

**ØF-notat nr. 16/2004**

**Game Studio Hamar:  
klynge for spill- og opplevelsesproduksjon  
i Hamar-regionen**

**- historien og kritiske suksessfaktorer**

**av**

**Svein Frydenlund**

## Østlandsforskning

er et forskningsinstitutt som ble etablert i 1984 med Oppland, Hedmark, og Buskerud fylkeskommuner samt Kommunaldepartementet som stiftere, og har i dag 25 ansatte.

**Østlandsforskning** er lokalisert i høgskolemiljøet på Lillehammer. Instituttet driver anvendt, tverrfaglig og problem-orientert forskning og utvikling.

**Østlandsforskning** er orientert mot en bred og sammensatt gruppe brukere. Den faglige virksomheten er konsentrert om to områder:

- Næringsliv og regional utvikling
- Velferds-, organisasjons- og kommunalforskning

**Østlandsforskning**s viktigste oppdragsgivere er departement, fylkeskommuner, kommuner, statlige etater, råd og utvalg, Norges forskningsråd, næringslivet og bransjeorganisasjoner.

**Østlandsforskning** har samarbeidsavtaler med Høgskolen i Lillehammer, Høgskolen i Hedmark og Norsk institutt for naturforskning. Denne kunnskaps- ressursen utnyttes til beste for alle parter.

**ØF-notat nr. 16/2004**

**Game Studio Hamar:  
klynge for spill- og opplevelsesproduksjon  
i Hamar-regionen**

**- historien og kritiske suksessfaktorer**

**av**

**Svein Frydenlund**

**Tittel:** Game Studio Hamar: klynge for spill – og opplevelsesproduksjon i Hamar regionen

**Forfattere:** Svein Frydenlund

**ØF-notat nr.:** 16/2004

**Prosjektnummer:** K20708

**Prosjektnavn:** VS2010 Innlandet

**Oppdragsgiver:** Norges Forskningsråd, Morgenlandet

**Delprosjektleder:** Svein Bergum

**Referat:** Innlandet har i lengre tid hatt en goddel aktører med spisskompetanse innen utvikling av digitale spill og opplevelsesproduksjon. Fra 2002 har det skjedd en rekke aktiviteter for å få til økt formelt samarbeid mellom en rekke ulike aktører som er aktive i denne sektoren. Fra 2002 har det skjedd en rekke aktiviteter og klyngebyggende tiltak for å få til økt formelt samarbeid mellom aktørene i Hamar-regionen. Et viktig resultat av dette samarbeidet er opprettelsen av to nye Bachelorstudium: Dataspillprogrammering (høsten 2004) og Opplevelsesproduksjon og interaktive media (høsten 2003) ved Høgskolen i Hedmark. Andre viktige resultater er også Kunnskapsparken Hedmarks Dataspillnettverk (IGDA Hamar) opprettet høsten 2002, Kunnskapsparkens 'spillinkubator' Game Studio Hamar og oppstarten av konkurransen Hamar Game Challenge i 2005. Kunnskapsparken Hedmark har valt å samle klyngeinitiativet under fellesnavnet Game Studio Hamar.

Her beskrives status og mål for samarbeidet i Hamar-regionen rundt spill- og opplevelsesproduksjon gjennom Game Studio Hamar. Vi gir en oversikt over sentrale aktører, og historien bak nettverket presenteres. Til slutt gjøres en kritisk analyse av nettverket, der spesielt kritiske suksessfaktorer trekkes frem.

**Sammendrag:** Norsk og engelsk

**Emneord:** Dataspill, opplevelsesproduksjon, IKT, klynge, bedriftsnettsverk

**Dato:** November 2005

**Antall sider:** 19

**Pris:** Kr 60,-

**Utgiver:** Østlandsforskning  
Serviceboks  
2626 Lillehammer

Telefon 61 26 57 00  
Telefax 61 25 41 65  
e-mail: [post@ostforsk.no](mailto:post@ostforsk.no)  
<http://www.ostforsk.no>

## Forord

Dette notatet er laget som del av forskningsprogrammet "Verdiskaping 2010" (forkortet VS-2010). Det overordnede målet er at VS 2010 skal bidra til å videreutvikle og utløse potensialet for bedriftsintern og nettverksbasert nyskaping. Dette skal skje gjennom partsbasert medvirkning og utviklingskoalisjoner særlig på regionalt nivå. Samtidig skal det vitenskapelige kunnskapsgrunnlaget på feltet styrkes.

VS-2010 har moduler i ulike deler av Norge, og en av disse har fokus på Innlandet. Denne modulen er et samarbeidsprosjekt mellom Norsk Institutt for By og Regionforskning (NIBR), Østlandsforskning og Høgskolen i Hedmark. Tom Johnstad fra NIBR er modulansvarlig. Modulen har ulike aktiviteter knyttet til ulike nettverk, slik som lettmetallklynga på Raufoss, treklynga i Glåmdalen, reiseliv i Valdres, matproduksjon, samt IKT/media.

Dette notatet omhandler delprosjektet om IKT/media med fokus på næringsklyngen for spill- og opplevelsesproduksjon i Hamar-regionen. Det gir en oversikt over bakgrunn, historie, status og kritiske suksessfaktorer for klyngen som er under etablering i Hamar-regionen siden starten i 2002.

Notatet har blitt utarbeidet av Svein Frydenlund.

Vi takker alle intervjuobjektene i spill og opplevelses-klyngen for velvillighet både i intervjuer og møter. En spesiell takk til Elisabeth Frydenlund, Kunnskapsparken Hedmark og Anders Nordby, Høgskolen i Hedmark, som har gitt verdifulle kommentarer på tidligere utkast og gitt god tilgang på informasjon fra arbeidet i nettverket.

