



Folketingets Kulturudvalg
Christiansborg
1240 København K

Kulturministeren
Kulturministeriet
Nybrogade 2
1203 København K

Tlf. : 33 92 33 70
Fax : 33 91 33 88
E-mail : min@kum.dk
Web : www.kum.dk

6. marts 2009

Hermed fremsendes svar på spørgsmål nr. 45 (alm. del), e-spils initiativer fra Sverige og Norge, stillet af Folketingets Kulturudvalg den 4. december 2008. Spørgsmålet er på udvalgets vegne stillet af Karin Nødgaard.

Carina Christensen

Spørgsmål nr. 45

(alm. del), e-spils initiativer fra Sverige og Norge
Skrivelse af 4. december 2008

Svar til Folketingets Kulturudvalg fra kulturministeren.

Spørgsmål:

"Ministeren bedes oversende udvalget en redegørelse om e-spils initiativer fra Sveriges og særligt Norges regeringer med henblik på efterfølgende at afholde en teknisk gennemgang af behovet for eventuelle danske initiativer vedrørende e-spil."

Svar:

Som oplyst i mit foreløbige svar af 18. december 2008 har jeg bedt Det Danske Filminstitut om at udarbejde en redegørelse om e-spils initiativer fra Sverige og Norge.

Det Danske Filminstitut oplyser:

"Med "e-spil" menes alle former for digitale interaktive spil uanset genre og platform (pc-spil, spil til store og mindre håndholdte konsoller, Internetbaseret spil, spil til mobiltelefoner og interaktive tv-spil mv.). I det følgende dækker betegnelsen "computerspil" ligeledes denne helhed.

1. E-spils initiativer i Norden

Filminstituttet har været i kontakt med Norge, Sverige, Finland og Nordisk Ministerråd. I spørgerunden er der spurgt efter initiativer, der ud fra kulturelle, uddannelses- og erhvervspolitiske målsætninger kan have til hensigt at understøtte den erhvervs-mæssige og kulturelle udvikling, herunder produktion og innovation inden for e-spilområdet.

På baggrund af spørgerunden tegner der sig følgende billede af de aktuelle politiske initiativer i forhold til spilbranchen.

Spørgsmål 1: Er der fra statens side iværksat et støtteprogram, der ud fra overvejende kulturpolitiske formål, er målrettet e-spil?

AKTIVITET	Danmark	Norge	Sverige	Finland	Nordisk Mini-sterråd
Støtteprogram for udvikling af originalt indhold, fx med afsæt i nationalt / nordisk sprog og kultur	Ja	Ja	Nej	Nej	Ja
Støtte til lancering og markedsføring af spil nationalt og internatio-	Nej	Ja, indenlandsk markedsføring	Nej	Nej	Nej

nalt					
Støtte til digital distribution	Nej	Nej, men overvejes	Nej	Nej	Ja, i begrænset omfang
Støtte til e-sportsforeninger	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej
Støtte til branchetræf, festivaler og større events	Nej	Nej	Nej	Nej	Ja, i eget regi afholdes den årlige Nordic Game Conference
Støtte til branchefolks efter- og videreuddannelse	Nej	Ja	Nej	Nej	Ja, i begrænset omfang

Spørgsmål 2: Er der fra statens side iværksat overvejende uddannelsespolitiske initiativer, der kan understøtte branchens rekrutteringsbehov og spilbranchens udvikling?

AKTIVITET	Danmark	Norge	Sverige	Finland	Nordisk Ministerråd
Spiluddannelse på højeste niveau omfattende fx <ul style="list-style-type: none"> • spilprogrammering • gamedesign • produktionsledelse 	Ja Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning - DADIU - er en sammenslutning af ni universitetsuddannelser og tre kunsthøjskoler. Uddannelsen er forankret på Filmskolen.	Nej	Nej, men på regionalt initiativ er der etableret en spiluddannelse på Högskolan i Gotland	Nej	Nej

Spørgsmål 3: Er der fra statens side iværksat overvejende erhvervspolitiske initiativer, der har til formål at fremme teknologisk og forretningsmæssig udvikling i spilbranchen?

