

KRITERIER FOR VURDERING AF PROJEKTER UNDER SPILORDNINGEN

Dokumentet beskriver kriterier og proces for vurdering af projekter, der søger støtte fra Spilordningen. Første del af dokumentet beskriver vurderingskriterier for ansøgning om støtte til nye digitale spil. Anden del beskriver vurderingskriterier for ansøgning om spilfremme vedrørende støtte til initiativer, der fremmer faglig udvikling i spilbranchen.

FORMÅL MED SPILORDNINGEN

Formålet med DFIs støtte er at fremme danske digitale spil som kulturbærende medie samt at styrke de kulturelle kvaliteter i digitale spil til leg og læring. Støtten skal skabe bedre betingelser for realisering og udbredelse af originale danske spilprojekter med henblik på at bidrage til kvalitet og mangfoldighed i det danske udbud af digitale spil.

1. STØTTE TIL UDVIKLING OG PRODUKTION AF DANSKE SPIL

Vurderingens rammer

Støtte til udvikling og produktion af nye digitale spil er ikke afgrænset til bestemte målgrupper, genrer eller platforme. Den konkrete vurdering af projekter bliver foretaget af en redaktion sammensat af to eksterne redaktionsmedlemmer med tilknytning til spiludvikling samt af Spilordningens redaktør. Redaktionen prioriterer de ansøgte projekter og indstiller de bedst egnede til støtte. Støtten bevilges af DFIs direktion. Projekternes kvalitet og egnethed til støtte vurderes ud fra et sæt af kriterier. Disse er *kulturel værdi*, *originalitet*, *implementering* og *ansvarlighed*, der alle skal vurderes positivt for at et projekt kan opnå støtte.

Kulturel værdi

Hvis et projekt skal komme i betragtning til støtte fra Spilordningen, skal det indeholde kvaliteter, der giver spillet kulturel værdi. Det betyder i denne sammenhæng, at det skal gøre sig særligt bemærket inden for mindst ét af fire aspekter:

Æstetiske kvaliteter

Spil der i særlig grad fornyer spilmediets kunstneriske udtryk. Det kan eksempelvis være spillets audio/visuelle udtryk, dets fortælling og/eller dets gameplay.

Læringsmæssige kvaliteter

Spil der formår at bruge spilmediets særkender til at løfte en konkret læringsopgave på en måde, der er bedre end traditionelle læringsforløb.

Sociale kvaliteter

Spil som i særlig grad formår at skabe positive sociale fællesskaber.

Dansk relevans

Spil der særligt sætter fokus på dansk sprog, kultur og historie, eller på tematikker særligt relevante for det danske samfund.

Originalitet

Uanset hvilke kulturelle kvaliteter der vurderes at give spillet kulturel værdi, skal spillet desuden fremstå som originalt, og spillet skal tydeligt kunne differentieres fra det eksisterende udbud af spil på markedet. Det betyder i denne sammenhæng, at der prioriteres spil med en tydelig egen identitet, og spil som er fornyende i enten udtryk, indhold, fortælling og/eller interaktion. Samtidig forventes det, at spillet er originalt på en måde, hvor der kan forventes en engagerende og udfordrende oplevelse for spilleren.

Implementering

Den forventede kvalitet af implementeringen vurderes primært ud fra to aspekter: Håndværksmæssig kvalitet og projektets realiserbarhed. Støttede spil forventes at



repræsentere det håndværksmæssige højeste niveau i design og realisering, herunder om der er en god sammenhæng mellem design, målgruppe, virkemidler og distributionsform. Derfor vurderes det om de rette forudsætninger er til stede, herunder om projektholdet har de fornødne faglige kompetencer. Dertil foretages en skønsmæssig vurdering af, om der er rimelige chancer for, at projektet kan realiseres, såvel kunstnerisk, som økonomisk og produktionsmæssigt. Ved ansøgning om støtte til tidlig udvikling tages der stilling til udviklingsfasens målsætninger, og om de væsentligste usikkerheder ved projektet adresseres.

Ansvarlighed

Som et særskilt led tages der stilling til, om projektet planlægges implementeret med passende ansvarlighed overfor spillerne. Det gælder eksempelvis gennemsigtighed om betaling, forsvarlig håndtering af personlige oplysninger og social ansvarlighed i håndtering af kommunikation mellem spillere. Forhold om ansvarlighed er særligt – men ikke udelukkende - gældende for børne- og ungemålgrupper, og er ikke afgrænset til ovenstående eksempler.

Vurdering

Vurderingskriterierne indgår i en samlet vurdering, der foretages af redaktionen. Desuden vil der ved vurderingen blive taget højde for projektets udviklingsstadium, sådan at projekter, der søger om støtte til produktion eller store udviklingsprocesser, forventes at være mere afklarede om mål og virkemidler, end projekter der søger om støtte til tidlige mindre udviklingsfaser. Redaktionen har desuden mulighed for at indkalde ansøgere til en uddybende samtale om projektet, før der tages endelig stilling til støtte.

1. STØTTE TIL FREMME AF FAGLIG UDVIKLING I SPILBRANCHEN (SPILFREMME)

Om spilfremme

Spilfremme dækker over initiativer, der understøtter spilfaglig dialog i den danske spilbranche, innovative professionelle miljøer i Danmark og faglig udvikling fokuseret på spillernes indhold og fortællemåde. Dertil kommer initiativer, der styrker udbredelsen af og kendskabet til dansk spiludvikling.

Aktiviteter til spilfremme, skal understøtte Spilordningens generelle formål, herunder at styrke de kulturelle kvaliteter i digitale spil og overordnet set bidrage til kvalitet og mangfoldighed i det danske udbud af digitale spil. Spilfremme har følgende fire indsatsområder:

- 1) Afholdelse af kurser, seminarer og anden efteruddannelse af kortere varighed i Danmark.
- 2) Publikationer og anden vidensdeling, der vedrører dansk spiludvikling.
- 3) Støtte til spiludvikleres deltagelse ved præsentationer af danske spil ved internationale konferencer og lignende faglige fora.
- 4) Netværksdannelse indenfor spilbranchen og mellem spilbranchen og andre mediebrancher eller kunstområder.

Vurdering

Ansøgninger om støtte til spilfremme vurderes af Spilordningens redaktør. Ved vurderingen lægges der vægt på følgende:

- 1) Overensstemmelse med Spilordningens formål og med indsatsområder for spilfremme.
- 2) Initiativets åbenhed i forhold til inddragelse af relevante parter.
- 3) Initiativets forventede gennemslagskraft i forhold til målgruppen.

Det Danske Filminstitut

Juni 2017

