

# Indstillingskema til vækstforum – Bilag 16a

|  | Ansøgt beløb     | Indstillet beløb |
|--|------------------|------------------|
| Ansøger om Mål 2 midler – Socialfonden   | 0 kr.            | 0 kr.            |
| Ansøger om Mål 2 midler - Regionalfonden | 5.998.796,49 kr. | 5.998.796,49 kr. |
| Ansøger om Regionale Udviklingsmidler    | 2.999.398,20 kr. | 2.999.398,20 kr. |

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| <b>J.nr.:</b>                        | 08/5018  |
| <b>Projekt navn:</b>                 | ”Gram Slot kulturarvslaboratorium – en fyrtårns- og partnerstrategi” |
| <b>Ansøger:</b>                      | Gram Slot, Gram og Nybøl Godser A/S                                  |
| <b>Adresse:</b>                      | Slotsvej 54, 6510 Gram   |
| <b>Kontaktperson:</b>                | Svend Brodersen  |
| <b>Kontaktpersons e-mail adresse</b> | Svend.brodersen@gramslot.dk  |
| <b>Kommune:</b>                      | Haderslev  |
| <b>CVR-nr</b>                        | Privat virksomhed, A/S, cvr. 3800 7512                               |

|   |  |            |
|---|--|------------|
| <b>Partner i projektet og partners relation og rolle:</b>   | <p><b>Haderslev Kommune</b> (tilskudsgiver og medudvikler af koncept),<br/> <b>Apex</b> /forskningsafdeling om oplevelsesøkonomi ved Ålborg Universitet (medansvarlig for indhold og koncept, praktisk deltager),<br/> <b>Museum Sønderjylland</b> (deltager med særligt henblik på historisk indhold),<br/> <b>Kolding Kommune</b> (deltager med særligt henblik på historisk formidling etc.).</p> <p>De nævnte parter vil sikre, at projektets resultater vil have en bred opbakning hos aktørerne, og at alle projektets resultater vil komme offentligheden til gavn.</p> |            |
| <b>Øvrige netværksdeltagere:</b>                            | Ringkøbing-Skjern Museum,<br>Kulturarvsstyrelsen,<br>Syddansk Turisme  |            |
| <b>Projektstart / Projekt slutning:</b>                     | 01.07.2008   | 30.04.2011 |
| <b>Vækstforums indsatsområde:</b>                           | Oplevelsesøkonomi – initiativ nr. 4+7  |            |
| <b>Strukturfonds indsatsområde:</b>                         | Regionalfonden, prioritet 1.1 Innovation, videndeling og videnopbygning  |            |
| <b>Relation til den regionale partnerskabsaftale, tema:</b> | Markedsføring af Danmark – investeringer og turisme  |            |
| <b>Indsatsområde i forhold til partnerskabsaftale:</b>      | Kultur- og oplevelsesøkonomi   |            |

**Vækstforumsekretariatets kommentar:**

Projektet ”Gram Slots kulturarvslaboratorium – en fyrtårns- og partnerstrategi” vurderes grundlæggende at være et nyskabende initiativ indenfor oplevelsesøkonomi.

Sekretariatet vurderer, at projektet falder inden for flere af initiativets temaer, herunder Leg og Kreativitet samt Kulturhistoriens Vingesus, idet det bl.a. omhandler koblingen mellem kreative kompetencer og andre erhverv samt tager udgangspunkt i den syddanske kulturhistorie.

Projektets centrale punkt er de partnerskaber mellem dels virksomheder, kunstnere/designere og kulturinstitutioner, som skal skabe ny innovation og dermed nye produkter, som kan skabe øget omsætning. Igennem projektet skal alle typer af virksomheder kunne have nytte af kulturarvsinstitutionernes viden om at forvalte og udnytte autenticitet, værdi, traditioner, identitet og historie i et moderne oplevelsessamfund. Projektet handler om oplevelsesøkonomisk metodeudvikling gennem offentlig-privat samarbejde.

Ansøger oplyser, at op mod 20 virksomheder har udtrykt interesse for deltagelse. Den erhvervsmæssige involvering i projektet er dog uklar. Der er ikke i ansøgningen dokumenteret interesse fra private erhvervsvirksomheder, ud over ansøger selv. Ligesom udvælgelsen og inddragelsen af virksomheder til deltagelse i projektet ikke er nøjere beskrevet. Projektets erhvervspolitiske rationale er således uklart, og der er ikke enighed om vurderingen i sekretariatet.

Projektets udviklingsarbejde foregår i de rammer som Gram Slot og Gods stiller til rådighed. Aalborg Universitets afdeling for oplevelsesøkonomi, Apex, vil være garant for at al viden og erfaring stilles til rådighed for offentligheden i form af nyhedsbreve, en hvidbog, foredrag, workshops m.v. foruden at materialet indgår i diverse forskningssammenhænge.