AKTIVITET	Danmark	Norge	Sverige	Finland	Nordisk Ministerråd
Støtte til udvikling af spil	Nej – jf. dog ovenfor om støtteprogram baseret på overvejende kulturpolitiske mål	Nej – jf. dog ovenfor om støtteprogram baseret på overvejende kulturpolitiske mål	Nej	Ja (prototyper)	Nej

Støtte til teknologi- og forretningsudvikling inden for spil	Nej	Delvist gennem Innovasjon Norge	Nej	Ja	Nej
Støtte til væksthuse og innovationsparker, der er dedikeret spilbranchen	Nej	Delvist gennem Innovasjon Norge	Nej	Nej	Nej
Investeringsfremme gennem skatteincitament	Nej	Delvist gennem Innovasjon Norge	Nej	Nej	Nej
Investeringsfremme gennem (halv-)offentlige vækstfonde, der er dedikeret spilbranchen	Nej	Nej	Nej	Ja	Pilotprojekt er påbegyndt
Eksportfremme fx gennem eksportgarantier og støtte til eksportfremstød	Ja, i begrænset omfang	Nej	Nej	Ja	Ja, i begrænset omfang

Det er karakteristisk, at de danske og norske initiativer overvejende er kulturpolitisk baseret, mens de finske initiativer overvejende har et erhvervspolitisk fokus. I Sverige overvejes det i øjeblikket, om der skal formuleres en politik, som kan understøtte den svenske spilbranche.

Nedenfor en mere detaljeret oversigt over initiativerne i Danmark, Norge og Finland:

	Danmark	Norge	Finland
Ressort	Kulturministeriet, Filminstituttet	Kultur- og Kirke departementet, Filminstituttet	<i>Versoprogrammet,</i> <i>Ministeriet for beskæftigelse og økonomi</i>
Formål	Danske spil til primært børn og unge (ingen aldersgrænse) Talentudvikling Brancheudvikling	Norske spil til primært børn og unge (ingen aldersgrænse)	Støtte til teknologi- og forretningsudvikling. Det vurderes, at der i årene 2006-2008 er investeret 15 mio. Euro i den finske spilindustri. Versoprogrammet løber frem til 2010.
Støttmodtager	Teams i selskabsform foretrækkes: <ul style="list-style-type: none"> • spilinstruktør • teknisk leder • producer Støtten gives til udvikling, ikke produktion	Registrerede selskaber Støtten gives til udvikling, ikke produktion	<i>AVEK Digidemo,</i> <i>Undervisningsministeriet</i> Støtte til udvikling af prototyper
Kriterier	<ul style="list-style-type: none"> • Originalt dansk indhold • Dansk sprog • Egnede for børn og unge 	<ul style="list-style-type: none"> • Originalt norsk indhold • Norsk sprog • Egnede for børn og unge 	(i mindre omfang) (programmet er ikke spilspecifikt)
Startår	2007	2003	<i>Neogames,</i>
Bevilling 2009	Ca. 4 mio. DKR.	Ca. 10 mio. NOK	<i>Undervisningsministeriet</i>
Støttmaksimum	Max 1 mio. kr., 75 % op til 400.000 kr., herefter max. 50 %	Ingen beløbsgrænse, max 75 % i støtte	Neogames er en brancheorganisation, der blandt andet fordeler støttemidler til eksportfremme,
Faste ansøgnings-	Ja	Ja	

terminer			gameevents og markedsføring.
----------	--	--	------------------------------

3. Den norske Stortingsmelding og Stortingets beslutning

Ifølge en norsk Stortingsmelding om computerspil er under 1 % af de spil, som omsættes i Norden, på et af de nordiske sprog og med nordisk indhold. Den lille hjemmeproduktion i Norden og i Norge er en væsentlig baggrund for, at det norske Storting i december 2008 besluttede at styrke den kultur- og erhvervspolitiske indsats i forhold til udvikling og distribution af norske computerspil.

På den baggrund har det norske Storting besluttet at videreføre og styrke det norske filminstituts støtteprogram for computerspil fra 2009 med en årlig økonomisk ramme på 10 mio. NOK. Beslutningen er truffet på grundlag af Kultur- og Kirke departementets Stortingsmelding om "Dataspil" (nr. 14 af 7. marts 2008).

Ved drøftelsen af stortingsmeldingen i Stortinget i december 2008 gav den norske Kulturminister Trond Giske udtryk for følgende:

"Med denne meldingen gør vi det klart at dataspill er en del av Regjeringens kultursatsing. Vi har fire hovedmål når det gjelder dataspill: Det skal utvikles gode norske dataspill i ulike sjangre basert på norsk språk og innhold. Vi skal ha en livskraftig norsk spillprodusentbransje. Norge skal ha kompetanse, innovasjon og teknologiutvikling innen dataspill, og det skal være trygt å bruke dataspill."

Stortingsmeldingen udpeger følgende indsatsområder, som blev vedtaget i forbindelse med drøftelsen af stortingsmeldingen i december 2008:

- Styrkelse af det norske program for støtte til udvikling af computerspil på norsk sprog og med norsk indhold
- Etablering af ny ordning for støtte til lancering og markedsføring af norske spil
- Vurdere mulighederne for etablering af udlåns- og indkøbsordning for spil hos de norske folkebiblioteker
- Kortlægning af kompetencebehovet i spilbranchen
- Styrke opmærksomheden omkring spillenes egnethed og skadelighed i forhold til børn og unge, herunder viden om spilafhængighed og problemskabende brug af spil
- Sikring af ophavsrettighederne på spilområdet, herunder styrkelse af indsatsen mod piratkopiering

4. Status og perspektiver for den danske indsats i forhold til computerspil

Som led i Filmaftalen 2007-2010 blev der afsat i alt 12 mio. kr. for hele perioden med henblik på at etablere en ordning for støtte til talentudvikling og udvikling af digitale spil for børn.