Hamar, november 2005  
Svein Frydenlund  
Forsker

## **Innholdsfortegnelse**

<b>SAMMENDRAG.....</b>	<b>7</b>
<b>1. INNLEDNING .....</b>	<b>8</b>
<b>2. DATASPILLSEKTOREN .....</b>	<b>9</b>
2.1    GENERELT .....	9
2.2    DATASPILLBRANSJEN OG NOEN VIKTIGE UTVIKLINGSTREKK .....	9
2.3    DATASPILL I INNLANDET: STATUS OG MÅL .....	10
2.4    METODISK TILNÆRMING .....	11
2.5    HVA ER IGDA HAMAR? .....	11
2.6    NÆRMERE OM SENTRALE AKTØRER INNEN DATASPILLNETTVERKET I INNLANDET .....	12
<b>3.    UTVIKLING AV EN KLYNGE FOR SPILL- OG OPPLEVELSESPRODUKSJON I HEDMARK 13</b>	
3.1    INNLEDNING .....	13
3.2    INITIATIVTAKERE.....	13
3.3.    FASER OG VIKTIGE MILEPÆLER.....	13
3.4    MOTIVENE FOR DELTAKERNE .....	14
3.5    AKTØRENE I KLYNGEN – UTVELGELSE OG SAMMENSETNING .....	14
3.6    GRAD AV SUKSESS. HVA ER OPPNÅDD OG FORKLARINGSFAKTORER FRA AKTØRENE .....	15
<b>4.    ANALYSE AV GAME STUDIO HAMAR .....</b>	<b>16</b>
4.1    INNLEDNING .....	16
4.2    MÅLSETTINGER FOR NETTVERKET .....	16
4.3    AKTØRENE I NETTVERKET .....	17
4.4    PROSJEKTLEDELSE.....	17
<b>5.    AVSLUTNING OG KONKLUSJONER.....</b>	<b>18</b>
5.1    HVA KAN ANDRE LÆRE AV GAME STUDIO HAMAR?.....	18
5.2    UTFORDRINGER SOM GAME STUDIO HAMAR STÅR OVERFOR, NOEN UTVIKLINGSOMRÅDER .....	18
<b>REFERANSER.....</b>	<b>19</b>

## Sammendrag

Arbeidet med IKT/media har i 2004-2005 konsentrert seg om feltet spill- og opplevelsesproduksjon. I Innlandet har Hamar-regionen i lengre tid hatt noen sentrale aktører som har hatt spisskompetanse på dette området. Disse aktørene er både samfunnsaktører, brukermiljøer og leverandører av produkter/tjenester.

Fra 2002 har det skjedd en rekke aktiviteter og klyngebyggende tiltak for å få til økt formelt samarbeid mellom aktørene i Hamar-regionen. Kunnskapsparken Hedmark har vært en sentral initiativtaker, pådriver og koordinator i dette arbeidet, liksom Norsk Tipping og Høgskolen i Hedmark. Et viktig resultat av dette *triple helix* samarbeidet er opprettelsen av to nye Bachelorstudium: *Dataspillprogrammering* (høsten 2004) og *Opplevelsesproduksjon og interaktive media* (høsten 2003) ved Høgskolen i Hedmark. Andre viktige resultater er også Kunnskapsparken Hedmarks *Dataspillnettverk (IGDA Hamar)* opprettet høsten 2002, Kunnskapsparkens 'spillinkubator' *Game Studio Hamar* og oppstarten av konkurransen *Hamar Game Challenge* (beste spill-forretningsidé) i 2005. Kunnskapsparken Hedmark har valgt å samle klyngeinitiativet under fellesnavnet Game Studio Hamar. Vi har i hele perioden fra oktober 2002 til nå vært observatører av den klyngebyggende virksomheten.

Her beskrives status og mål for spill- og opplevelsesklyngen i Hamar. Vi gir en oversikt over sentrale aktører, og historien bak nettverket presenteres. Til slutt gjør vi en analyse av klyngen, der spesielt kritiske suksessfaktorer trekkes fram.

Arbeidet med å etablere Game Studio Hamar oppfattes som nyttig av aktørene, og er i ferd med å skape seg en posisjon som et viktig spillutviklingsmiljø også utenfor regionen. Det er etablert mange kontakter mot sentrale myndigheter, slik som Norsk Filmfond, Kulturdepartementet og Dataspillprodusentforeningen. I tillegg har man lyktes i å etablere en rekke internasjonale kontakter mot andre lignende spillrelaterte organisasjoner i alle de nordiske land samt Nordisk Ministerråd som har dataspill som et satsingsområde.

I forhold til VS 2010 sin målsetning om "bred medvirkning", har Game Studio Hamar klart å skape forholdsvis bred medvirkning blant relevante interessenter både hos leverandører, brukere og offentlige aktører.

Blant de faktorer som kan forklare at Game Studio Hamar har vært vellykket så langt er at målsettingene for nettverket har vært *konkrete*. At det første samarbeidsområde var kompetanseutvikling, anses nyttig og ukontroversielt. Det er også forhold ved deltakerne i nettverket som forklarer det gode resultatet: Det var kompetanse til stede i Innlandet i utgangspunktet, blant annet ved Kunnskapsparken Hedmark, Norsk Tipping og Høgskolen i Hedmark. Enkelt personer har vært drivkrefter, og de jobber i bedrifter som har flere målsettinger enn kun "bunnlinje", eksempelvis regional utvikling.