Sekretariatet vurderer, at projektet ikke har til formål eller må markedsføre Gram Slot. Gram Slot er stedet, hvor laboratoriet har til huse, men i princippet kunne det ligge andre steder. Hermed vurderes projektet ikke at have direkte konkurrenceforvridende effekt, men er tværtimod åbent for alle interesserede. Formålet er at udvikle metoder til kulturarvsformidling og at skabe tredobbelte kreative alliancer. Konkrete alliancer kan i sidste ende have en karakter, der skal ses i lyset af de gældende statsstøtteregler, men selve laboratoriet anses ikke at kunne have en konkurrenceforvridende effekt. Gram Slots interesse i at huse laboratoriet er at være ”first mover” på et nyskabende område. Gram Slot får ikke noget ejerskab til de opnåede projektresultater. Det er derfor sekretariatets opfattelse, at projektet er lovligt.

Sekretariatet anbefaler, at Vækstforum tager ansøgning op til drøftelse.

**Indstilling:**

Sekretariatet anbefaler, at Vækstforum tager ansøgningen op til drøftelse. I tilfælde af positiv indstilling anbefales det:

- at Vækstforum indstiller til Erhvervs- og Byggestyrelsen, at projektet modtager tilsagn om en støtte på fra Den Europæiske Regionalfond på 5.998.796,49 kr.,
- at Vækstforum indstiller til Regionsrådet, at projektet bevilges støtte fra de regionale erhvervsudviklingsmidler på 2.999.398,20 kr. ,
- at det forudsættes, at de resultater og den viden, der opnås via projektet stilles til rådighed for offentligheden.

**Her vurderes ansøgningens placering i A, B og C-kategorien. (A: tilsagn, B: til drøftelse, C: afslag)**

**Kategori B**

**Ansøgers korte resumé af projektet:**

Det overordnede formål med projektet og dets delprojekter er at styrke videnopbygning, videndeling, innovationskapacitet og udvikling og testning/anvendelse af en række kulturarvskommunikative koncepter i såvel almennyttige som kommercielle sammenhænge inden for kulturarven i Region Syddanmark i relation til det af Vækstforum udpegede indsatsområde: Oplevelsesøkonomi.

Projektet består af 12 delprojekter, som kan inddeles i 5 temaafsnit. De 12 delprojekter er tæt sammenhængende og producerer gensidig synergi.

Indenfor hvert af disse temaafsnit vil der blive afprøvet og udviklet metoder – bl.a. ved hjælp af ny teknologi – som skal fremme brug af vores kulturarv, og formidlingen af denne, til udviklingen af nye forretningsområder, og nye erkendelser. Der skal i kulturarvslaboratoriet, som i videste forstand vil omfatte hele slottet med omgivelser, afholdes workshops og andre procesorienterede kurser m.v., som danner den praktiske ramme om innovationsprocesser og produktudvikling. Arrangementerne udbydes bredt med særligt fokus på Region Syddanmark.

Projektet vil give et ikke ubetydeligt antal konkrete arbejdspladser på og omkring Gram Slot, hvortil kommer nye produkter og ny vækst for de deltagende eksterne virksomheder, selvstændige kunstnere og designere samt kulturformidlende institutioner. Op mod 20 virksomheder har allerede meldt sig som interesserede i projektet.

Projektafsnit 1 bærer overskriften Indhold i kulturarvskommunikationen. Her er der tre delprojekter, der hver især sætter fokus på elementer i indholdsgenereringen i den del af oplevelsesøkonomien, der omhandler kulturarv og kulturarvskommunikation.

Projektafsnit 2 bærer overskriften Udvikling af kulturarvens kreative infrastruktur. Her er der ligeledes tre delprojekter, der hver især sætter fokus på udvikling af elementer i udviklingen af nye kreative alliancer mellem erhvervsliv, kunstnere og kulturinstitutioner. Disse kreative alliancer kan her kaldes tredobbelte kreative alliancer, og de skal resultere i nye innovative processer, som skaber ny vækst.

Projektafsnit 3 bærer overskriften Nye metoder til formidling i kulturarvskommunikationen. Her er der ligeledes tre delprojekter, der hver især sætter fokus på udvikling og testning af nye metoder. Her kan bl.a. nævnes koncepter for udvikling og anvendelse af ”augmented reality games” (en slags rollespil med elektroniske hjælpemidler) i et autentisk og levende slots- og landbrugsmiljø.

Projektafsnit 4 bærer overskriften Innovationskompetencer. Her sættes der fokus på udviklingen af innovationskompetencer blandt de aktører, der er aktivt involveret i laboratoriets aktiviteter. Man kan hævde, at innovationskompetencerne er softwaren til udviklingen af den kreative infrastruktur.

Projektafsnit 5 bærer overskriften Proces- og resultatformidling samt oplevelsesøkonomisk regnskab og projektadministration. Her sættes der fokus på udbredelsen af rammeprojektets og de enkelte projekters fremskridt og resultater i form af bl.a. udarbejdelsen af en hvidbog, nyhedsbreve (elektronisk / papir), konferencer, deltagelse i workshops, deltagelse i konferencer og lignende. Formålet er her klart at sprede erfaringerne regionalt, tværregionalt og internationalt. Endvidere er det ambitionen at benytte forskellige værktøjer til måling af effekterne af kulturarvslaboratoriets forskellige projekter og aktiviteter.