Ordningen er baseret på, at spiludvikling i Danmark har gode vækstbetingelser med en bredt funderet talentmasse og et uddannelsesmiljø, der er under opbygning. Samtidig har vi sammen med de øvrige nordiske lande en stærk tradition for kulturproduktion og

kulturformidling til (og med) børn og unge inden for bøger, film og tv. Denne tradition har allerede sat sig sine spor i dansk udviklede computerspil, der pædagogisk og fortællemæssigt er af høj kvalitet.

Puljen skal støtte og inspirere udviklingen af danske spil for børn og unge, så dansk spiludvikling bevarer og udvikler sin dynamik og diversitet. Med puljen får nye generationer af spiludviklere mulighed for at søge nye grænser og skabe nye oplevelser som et alternativ til de internationale bestsellere, der dominerer verdensmarkedet.

Der er til dato uddelt knap 5 mio. kr. i støtte. Der er gennemført 2 ud af forventet i alt 4 ansøgningsrunder. Første ansøgningsfrist var den 1. april 2008 og anden ansøgningsfrist var den 1. september 2008. Tredje runde er fastlagt til den 2. marts 2009. 4. runde er fastlagt til efteråret 2009.

Der er indkommet 26 ansøgninger, hvor 14 projekter har opnået udviklingsstøtte – enten til en såkaldt prototype (kan opnå max 75.000 kr. i støtte) eller til en demo, der er mere færdigudviklet og som kan afspilles (kan opnå op til 1 mio. kr. i udviklingsstøtte).

Spilordningen fokuserer på såvel produktet som udvikling af det talentteam, der står bag. Der er ingen begrænsninger i forhold til genrer og de platforme, der udvikles til. De styrende principper er følgende:

- Spillene skal være egnede til børn. De skal være originale og forståelige for den aktuelle aldersgruppe og udformningen skal tage hensyn til sværhedsgrad og være relevant og håndterbar.
- I lyset af ordningens sigte mod talentudvikling rettes støttemidlerne mod teams, der repræsenterer de kernekompetencer, der indgår i spiludvikling.

Det er Filminstituttets vurdering, at ordningen er kommet godt fra start. Spilbranchen og relevante aktører fra uddannelsessektoren og investeringsmiljøet har vist stor interesse for ordningen: Pengene, der er stillet til rådighed, har påvist deres værdi som driver for nyt originalt dansk indhold, for tiltrækning af privat investering og for udviklingen af den danske spilbranche som kompetenceklynge.

Branchen betragter ordningen som en aktiv rugekasse og et kvalitetsstempel for såvel produktet som det udviklingsteam, der står bag ideen og skal forestå produktudviklingen. Ordningen virker som en form for screenings- og modningsproces før mødet med fx spilforlag, vækstkapitalen og private investorer, der er afgørende for, at det færdige projekt sættes i produktion og markedsføres. De krav, som ordningen stiller i ansøgningsprocessen; støtten, som projekterne opnår; og den rådgivning, som ydes i modningsprocessen, er befordrende for yderligere kapitaltilførsel.

To af projekterne, som har opnået udviklingsstøtte fra Filminstituttets ordning, har således opnået tilsagn om investeringsmidler til gennemførelse af projekterne fra henholdsvis forsknings- og innovationsparken "CAT Science Park" og Vækstfonden.

Spilbranchen har også givet udtryk for, at ordningen og dialogen med Filminstituttet har været fremmede for et fælles sprog i branchen. Ordningen har vist sig at kunne virke som et samlingspunkt, som skaber vidensdeling og kompetenceudvikling i branchen og som er af stor betydning for branchens dialog med og ansigt i forhold til investeringsmiljøet og vækstkapitalen.”

Ud fra oplysningerne fra Det Danske Filminstitut er det min vurdering, at vi i Danmark har gode støttemuligheder for udvikling af computerspil, og med en uddannelse inden for området er vi godt rustet til at tage aktivt del i den lovende fremtid for computerspil.

Dette vil blive yderligere understøttet af den kommende oplevelseszone for computerspil, som er udbudt af Økonomi- og Erhvervsministeriet, der vil have fokus på den erhvervsmæssige side af computerspil.

Jeg finder Det Danske Filminstituts gennemgang dækkende for området, og mener derfor ikke, at der er behov for en yderligere teknisk gennemgang af området.