Prosjektledelsen fra Kunnskapsparken Hedmark betraktes som god, blant annet ved at de har legitimitet hos aktører både i næringsliv (leverandører og brukere), FOU og offentlige aktører. Og til sist: det er skapt et godt samarbeidsmiljø mellom offentlige og private aktører, der offentlige aktører som Høgskolen i Hedmark har vist markedsorientert handling. Selv om Game Studio har vært en suksess så langt, er det et stykke før alle målsettinger innfris. Det er antagelig større utfordringer med å få til produktutvikling og FOU-prosjekter enn å realisere et studium. De planlagte tiltakene til Game Studio Hamar framover tar imidlertid tak i en god del av disse utfordringene.

# 1. Innledning

I Hamar-regionen har det i de senere år utviklet seg et interessant samarbeid og nettverk innen Spill- og opplevelsesproduksjon. Dette er knyttet til sentrale aktører i regionen, og der nasjonale og internasjonale aktører også er aktivt med. Det er store potensialer for utdanning, forskning, innovasjon og næringsutvikling knyttet til dette. I dette kapitlet beskrives historien om klyngetiltaket Game Studio Hamar, og en analyse av suksessfaktorene for dette.

I kapittel to tar vi en kort presentasjon av status innen IKT/medier i Innlandet, men hovedfokus vil være på forklaringen av sentrale begreper og utviklingstrekk innen spillutvikling og opplevelsesproduksjon. I kapittel tre vil vi gå nærmere inn på status og målsettinger for spillutvikling i Innlandet. Vi vil blant annet se nærmere på organisering og aktører. Game Studio Hamar vil bli presentert med status og planer.

I kapittel fire vil vi gå litt tilbake i tid og se hvordan samarbeidet om spill- og opplevelsesproduksjon i Innlandet startet og har utviklet seg. Vi vil legge vekt på det som har skjedd formelt de siste tre årene.

Etter disse beskrivelsene vil vi i avsnitt fem analysere en del sentrale forhold ved samarbeidet, for å identifisere mulige kritiske suksessfaktorer. Siste avsnitt inneholder avslutning og foreløpige konklusjoner.



## 2. Dataspillsektoren

### 2.1 Generelt

IKT/Mediesektoren og digital innholdsproduksjon er viet en god del oppmerksomhet i forbindelse med utviklingen i Innlandet.

Selv om sektoren ikke utgjør store tall når det gjelder antall sysselsatte, har den en vekst og et framtidig vekstpotensial. Samtidig har IKT/media en betydning utover sysselsettingstallene for sektoren selv, i og med at det er mange med slike funksjoner i andre næringer, eksempelvis IKT-ansatte i bank eller offentlig sektor. Antall IKT-ansatte vil derfor påvirkes av hvordan disse tjenestene organiseres, for eksempel om de er internt i en bedrift eller kjøpes eksternt av en tjenesteleverandør. IKT/Mediesektoren er derfor en sammensatt sektor som er vanskelig å lese direkte ut av statistikken. Det er mange sysselsatte innen IKT i nesten alle typer næringer og bransjer og som dermed er registrert under andre næringer enn "IKT" eller "Media". Den tekniske utviklingen går også mot en sammensmeltning av ulike medier og det blir vanskeligere å kategorisere etter form. Konvergensen fører blant annet til at forskjellig innhold som tekster, lyd og bilder kan distribueres på mange måter gjennom ulike media. Eksempelvis kan en PC i dag benyttes både til tekstbehandling, bildebehandling og til å høre radioprogrammer og musikk.

Ser en på IKT- og mediasektoren samlet var det i 4. kvartal 2000 registrert 3.200 arbeidsplasser i Hedmark og Oppland. De to fylkene hadde på den tid om lag 152.000 arbeidsplasser totalt med 50.000 lokalisert til de fire byene Kongsvinger, Hamar, Lillehammer og Gjøvik. Sektoren utgjorde 2,3% av totalt antall arbeidsplasser i Hedmark og 2,0% i Oppland mot 3,8% på landsbasis. Tallene er basert på en noe utvidet definisjon av mediasektoren og framkommer i en næringsanalyse av IKT/mediesektoren (medieproduksjoner og kulturbaserte næringer<sup>1</sup>) (Ericsson, 2002 m.fl.). Ca. 30% av de registrerte arbeidsplassene er knyttet til virksomheter som enten er eller nylig har vært statlige monopolbedrifter. Mange av disse arbeidsplassene er derfor politisk lokalisert og trolig basert på andre vurderinger enn de private virksomhetene.

I begge fylkene domineres sektoren av avisforlegging, telekommunikasjoner, datakonsulenter samt lotteri og totalisatorspill. Disse bransjene utgjør samlet to tredjedeler av arbeidsplassene i sektoren. Et hovedinntrykk av IKT/mediabransjen i Innlandet er at den består av flere mindre, men også noen større (f.eks. Norsk Tipping), aktører som i stor grad opererer uavhengig av hverandre og med sine viktigste relasjoner ut av regionen<sup>2</sup>. På enkelte områder er det satt i gang slikt regionalt samarbeid, og nettverket vi skal omtale videre, innen *spill- og opplevelsesproduksjon*, er eksempel på et slikt samarbeid. *Spill- og opplevelsesproduksjon* er valgt som område å studere innen IKT/media fordi det er et område i enorm vekst, ikke minst internasjonalt. Foreløpig utgjør ikke bransjen verken sysselsettingsmessig eller kostnadsmessig en stor andel i Innlandet, men signalet om Nordisk Ministerråd i 2006 skal gi 70 millioner i utviklingsmidler til denne sektoren sier noe Game Studio Hamar har gjort en strategisk riktig satsning.

