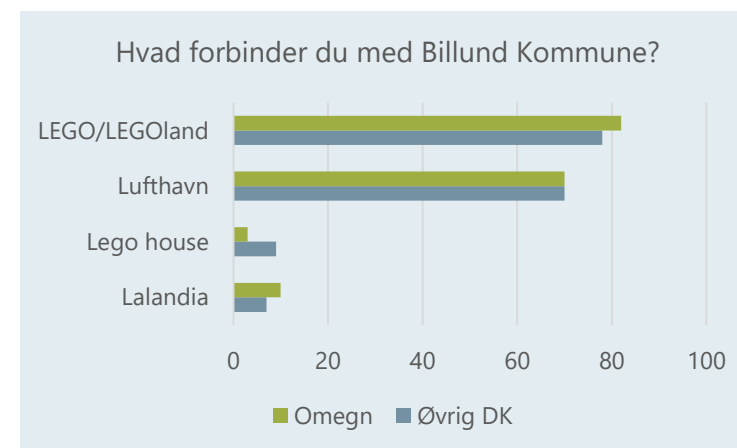
Billunds styrker ift. at blive epicenter i økosystemet for børns leg og læring

- **LEGO** - er en af verdens førende aktører inden for børns leg og læring. Koncernen har hovedkvarter og en lang række udviklings- og innovationsaktiviteter samt LEGO Fonden placeret i Billund. Der er således allerede et international miljø tilstede i Billund, der repræsenterer en stor koncentration af markedsledende viden, kompetencer og ressourcer inden for børns leg og læring, som med fordel kan bringes endnu mere i spil i opbyggelsen af økosystemet
- **CoC Playful Minds** er med deres fokus på at understøtte innovation og udvikling i relation til børns leg og læring og ikke mindst samskabelse med børn en unik aktør både i Danmark og internationalt. CoC Playful Minds tilbyder desuden i dag allerede en række services, faciliteter og aktiviteter, som efterspørges af mange virksomheder inden for området.
- **Billund er en stærk turistdestination**, der hvert år tiltrækker et meget stort antal danske såvel som udenlandske børnefamilier. Selvom forlystelsesparkerne kan være vanskelige at etablere innovationssamarbejder med, udgør de mange besøgende børnefamilier i sig selv et potentiale for andre virksomheder ift. at teste produkter, afholde samskabelsesaktiviteter, markeds lanceringer m.v.
- Både **i kommunen og hos kommunens skoler er der fokus på leg og læring** og åbenhed ift. at samarbejde med virksomheder omkring samskabelsesprocesser. Billund Kommune har de seneste fire år bl.a. kørt Billund Builds, der er en projektuge, som samler kommunens dagtilbud og skoler i åbne, kreative og eksperimenterende processer under et fælles overordnet tema. Udover projektugen lægger Billund Builds op til, at skolerne og institutionerne implementerer den legende, eksperimenterede og samskabende tilgang til læring året rundt. Billund har desuden en anerkendt international skole, som allerede i dag tiltrækker børn fra et stort opland uden for kommunen.
- Herudover har Billund Danmarks anden største **internationale lufthavn** og nyder godt af **nærheden til stærke by- og uddannelsescentre** som Kolding og Aarhus, der giver adgang til højt kvalificeret arbejdskraft og muliggør samarbejde med vigtige uddannelses- og forskningsinstitutioner.

Billunds styrker og udfordringer

Billunds udfordringerne ift. at blive epicenter i økosystemet for børns leg og læring

- Billunds udfordringer ift. at blive et stærkt centrum i økosystemet relater sig i høj grad til **manglen på større by- og uddannelsesmiljøer** i kommunen. De store bymiljøer har via deres ‘kritiske masse’ og tilstedeværelse af markante uddannelses- og forskningsinstitutioner langt lettere ved at tiltrække højtuddannet arbejdskraft og vidensintensive virksomheder og start-ups. Selvom Billunds nærhed til en række betydelige by- og uddannelsescentre på den ene side er en fordel ift. at sikre adgang til kvalificeret arbejdskraft, er disse også stærke konkurrenter ift. bosætning og tiltrækningen af virksomheder og start-ups.
- Mens Billund qua LEGOs tilstedeværelse har et stærkt videns- og kompetencemiljø omkring børns leg og læring, **mangler byen og kommunen attraktive miljøer og faciliteter for start-ups** og mindre virksomheder.
- Herudover viser en nylig gennemført vækstanalyse fra Billund Kommune, at der i Danmark reelt set er **få der ved hvad Billund by og kommune** kan byde på - udover LEGOLAND, Lalandia og lufthavnen. Alene at være kendt som turistdestination er selvfølgelig en udfordring ift. at komme på virksomheders og iværksætteres landkort.



