

# **EVALUERING AF FILMINSTITUTTETS STØTTEORDNING TIL COMPUTERSPILE**

**i henhold til Filmaftale 2007-2010**



**DET DANSKE FILMINSTITUT**

**Oktober 2010**

# 1. Filminstituttets anbefaling

Med afsæt i den kendte finanslovsramme for den kommende filmaftale 2011-2014 foreslår Filminstituttet følgende:

- I perioden 2011-2014 afsættes i alt 16 mio. kr. i hele aftaleperioden til en *udviklingsstøtteordning* for computerspil.
- Ordningen etableres som en selvstændig ordning, men med tæt tilknytning til de øvrige støtteordninger på Filminstituttet. Hermed skabes der grobund for dynamik og synergi mellem støtte til computerspil og Filminstituttets støtte til andre former for billedbårne fortællinger på film- og tv-området. Med forslaget løsrives ordningen fra sin hidtidige forankring under New Danish Screen.
- Ordningen baseres på følgende tre målsætninger:
  - *Udvikling af originale dansksprogede spil for børn og unge.* Kravet om dansk sprog vil ikke stå i vejen for, at de færdige spil kan versioneres til eksport. Målgruppen "børn og unge" skal ikke forstås restriktivt således, at spillene skal rette sig mod bestemte aldersgrupper, men spillene skal være egnede og attraktive for børn og unge.
  - *Talentudvikling.* Ordningens fokus er ikke alene produktet, men også talentteamet bag produktet. Støtteordningen har således fokus på at understøtte professionaliseringen af den danske spilbranche.
  - *Innovation.* Med sit fokus på såvel produktet som talenterne bag, tjener støtteordningen som risikovillig kapital, der kan medvirke til dels at gøre projekterne produktions- og markedsklare og dels at ruste talenterne til den videre finansiering, produktion og markedsføring af spillene.
- De indkomne projektforslag vurderes af en ikke-anonym redaktion med repræsentanter fra Filminstituttet og eksterne medlemmer. Flertallet udgøres af de eksterne medlemmer. De eksterne medlemmer udpeges for en tidsbegrænset periode. Redaktionen skal samlet besidde kompetencer indenfor spiludvikling og produktion samt kendskab til spilmarkedet.
- Til ordningen tilknyttes en faglig leder – en projektredaktør eller lignende - på minimum halv tid. Vedkommende får til ansvar at vurdere de indkomne projektansøgninger, betjene redaktionen, sagsbehandling samt faglig rådgivning af talentteamet bag de støttede projekter. Inden for den fastsatte ramme på 16 mio. kr. afsættes i alt 1,6 mio. kr. til ordningens administration og redaktion – svarende til 400.000 kr. om året.
- Filminstituttet nedsætter et udvalg med repræsentanter fra spil miljøet og udvalgte innovations- og venturefonde, herunder Vækstfonden. Udvalget har til opgave at fremkomme med forslag til forretningsmodeller, der kan understøtte tiltrækning af privat kapital til spilproduktion. Udvalget skal navnlig fokusere på at optimere

muligheden for, at de spil, som opnår støtte under udviklingsordningen, kan komme i produktion og blive markedsført på kommercielle vilkår.

## 2. Evaluering af støtteordningen til computerspil 2007-2010

### 2.1 Grundlaget for spilordningen under New Danish Screen

Spilordningen blev udformet i henhold til Filmaftale 2007-2010:

*"I aftaleperioden igangsættes etableringen af en ny talentudviklingsordning rettet mod udvikling af digitale spil for børn. Ordningen forankres i Det Danske Filminstitut, men søges etableret i et samarbejde med branchen og andre relevante offentlige myndigheder.*

*Som led i etableringen af ordningen skal behov og muligheder i den danske spilbranche afdækkes og ordningens endelige udformning skal tage afsæt i denne afdækning.*

*Der afsættes 3 mio. kr. årligt, dvs. i alt 12 mio. kr. i perioden. Midlerne tilvejebringes via en forholdsmæssig reduktion af tilskudsmidlerne.*

*Etableringen af ordningen skal ses i sammenhæng med den kulturpolitiske satsning på spiluddannelsen DADIU på Den Danske Filmskole."*

Efter aftale med Kulturministeriet blev målsætningen om en ny spilordning udmøntet i 2008-2009 inden for rammerne af New Danish Screen. I 2007 fastlagde Filminstitutet de strategiske pejlemærker for ordningen på grundlag af en analyse af spilbranchens behov og muligheder samt dialog med branchen og brancheinteressenter om ordningens idegrundlag og støttevilkår mv.