### 2.2 Dataspillbransjen og noen viktige utviklingstrekk

Dataspillbransjen er den raskest voksende sektoren innenfor kultur- og opplevelsesringene internasjonalt (inntekter i USA: 10 milliarder USD i 2001) og dataspill og digitale læremiddel

er sterke fremtidige eksportsektorer (KK-stiftelsen, 2003; Sveriges tekniska attachéer, 2002). Til sammenligning kan nevnes at leke-markedet vokser med ca. 2% per år, mens dataspillmarkedet med ca. 20% per år. Dataspillmarkedet er i dag større enn filmmarkedet. Dataspillsbransjen har tredoblet sin vekst i USA på 5 år: fra 3 milliarder USD i 1995 til 10 milliarder USD i 2001. Dataspillindustrien i USA og Japan dominerer over Europa.

Ca. 60% av alle amerikanere over 6 år spiller dataspill og ca. 70% av brukerne er over 18 år. Det er videre interessant at observere at ca. 25% er over 36 år i USA: det er altså ikke slik at kun barn og unge spiller dataspill. Trenden er den samme i Norge. I USA er fordelingen mellom kjønnene dessuten ca. 50/50 i dag, dvs. like mange jenter/kvinner som gutter/men spiller dataspill.

Norge trenger en dataspillindustri som kan konkurrere på det nasjonale og nordiske marked, men også internasjonalt innenfor denne nye globale vekstsektoren. I den forbindelse valgte Nærings- og handelsdepartementet å opprette en ny **støtteordning for dataspillprodusenter** i 2004, som administreres av Norsk Filmfond. I **Kulturmeldingen** fra 2003 (St.prp. nr. 48 *Kulturpolitikk fra mot 2014*) heter det at dataspill er et område med kraftig vekst. Dataspillutvikling er den bransje som vokser raskest innenfor opplevelsesindustrien. Videre står det at det er behov for alternativ til den ofte voldelige og action-prega underholdningen som de unge møter i spillene. Kulturdepartementet mener derfor at det er en offentlig oppgave å trygge at det i et lite land som Norge finnes et tilbud av alternative audiovisuelle produksjoner som reflekterer vår historie, vår kultur og vårt språk. ”**Det er behov, sier Kulturdepartementet, for norske kvalitetsprodukter som alternativ til de mange volds- og actionprega dataspill som finnes på markedet i dag.**”<sup>1</sup>

Norge har per i dag ca. 7-8 aktive dataspillprodusenter, mens Sverige og Danmark har ca. 50 hver (Nordisk Ministerråd, 2004)

Nordisk Ministerråd har viet stor oppmerksomhet i senere tid til dataspillområdet og har arrangert to Nordiske konferanser, *Nordic Game Potential* i 2005 og 2006. Dessuten oppretter Ministerrådet en ny støtteordning for dataspillproduksjon på nordiske språk fra 2006. Game Studio Hamar har vært høringsinstans for denne støtteordningen og deltatt ved begge konferansene, som har vært avholdt i Malmø.

### 2.3 *Dataspill i Innlandet: status og mål*

Hedmark har Norges første *Bachelor i spillprogrammering* ved Høgskolen i Hedmark siden høsten 2004. Bachelorprogrammet *Opplevelsesproduksjon og digitale media* som til stor del er innrettet mot spillutvikling ble opprettet ved Høgskolen i Hedmark i 2003. Hedmark har foreløpig tre inkubatorbedrifter innen spillproduksjon tilknyttet Game Studio Hamar (som har oppstått ur nettverket). I Hedmark er det flere bedrifter som jobber med å utvikle småspill som reklamespill og utstillingsspill. Bl.a. har Apropos Internett på Hamar utviklet en spillbasert utstilling for barn for Jernbanemuseet i Hamar. Aktørene innefor spill kan derved deles inn i:

---

<sup>1</sup> St.prp. nr. 48 (2002-2003) *Kulturpolitikk fra mot 2014*. Kultur- og kirke departementet, sid. 148-150.

- ✓ Leverandører som leverer produkter i markedet, slik som Norsk Tipping, Adventure Games, CubeToy, Cyclic Pitch, Apropos internett, Clutch Media, etc.
- ✓ Brukermiljøer som Norsk Jernbanemuseum, Norsk Tipping, museer og opplevelsesparker.
- ✓ Offentlige samfunnsaktører: Kunnskapsparken Hedmark
- ✓ Utdanningsinstitusjoner: Høgskolen i Hedmark

Sett ut fra antallet bedrifter er miljøet foreløpig stort. Totalt sett, derimot, med kombinasjonen av Norsk Tipping på Hamar, de nye bachelorprogrammene, Kunnskapsparkens klyngebyggende tiltak og etableringen av et nytt studio på Hamar for spill- og opplevelsesproduksjon (Innovation Studios Norway) har man et solid potensial som kan gjøre nettverket til bærebjelken for etablering av et nasjonalt tyngdepunkt innen spillproduksjon. Ett annet viktig argument er at Norge har behov for å etablere en spillindustri på lik linje med øvrige nordisk land.

## **2.4 Metodisk tilnærming**

Vi har i over tre år vært observatør i møtene til dataspillnettverket IGDA Hamar og aktivitetene til Game Studio Hamar. Deltakelse i over 10 møter har gitt rik førstehåndsinformasjon om de problemstillinger klyngetiltaket står ovenfor. Deltakelsen har også gitt tilgang til all skriftlig dokumentasjon som er produsert. Det er denne dokumentasjonen som i stor grad ligger til grunn for avsnittene tre og fire.