**Projektets formål:**

Projektets formål er gennem et kulturarvslaboratorium i autentiske rammer på et gammelt adelsslot at udvikle nye formidlingsformer, ny kommunikation og nye samarbejdsrelationer mellem virksomheder, kulturinstitutioner og kunstnere (”kreative infrastrukturer”). Det er endvidere projektets formål at formidle alle resultater eksternt – både nationalt og internationalt, og at have et fokus på både økonomisk og økologisk bæredygtighed.

### Projektets målgruppe:

Alle der beskæftiger sig med kulturarven og formidlingen af samme, og de, som er modtagere af formidlingen, dvs. i princippet hele befolkningen. Mere konkret: formidlere, kunstnere, kulturhistorikere, virksomheder, kulturinstitutioner, skoler, forskere, turister etc.

### Projektets forventede effekter:

- at projektet vil resultere i en lang række nye erfaringer og erkendelser indenfor formidling af kulturarven, herunder udvikling af nye teknikker, som kan bruges af alle interesserede,
- at projektet vil resultere i nye innovative samarbejdsrelationer mellem erhvervsliv, kulturinstitutioner og kunstnere, som vil kunne skabe vækst og flere arbejdspladser,
- at der vil opstå 50-100 konkrete samarbejdsrelationer/kontakter/alliancer mellem virksomheder, kunstnere og kulturinstitutioner, og
- at der som en side-effekt skabes en række konkrete arbejdspladser i tilknytning til kulturformidlingen på Gram Slot, - 10-15 under projektet og 15-20 efter projektet, sidstnævnte altså som (helt) selv bærende,
- at der opstår 40-50 arbejdspladser udenfor Gram Slot, som skyldes afledte effekter af projektet.

| Ansøgt finansiering:                      | Ansøgt:           | Procent: | Nærmere beskrivelse:   |
|---|-------------------|----------|--|
| Samlede støtteberettigede udgifter:       | 12.998.194,69 kr. | 100 %    | Samlet budget  |
| Ansøgte Mål 2-Midler:                     | 5.998.796,49 kr.  | 46 %     | Regionalfond   |
| Kontante regionale tilskud:               | 2.999.398,20 kr.  | 23 %     | REM-midler   |
| Egenfinansiering:                         | 1.500.000 kr.     | 11,5 %   | Tilskud fra Gram Slot  |
| Finansiering via deltagerunderhold:       | 1.000.000 kr.     | 8 %      | Kolding Kommune og Museum Sønderjylland (tværkommunalt) yder hver 500.000 kr. i form af arbejdskraft og ydelser. |
| Statslige indirekte tilskud:              | kr.               | %        |  |
| Indtægter fra projektet:                  | kr.               | %        |  |
| Kontante kommunale tilskud:               | 1.500.000 kr.     | 11,5 %   | Tilskud fra Haderslev Kommune  |
| Kontante private tilskud:                 |                   | %        |  |
| Kontante tilskud fra offentligt lignende: | kr.               | %        |  |

| Indstillet finansiering:                  | Indstillet:       | Procent: | Nærmere beskrivelse:   |
|---|-------------------|----------|--|
| Samlede støtteberettigede udgifter:       | 12.998.194,69 kr. | 100 %    | Samlet budget  |
| Ansøgte Mål 2-Midler:                     | 5.998.796,49 kr.  | 46 %     | Regionalfond   |
| Kontante regionale tilskud:               | 2.999.398,20 kr.  | 23 %     | REM-midler   |
| Egenfinansiering:                         | 1.500.000 kr.     | 11,5 %   | Tilskud fra Gram Slot  |
| Finansiering via deltagerunderhold:       | 1.000.000 kr.     | 8 %      | Kolding Kommune og Museum Sønderjylland (tværkommunalt) yder hver 500.000 kr. i form af arbejdskraft og ydelser. |
| Statslige indirekte tilskud:              | kr.               | %        |  |
| Indtægter fra projektet:                  | kr.               | %        |  |
| Kontante kommunale tilskud:               | 1.500.000 kr.     | 11,5 %   | Tilskud fra Haderslev Kommune  |
| Kontante private tilskud:                 | kr.               | %        |  |
| Kontante tilskud fra offentligt ligenden: | kr.               | %        |  |

**Kommentarer til budgettet:**  
 Som det ses indskyder ansøgeren Gram Slot 1.500.000 kr., det samme gør hovedpartneren Haderslev Kommune, mens Kolding Kommune og Museum Sønderjylland hver bidrager med 500.000 kr. i arbejdskraft og andre ydelser. Ålborg Universitets ydelser lader sig ikke umiddelbart kapitalisere.

|  |             |
|--|-------------|
| <b>Udviklingsområde procent:</b><br>De opnåede projektresultater vil kunne anvendes i alle egne af regionen. | <b>14 %</b> |
|--|-------------|