Figur: Survey gennemført af Oxford Research for Billund Kommune 2018. I undersøgelsen er et repræsentativt udvalg af borgere i Billunds nabokommuner samt resten af Danmark blevet spurgt om, hvad de forbinder med Billund Kommune. Spørgsmålet har været stillet som et åbent spørgsmål med mulighed for at svare flere ting, og svarene udtrykker på den måde personernes umiddelbare associationer med Billund. Kun meget få personer nævnte andre ting end LEGO, LEGOLAND, LEGO House, Lalandia og ‘lufthavn’.

Anbefalinger



Anbefalinger – styrkelse af økosystemet i Danmark

En styrkelse af det samlede danske økosystem og udviklingen af Billund som et dynamisk center i ‘klyngen’ skal ses som to sammenhængende indsatser. Det er vigtigt, at det samlede økosystem får en stærkere og mere koordineret profil. Med et styrket økosystem kan CoC Playful Minds igangsætte aktiviteter i Billund, der kan spille sammen med og trække på de styrkede relationer. For at fremme økosystemet i Danmark samlet set anbefaler vi på baggrund af analysen derfor, at CoC Playful Minds arbejder for at:



- **Samle aktører og virksomheder på tværs af økosystemet** og sikre mere synergi, samarbejde og relationsdannelse. Dels blandt økosystemets forskellige aktører. Dels blandt økosystemets forskellige specialiseringer og underbrancher. Det er dog vigtigt at anskue opgaven som en balancegang, hvor det gælder om at inddrage de eksisterende aktører og samtidigt ikke komme til at overlappe, hvad der allerede gøres inden for eks. design, digitale medier, film, m.v. Således vil det være afgørende med et skarpt og udtalt fokus på børns leg og læring.
- **facilitere og styrke koblingen mellem forskere og virksomheder og iværksættere**
- **Arbejde på at få nationale innovations- og udviklingsmidler målrettet området**
- **Hjælpe med at udvikle og formidle metoder og etiske retningslinjer** for udviklingsprocesser med og for børn. På sigt kan det undersøges om der er behov for en egentlig certificeringsordning
- **Markedsføre økosystemet og de danske kompetencer i ind- og udland** – dels for at styrke opmærksomheden på danske styrker og potentialer og dels for at tiltrække international opmærksomhed fra virksomheder, investorer, arbejdskraft m.v.
- **Arbejde på at få større politisk fokus på og prioritering af området** ift. at forbedre rammebetingelser bl.a. ift. produktionsrabatter, kulturstøtte og flere uddannelser.

Anbefalinger – Billund som epicenter

I forhold til at udvikle Billund til et stærkt nationalt og internationalt epicenter i økosystemet for børns leg og læring har kommunen og byen qua sin størrelse naturligvis en række udfordringer. Skal Billund lykkes, drejer det sig derfor i høj grad om at gøre noget særligt og skabe en række unikke værditilbud til virksomheder og iværksættere, som de ikke i samme grad kan få andre steder. Med tilstedeværelsen af LEGO har Billund et helt unikt videns- og kompetencemiljø i international særklasse, som hvis det aktiveres, vil kunne danne basis for dette. Samtidigt bør CoC Playful Minds i samarbejde med Billund Kommune arbejde på at give virksomheder i Billund adgang til relevante test og demonstrationsfaciliteter, målrettede innovationsmidler og muligheder for at samarbejde med kommunens skoler, institutioner og foreninger. Og så drejer det sig også om at få sat Billund på det erhvervs- og innovationsmæssige landkort for børns leg og læring . Dette kan bl.a. gøres ved at tiltrække og afholde fyrtårnevents og ved at kommunen selv går forrest ift. at investere i og arbejde seriøst, innovativt og nytænkende med at understøtte børns leg og læring i skoler, institutioner, foreninger og byrum