I tillegg har vi hatt personlige samtaler og intervjuer med deltakere på IGDA møter samt sentrale personer i nettverket, inkludert Trygve Nordby ved Høgskolen i Hedmark, Elisabeth Frydenlund ved Kunnskapsparken Hedmark og Arnt Grøstad i Apropos Internett. Data fra disse er også brukt i avsnitt tre, men spesielt i avsnitt fire. Samtalen har blitt gjort i perioden september 2004 - mai 2005.

Når det gjelder det analytiske avsnittet i avsnitt fem, er dette en blanding av ulike metoder. Delvis er analysene gjort med utgangspunkt i empiriske funn, der vi trekker fram sentrale variabler som kan forklare hvor vellykket nettverket har vært. I tillegg er også noen av analysene relatert til relevante nettverksteorier (Bergum; Nyhus, 2004: 12).

## **2.5 Hva er IGDA Hamar?**

Game Studio Hamar er betegnelsen på et innovasjonsnettverk av sentrale aktører innen området spill- og opplevelsesproduksjon, med utgangspunkt i kompetansemiljøer i Hedmark (fortrinnsvis Hamar-regionen). Nettverket består av sentrale nasjonale og internasjonale aktører og utdanning/FoU-aktører. Kunnskapsparken Hedmark er initiativtaker, prosjektleder og operatør. Blant aktørene finner vi:

- ✓ Norsk Tipping
- ✓ Adventure Games AS
- ✓ Innovation Studios Norway

- ✓ Inkubatorbedrifter: Adventure Games, Cyclic Pitch og CubeToy
- ✓ Clutch Media
- ✓ Høgskolen i Hedmark
- ✓ Drivhuset ved Høgskolen i Hedmark
- ✓ Interactive Institute

Game Studio Hamar sin visjon er å være anerkjent som det ledende kompetansenettverket innen fagområdet dataspillutvikling i Norge innen 2007.

### **Målsettinger**

Formålet med Game Studio Hamar er å *generere kompetanseutvikling, verdiskaping og nyskaping relatert til spill- og opplevelsesproduksjon i et internasjonalt perspektiv*. Game Studio Hamar skal støtte fremveksten av en norsk spillindustri gjennom støtte til deltakerne og etablering av nye aktører i markedet.

Game Studio Hamar skal dessuten være en sentral støttespiller for utvikling av et Masterstudium i spillprogrammering, og utvikling av andre studietilbud inne fagområdet. Innen 2007 skal Game Studio Hamar også bidra til opprettelse av minst tre levedyktige virksomheter i Hedmark.

### **Organisering av Game Studio Hamar**

**Prosjektleder:** Elisabeth Frydenlund, Kunnskapsparken Hedmark  
**Prosjekteier:** Kunnskapsparken Hedmark  
**Styringsgruppe:** Anne Mørseth, Norsk Tipping  
 Anders Nordby, Høgskolen i Hedmark, avd. LUNA  
 Linn Therese Kvam, Adventure Games  
 Gaute Espeland, spillutvikler, tidligere utviklingsleder i FunCom

## **2.6 Nærmere om sentrale aktører innen dataspillnettverket i Innlandet**

Bland sentrale aktører i Game Studio Hamar finner vi:

- ✓ Bedrifter: Adventure Games, Cyclic Pitch, Clutch Media
- ✓ Høgskolen i Hedmark
  - Bachelor i spillprogrammering
  - Bachelor i opplevelsesproduksjon og digitale media
- ✓ Norsk Tipping
- ✓ Innovation Studios Norway
- ✓ The Gathering
- ✓ Kunnskapsparken Hedmark (driver)

### 3. Utvikling av en klynge for spill- og opplevelsesproduksjon i Hedmark

#### 3.1 Innledning

I dette avsnittet skal vi spesielt beskrive enkelte hovedpunkter i prosessen som førte fram til etableringen av Norges første bachelorstudium i spillprogrammering og opplevelsesproduksjon, som igjen førte til et enda bredere samarbeid ved etableringen av klyngeinitiativet i 2002, som i 2003 fikk betegnelsen "Game Studio Hamar". Dette betyr at det er de siste årene som er i fokus.

Et utgangspunkt for satsingen på spillutvikling i Innlandet var Kunnskapsparken Hedmarks interesse i området og Norsk Tippings initiativ til å opprette et studio for spill og opplevelsesproduksjon. Derfor ble et arbeid satt i gang, der første mål var etablering av et nettverk, et felles utviklingsprosjekt og et utdanningstilbud.

#### 3.2 Initiativtakere

Prosjektleder Elisabeth Frydenlund ved Kunnskapsparken Hedmark tok initiativet til å opprette klyngeinitiativet høsten 2002, etter diskusjoner med bl.a. Anders Nordby ved Høgskolen i Hedmark, Tore Løvås ved Apropos Internett AS og Svein Bergum ved Østlandsforskning.