Støtteordningen blev rettet mod udvikling af digitale spil, der er egnet for børn, og havde med dette afsæt til formål at understøtte talentudvikling og innovation i den danske spilbranche. Støttemidlerne blev koncentreret om udviklingsprojekter frem til færdiggørelse af prototyper og demoer. Hermed fik de talentteams, der opnåede støtte, en mulighed for at kvalificere deres projekter og kompetencer med henblik på egentlig produktion.

### 2.2 Status for den nuværende støtteordning til computerspil

Ordningen har uddelt ca. 12 mio. kr. over fire ansøgningsrunder i 2008-2009 med de sidste udbetalinger i 2010.

Ordningen har været målrettet børn og unge-målgrupperne og er tildelt ud fra en afvejning af tre primære kriterier: Originalitet, talentudvikling og økonomisk bæredygtighed. Dertil kommer en vurdering af holdets evne til at gennemføre produktionen både med hensyn til kompetencer og projektets teknologiske udfordringer.

Ordningen har støttet projekter til alle børn- og unge-målgrupper: Småbørn, førskole, tween og teen. Drengene og piger. Ordningen har støttet projekter til en lang række teknologiske platforme: PC (packaged, download, online), Wii, Xbox, Nintendo DS, iPod/iPhone, mobiltelefoner.

Støtten har været målrettet de tidlige udviklingsfaser af spillene – enten som *prototype-støtte* eller som *demo-støtte*:

#### *Prototype-støtte*

En prototype defineres som en stabil og fuldt virkende testversion af det færdige produkts afgørende og unikke tekniske og/eller designmæssige elementer. Der lægges hovedsageligt vægt på de tekniske og designmæssige kvaliteter (gameplay, interface, styring) samt, at projektets tekniske mulighed for gennemførelse sandsynliggøres.

#### *Demo-støtte*

En demo defineres som et stabilt og fuldt virkende uddrag af det færdige produkt med alle afgørende tekniske, designmæssige, grafiske, auditive, animationsmæssige etc. elementer til stede i fuld kvalitet.

Filminstituttet har udbetalt i alt 36 støtter til i alt 29 forskellige projekter, jf. oversigten i bilag 1 sidst i rapporten. Flere projekter har således både opnået støtte til den allertidligste udvikling, prototypen, og den senere demo.

For de demostøttede projekter er status pr. september 2010 følgende:

- 4 er færdigproduceret og udkommet**  
(*ScorFactor, Max & the Magic Marker, PocketCreatures, Limbo*)
- 2 færdiggjorte med planlagt release**  
(*ABCity, Playing History*)
- 4 i endelig produktion**  
(*Riders & Ranches, Zoonies (tidl. ItsAZoo), CrimeVille, TRYL (tidl. Face Off in the Magic Circle)*)
- 1 søger finansiering efter færdig demo**  
(*Befri Musika*)
- 6 i demoproduktion**  
(*Klub Cirkeline, Blinded, PinballDJ, Chace Ace, GubbyLife, SoloRola*)
- 1 konkurs tidligt i demoproduktion**

### **2.3 Interessentinterviews om spilordningen**

På foranledning af Filminstituttet gennemførte Tine Mark Jensen, Modus Kommunikation i marts 2010 en interviewrunde med 11 interessenter, heraf seks spiludviklere, som har haft direkte berøring med spilordningen og fem interessenter, der har kendskab til spilbranchen. Respondenterne repræsenterer dermed et brugernært perspektiv og et interessentperspektiv. Det skal understreges, at undersøgelsen ikke er repræsentativ, men viser en vifte af erfaringer og holdninger til spilordningen.