- **Etablering af start-up hub og co-working space for iværksættere og mindre virksomheder**

Mens store veletablerede virksomheder ofte er svære få til at flytte, er det lettere at tiltrække iværksættere og mindre virksomheder samt eventuelt også mindre udviklings- og innovationsenheder fra de store virksomheder . Skal Billund lykkes med dette kræver det dog stadig noget særligt. Vi anbefaler derfor, at der i Billund etableres et start-up hub og co-working space dedikeret til virksomheder, der arbejder med børns leg og læring – og gerne med særligt fokus på digitale teknologier og krydsfeltet mellem det digitale og fysiske legeunivers. For at gøre det attraktivt vil det være afgørende at hub'en kan tilbyde en række unikke services og faciliteter – og her spiller LEGO en afgørende rolle. Det kunne eksempelvis være:

- Mentorordninger og 'ekspert-adgang' i samarbejde LEGO.
- Adgang til/samarbejde med investorer, eventuelt tilbud om acceleratorforløb – eksempelvis i samarbejde med LEGO Ventures.
- Events og aktiviteter hvor førende nationale og internationale forskere, eksperter, etablerede virksomheder, investorer m.v. inviteres ind.
- Adgang til målrettede innovationsmidler.
- Rådgivning og sparringsforløb ift. samskabelse med børn / at udvikle til børn.

Anbefalinger – Billund som epicenter

- **Innovationspulje målrettet området**

Mange af de interviewede virksomheder efterspørger innovations- og udviklingsmidler målrettet området. En lang række andre danske klynger og økosystemer er netop også blevet styrket gennem målrettet offentlige investeringer i innovation. Derfor kan der med fordel oprettes en innovationspulje i Billund Kommune målrettet virksomheder og iværksættere, der arbejder med børns leg og læring. Hvis midlerne kun kan søges af virksomheder og iværksættere placeret i kommunen, vil det samtidigt styrke Billunds attraktivitet. Vi vurderer at det især vil være efterspørgsel efter en pulje, hvor der relativt let og hurtigt kan søges om mindre beløb på mellem 50.000-500.000 DKK.

- **Test og demonstrationsfaciliteter**

Specialiserede test- og demonstrationsfaciliteter er også typisk noget, som er afgørende for at tiltrække virksomheder og aktiviteter til et givent område. Inden for børns leg og læring tilbydes der i dag stort set ingen specialiserede test og demonstrationsmuligheder. Samtidigt har især mindre virksomheder svært ved at få adgang til test og demonstration i folkeskoler og andre offentlige institutioner. CoC Playful Minds kan derfor med fordel gå forrest ved at:

- **Hjælpe virksomheder (særligt de mindre) med at få adgang til test og demonstration i kommunens skoler og institutioner**
- **Opbygge testfaciliteter med real-time test-muligheder af nye lege- og læringsprodukter og løsninger til børn**

- **Synliggørelse af Billund som et førende centrum for børns leg og læring**

Vil man som mindre by eller kommune være et epicenter i et større økosystem er der desuden afgørende at der arbejdes med synlighed gennem konkrete aktiviteter og satsninger. Dette kan bl.a. være via:

- **Afholdelse af nationale og internationale fyrtårnsevents** – eksempelvis konferencer og messer, der samler virksomheder og aktører omkring børns leg og læring. Et første konkret skridt kunne være en opskalering af ‘Digital Kids Today’ og tiltrækning af konferencen til Billund.
- **At Billund som kommune bliver ved med at gå forrest ift. børns leg og læring** og løbende overvejer, om der kan igangsættes nye indsatser, så profilen ift. leg og læring skærpes yderligere. Kan fokus på læring gennem leg og kreativitet i kommunens skoler eksempelvis styrkes endnu mere og/eller kan kommunen gå forrest ift. at afprøve og investere i nye løsninger og produkter i kommunens institutioner, skoler og byrum?