#### 3.3 Faser og viktige milepæler

- ✓ Høsten 2002: etablering av **dataspillnettverket**, første møte. Ca. 25 medlemmer ved etablering (status høsten 2005: ca. 200 medlemmer). Nettverket har deretter avholdt nettverksmøter annen hver måned med inviterte foredragsholdere fra bransjen..
- ✓ Mai 2003: nettverket konsolideres som **IGDA Hamar**; en av 80 lokalavdelinger i verden av det internasjonale *International Game Developers Association* med base i USA. Ca. 200 medlemmer i Hedmark.
- ✓ August 2003: etablering av **bachelor i opplevelsesproduksjon og nye medier** ved Høgskolen i Hedmark
- ✓ Oktober 2003: kr 400.000 i tilskudd fra SND sentralt (nå Innovasjon Norge) for utvikling av et **ikke-voldelig spill for barn og unge på tema Norgeshistorien**.
- ✓ Høst 2003: etablering av **Game Studio Hamar** med støtte fra Innovasjon Norge sentralt (300.000).
- ✓ August 2004: etablering av **bachelor i spillprogrammering**, Høgskolen i Hedmark.
- ✓ Høst 2004: Etablering av spillfirmaet **Adventure Games** i Gründerhuset, Kunnskapsparken Hedmark. Gründer: Ole Marius Kohmann (tidligere spillfirmaet Innerloop Studios i Oslo).
- ✓ Våren 2005: etablering av **Hamar Game Challenge**, Kunnskapsparkens konkurranse om beste spill-forretningsidé.

- ✓ Våren 2005: etablering av det Nordiske dataspillnettverket **PlayGround** med Kunnskapsparken Hedmark/Game Studio Hamar som norsk hovedpartner.
- ✓ Høsten 2005: etablering av det europeiske dataspillnettverket for kvinner i dataspillindustrien, ”**Women in Games**”, med Kunnskapsparken Hedmark/Game Studio Hamar som norsk hovedpartner.
- ✓ Våren 2005: Etablering av to nye inkubatorbedrifter innen spillproduksjon i Game Studio Hamar, Kunnskapsparken Hedmark: **Cyclic Pitch** og **CubeToy**.
- ✓ Januar 2006: Etablering av **Innovation Studios Norway**, en utviklings- og innovasjonsrettet (UoI) studio for spill- og opplevelsesproduksjon på Hamar.

### 3.4 *Motivene for deltakerne*

Vi skal nå gå inn på noen av resultatene fra intervju undersøkelsen vi har hatt med sentrale deltakere i IGDA Hamar. Intervjuene ble tatt opp høsten 2004 og våren 2005. Deres svar om erfaringer må sees i lys av tidspunktet, og erfaringer er nok i stor grad knyttet til erfaringene med å bachelorstudiumene. Arbeidet med nettverket hadde da pågått i 3 år.

Behov for entreprenørskap (bedriftsutvikling) og kompetanseutvikling i bransjen og for den enkelte bedrift har nok vært den viktigste motivasjonen i startfasen for de aller fleste deltakerne. Mange av deltakerne er opptatt av dataspill og ønsker å jobbe innen denne sektoren i fremtiden.

Arbeidet med å etablere Game Studio Hamar oppfattes som nyttig av aktørene, og er i ferd med å skape seg aksept. Det er også etablert mye kontakt mot sentrale myndigheter, slik som Norsk Filmfond, Kulturdepartementet og Dataspillprodusentforeningen.

Det er dessuten etablert en rekke internasjonale kontakter mot andre lignende spillrelaterte organisasjoner i Norden: Nordisk Ministerråd (som har dataspill som et satsingsområde), Agora Game Lab (Finland), SuperMarit (Sverige), Interactive Institute (Sverige), IGDA Malmö (Sverige), IGDA København (Danmark), GamePort (Sverige), GameMaker (Sverige), ROK (Island).

I forhold til VS 2010 sin målsetning om ”bred medvirkning”, har Game Studio Hamar klart å skape forholdsvis bred medvirkning blant relevante interessenter både hos leverandører, brukere og offentlige aktører. Det bør merkes, derimot at en hovedandel av medlemmene i Game Studio Hamar er i stor utstrekning er små enheter (inkl. gründere, enkeltmannsforetak, studenter etc.) så ”bred medvirkning” sett i forhold til bred deltakelse fra arbeidsgiver- og arbeidstakersiden i næringslivet er derimot mindre synlig.

### 3.5 *Aktørene i klyngen – utvelgelse og sammensetning*

De kriteriene som har styrt valg av aktører i nettverket har vært å få inn sentrale miljøer med kompetanse innen området som jobber målrettet. Det har vært lagt vekt på å få med i hovedsak både lokale/regionale aktører. Etter hvert har det også vært lagt stor vekt ved å trekke inn nasjonale og internasjonale aktører, og med ulik tilnærming til dataspillutvikling, både leverandører og brukere. I utvelgelsen av deltakere har eksisterende personlige nettverk vært viktige.

Klyngen har deltakere fra hele *triple helix*: privat næringsliv, forskere og samfunnsaktører.

### **3.6 Grad av suksess. Hva er oppnådd og forklaringsfaktorer fra aktørene**

Oppsummeringsmessig kan vi si at de viktigste faktorene som har medvirket til suksessen så langt er de følgende:

- ✓ Avgrenset fokus på ”spill”- og ikke”digitale media” har skapt god forankring og engasjement blant deltakerne.
- ✓ Vektlegging av å oppnå konkrete gevinster har vært førende i arbeidet, som eksemplifisert med bachelorstudiet i Spillprogrammering og prosjektet ”Dataspill om Norgeshistorien”.
- ✓ Fokus på etablering av nye spillbedrifter og inkubatorvirksomhet.
- ✓ Kompetanseheving i klyngen ved å benytte profesjonelle norske og internasjonale foredragsholdere fra bransjen.
- ✓ Bra sammensatt nettverk med til dels bred kompetanse innen et nytt område i Norge, og der flere av disse kjente hverandre i utgangspunktet selv om de var i ulike organisasjoner.
- ✓ Dette er et fagområde i vekst, som har gjort det lettere å argumentere for ressurser
- ✓ Involvering av samarbeidspartnere fra utenfor regionen (både internasjonalt som IGDA Malmø, og nasjonalt som Norsk Filmfond, IGDA Oslo og Dataspillprodusentforening) har vært nyttig for å supplere eksisterende basiskompetanse som fantes i regionen i oppstartsfasen.
- ✓ Prosjektledelse som har hatt legitimitet og profesjonalitet.

## 4. Analyse av Game Studio Hamar

I dette avsnittet vil vi analysere nærmere noen variabler og karakteristika ved Game Studio Hamar for å vurdere dets måloppnåelse så langt. Vi betrakter perioden under ett, selv om det hadde gitt et mer nyansert bilde å skille mellom perioden før og etter hovedprosjektets oppstart, dvs. før og etter start av bachelor-studiumene. Det har gått 3 år siden det første initiativet til klyngetiltak ble iverksatt, og dette må sees som en for kort tid å kunne være grunnlag for en totalevaluering av nettverket.

Det er mange mulige variabler vi kunne valgt ut, men de vi ser nærmere på er:

- ✓ målsettinger for klyngetiltaket
- ✓ karakteristika ved aktørene, som for eksempel grad av homogenitet/heterogenitet,
- ✓ personlige faktorer, lokalisering, aktørenes motiver og kompetanse
- ✓ prosjektledelsen
- ✓ tillit i nettverket
- ✓ bruk av ulike kommunikasjonsmedier og spesielt om møtene

### 4.1 Innledning

Fra 2002 har det skjedd en rekke aktiviteter og klyngebyggende tiltak for å få til økt formelt samarbeid mellom aktørene i Hamar-regionen. Kunnskapsparken Hedmark har vært en sentral initiativtaker, pådriver og koordinator i dette arbeidet, liksom Norsk Tipping og Høgskolen i Hedmark. Et viktig resultat av dette *triple helix* samarbeidet er opprettelsen av to nye Bachelorstudium: *Dataspillprogrammering* (høsten 2004) og *Opplevelsesproduksjon og interaktive media* (høsten 2003) ved Høgskolen i Hedmark. Andre viktige resultater er også Kunnskapsparken Hedmarks *Dataspillnettverk (IGDA Hamar)* opprettet høsten 2002, Kunnskapsparkens 'spillinkubator' *Game Studio Hamar* og oppstarten av konkurransen *Hamar Game Challenge* (beste spill-forretningsidé) i 2005. Kunnskapsparken Hedmark har valgt å samle klyngeinitiativet under fellesnavnet Game Studio Hamar. Østlandsforskning har i hele perioden fra oktober 2002 til nå vært observatører av den klyngebyggende virksomheten.

### 4.2 Målsettinger for nettverket

Formålet med Game Studio Hamar er å generere kompetanseutvikling, verdiskaping og nyskaping relatert til spill- og opplevelsesproduksjon i et internasjonalt perspektiv. Game Studio Hamar skal støtte fremveksten av en norsk spillindustri. Game Studio Hamar skal støtte deltakerne og sørge for etablering av nye aktører i markedet.

Game Studio Hamar skal dessuten være en sentral støttespiller for utvikling av et Masterstudium i spillprogrammering, og utvikling av andre studietilbud inne fagområdet. Innen 2007 skal Game Studio Hamar også skal også bidra til opprettelse av minst tre levedyktige virksomheter innen spill- og opplevelsesproduksjon i Hedmark.

I forhold til VS 2010 sin målsetning om "bred medvirkning", har Game Studio Hamar klart å skape forholdsvis bred medvirkning blant relevante interessenter både hos leverandører, brukere



og offentlige aktører. Videre, sett i forhold til å bidra i oppbyggingen av en bredt sammensatt utviklingskoalisjon/partnerskap for utvikling og verdiskaping i Innlandet har Game Studio Hamar nådd langt..

Blant de faktorer som kan forklare at Game Studio Hamar har vært vellykket så langt er at målsettingene for nettverket har vært *konkrete*. At det første samarbeidsområde var kompetanseutvikling, anses nyttig og ukontroversielt. Det er også forhold ved deltakerne i nettverket som forklarer det gode resultatet: Det var kompetanse til stede i Innlandet i utgangspunktet, blant annet ved Kunnskapsparken Hedmark, Norsk Tipping og Høgskolen i Hedmark. Enkeltpersoner har vært drivkrefter, og de jobber i bedrifter og organisasjon som har målsettinger som inkluderer mer enn kun forretningsmessige økonomiske resultater, som f. eks. regional utvikling.

### **4.3 Aktørene i nettverket**

Aktørene i nettverket inkluderer representanter for aktører som dekker hele *triple helix* begrepet. Utfordringen blir etter hvert å få etablert flere levedyktige spillbedrifter i regionen.

### **4.4 Prosjektledelse**

Prosjektledelsen fra Kunnskapsparken Hedmark betraktes som god, blant annet ved at de har legitimitet hos aktører både i næringsliv (leverandører og brukere), FOU og offentlige aktører. Og til sist: det er skapt et godt samarbeidsmiljø mellom offentlige og private aktører, der offentlige aktører som Høgskolen i Hedmark har vist markedsorientert handling. Selv om Game Studio har vært en suksess så langt, er det et stykke før alle målsettinger innfris. Det er antagelig større utfordringer med å få til produktutvikling og FOU-prosjekter enn å realisere et studium. De planlagte tiltakene til Game Studio Hamar framover tar imidlertid tak i en god del av disse utfordringene.

## **5. Avslutning og konklusjoner**

### ***5.1 Hva kan andre lære av Game Studio Hamar?***

Viktige erfaringer fra prosess rundt etableringen av klyngeinitiativet *Game Studio Hamar* er at det går å ta et kime til en klynge og utvikle den til en lokal klynge dersom en bruker de riktige metodene og tar seg god tid. I Game Studio Hamar har de riktige aktørene innenfor *triple helix* systemet i Hamar-regionen gått sammen og trukket i samme retning under et felles mål for øynene: å opprette en sterk klynge innenfor spill- og opplevelsesproduksjon.

### ***5.2 utfordringer som Game Studio Hamar står overfor, noen utviklingsområder***

Den største utfordringen for Game Studio Hamar fremover blir å lykkes med sin målsetting om å få frem levedyktige, verdiskapende dataspillbedrifter i regionen. Ut ifra et internasjonalt konkurranseperspektiv er dette ikke en helt enkel oppgave.

En annen oppgave/utfordring blir å bygge opp kunnskapen om dataspillindustrien blant det næringsrettede virkemiddelapparatet og investorer slik at interessen for å bistå i etableringen av dataspillbedrifter øker.

En tredje utfordring blir å knytte til seg flere internasjonale kontakter og nettverk.

## Referanser

Robertson, Erik (2003): **Datorspelindustri 2003**. Karlshamn.

Robertson, Erik (2004): **Datorspelindustri i Norden**. Nordisk Ministerråd.

Albinson, P.; Bergum, S. (2003): **Forskningsstudio i Innlandet om interaktive spill og opplevelser**. Østlandsforskning. ØF-rapport 06/2003.

Bergum, S.; Nyhus, L. (2004): **Bluelight: nettverk for informasjonssikkerhet, Østlandsforskning**. ØF-notat nr. 04/2004.

Department for culture, media and sports (1998 and 2001): **The Creative Industries Mapping Document 2001**. UK.

[http://www.culture.gov.uk/creative\\_industries/QuickLinks/publications/default.htm?properties=archive%5F2001%2C%2C](http://www.culture.gov.uk/creative_industries/QuickLinks/publications/default.htm?properties=archive%5F2001%2C%2C)

Department for culture, media and sports (2003): **Creative Industries Economic Estimates Statistic Bulletin**, July 2003. UK.

<http://www.culture.gov.uk/NR/rdonlyres/emxzq6dsmj7dx3rthakvgmseulzzm7hozwuivjqbtr7fwonwkg3fop4x5cbigt436k2qw4lafq4ghh3z3ykhfhtqesa/Creative+Industries+economic+estimates++July+03.pdf>

Department for Culture, Media and Sport (2004): **Creative Industries Economic Estimates**.

European Commission (2001): **Exploitation and development of the job potential in the cultural sector in the age of digitalisation**. Final report. DG Employment and Social Affairs, European Commission. June 2001.

Fjellman, E.; Sjøgren, J. (2000) **Interaktiv underhållning inför framtiden**. KFB-rapport 2000:10, Telematikk/TELDOK. Stockholm.

Kulturministeriet (2002): Baggrundsrapport af KPMG. København. **Interaktive kulturprodukter som fokusområde**.

Kulturministeriet og Forskningsministeriet (2001). **Konvergens i netværkssamfundet**. København.

Kunnskapsparken Hedmark (Hedmark Nyskapingssenter)/Lillehammer Kunnskapspark (2001): **Bransjeoversikt: Innholdsindustrien I & II: Medieproduksjoner og e-læring**. Forfattere: Elisabeth Frydenlund, KPH og Stian Aakre, LKP. Rapport for Innovasjon Innlandet, SND Hedmark og SND Oppland.

Kunnskapsparken Hedmark (2002): **Nettbasert fleksibel læring – mulige markedssegmenter, samarbeidsallianser og kompetanseutviklingsprogram i Innlandet**. Forfatter: Elisabeth Frydenlund. Rapport for Innovasjon Innlandet, SND Hedmark og SND Oppland.

St.prp. nr. 48 (2002-2003) **Kulturpolitikk fra mot 2014**. Kultur- og kirke departementet, sid. 148-150.

**Game Studio Hamar:  
klynge for spill – og opplevelsesproduksjon  
i Hamar regionen**

Innlandet har i lengre tid hatt en god del aktører med spisskompetanse innen utvikling av digitale spill og opplevelsesproduksjon.

Fra 2002 har det skjedd en rekke aktiviteter for å få til økt formelt samarbeid mellom en rekke ulike aktører som er aktive i denne sektoren.

Fra 2002 har det skjedd en rekke aktiviteter og klyngebyggende tiltak for å få til økt formelt samarbeid mellom aktørene i Hamar-regionen.

Et viktig resultat av dette samarbeidet er opprettelsen av to nye

Bachelorstudium: Dataspillprogrammering (høsten 2004) og

Opplevelsesproduksjon og interaktive media (høsten 2003) ved Høgskolen i Hedmark.

Andre viktige resultater er også Kunnskapsparken Hedmarks Dataspillnettverk (IGDA Hamar)

opprettet høsten 2002, Kunnskapsparkens 'spillinkubator'

Game Studio Hamar og oppstarten av konkurransen

Hamar Game Challenge i 2005. Kunnskapsparken Hedmark har valt å samle

klyngeinitiativet under fellesnavnet Game Studio Hamar.

Her beskrives status og mål for samarbeidet i Hamar-regionen rundt spill- og opplevelsesproduksjon gjennom Game Studio Hamar.

Vi gir en oversikt over sentrale aktører, og historien bak nettverket presenteres.

Til slutt gjøres en kritisk analyse av nettverket, der spesielt kritiske suksessfaktorer trekkes frem.

**ØF-notat nr.: 16/2004  
ISSN nr.: 0808-4653**