Hovedkonklusionen fra interviewrunden er følgende:

*"Resultaterne fra den kvalitative undersøgelse viser, at NDS støtteordning til computerspil har haft positiv betydning for det enkelte spiludviklerfirma og branchen som helhed. Alle respondenter mener, at støtteordningens høje krav til ansøgerne, at der kun ydes støtte til prototype og demo samt muligheden for sparring til spiludviklerne er en succes. Støtten*

fra NDS har betydet, at spiludviklerne har haft mulighed for at arbejde koncentreret med deres spilkoncept og fået konkrete kvalitative produkter i form af prototyper og demoer, som er vigtige for at komme videre i processen og finde investorer. Ordningen vurderes endvidere at have haft stor betydning for branchen som helhed. Talentfulde små firmaer har fået mulighed for at konsolidere sig og branchen har fået et tiltrængt løft.

*Ansøgningsproces og NDS' rolle som sparringspartnere får gennemgående positive tilbagemeldinger. Den væsentligste kritik drejer sig om reglerne for modregning af støtte fra andre offentlige støtteordninger i Filminstitutets støtte (den såkaldte "modregningsregel") og målgruppeafgrænsningen."*

Modus Kommunikations sammenfatning af interessentinterviewene fremgår af bilag 2 til rapporten.

#### *Filminstitutets bemærkninger til interessentinterviewene*

Respondenternes bemærkning om "reglerne for modregning" vedrører Filminstitutets regel om, at eventuel anden offentlig støtte til spiludviklingen ikke fuldt ud medregnes i projektets samlede finansieringsgrundlag, der lægges til grund for udregning af Filminstitutets støtte. Filminstituttet har med modregningsreglen ønsket at sikre, at spillene støttes efter behov, og at der fastholdes en grad af egenfinansiering, så projekter ikke fuldfinansieres af offentlige støttesystemer.

Kritikken af "målgruppeafgrænsningen" handler om, at respondenterne ikke finder afgrænsningen til spil for børn hensigtsmæssig. Afgrænsningen er nærmere omtalt nedenfor.

## **2.4 Filminstitutets evaluerende bemærkninger**

### *Talentudvikling og professionalisering*

Ordningens fokus på talentudvikling har udfyldt et vigtigt hul i værdikæden mellem uddannelse (såsom DADIU) og de få større etablerede firmaer. Kombinationen af en grundig screening ved ansøgning og en løbende dialog med projekterne har været med til at professionalisere ansøgerne og kvalitetssikre projekterne.

Det dobbelte fokus på talentudvikling og projektudvikling har samtidig været en fordel for projekternes originalitet, idet helt nye udviklere har fået mulighed for at udvikle egne koncepter fra grunden.

Endelig har ordningen været med til at igangsætte projekter til mange forskellige teknologiske platforme og distributionsformer og dermed også givet firmaerne mulighed for at afsøge nye forretningsmodeller.

### *Støtten øger chancen for anden finansiering*

Der har været positivt, at støttetildelingen udgjorde den første risikovillige kapital, der kunne give projektet mulighed for at bevise sig. Støtten har været med til at blåstempe projekter i forhold til investorer. Støtteordningen har været med til at forbedre og sikre

danske projekters mulighed for at få støtte fra Nordic Game Program og især EU Media. I sidste støtterunde fra EU Media modtog 5 danske computerspilsprojekter støtte, med hvad der svarer til 31 % af den samlede pulje.

#### *Innovation - støtten skaber nye firmaer*

Det anslås, at ca. en tredjedel til halvdelen af de støttede firmaer er startet inden for et-to år op til ansøgning. For disse firmaer vurderes det, at støtten har været afgørende for deres etablering. Næsten alle firmaerne har computerspilsudvikling som primært forretningsområde. De få undtagelser har primært forretningsområde i film og medier.

Ordningen har været kritiseret for kun at være rettet mod udviklingsfasen, jf. også interessentinterviewene.

Filminstituttet lægger i denne forbindelse vægt på, at spilordningen – til trods for de begrænsede midler, der har været til rådighed – har virket som en vækststrategi for den danske spilbranche. Udviklingen fungerer som en vigtig dynamo for innovation, kvalitetsudvikling og bredde, navnlig i de første kritiske faser af investeringskæden:

Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4	Fase 5
<p><b>Spiluddannelsen DADIU</b> Konsortium af kreative, tekniske og forretningsorienterede uddannelser på højeste niveau</p> <p><b>The Animation Workshop (Viborg)</b> Videnscenter for animationsbranchen med fokus på uddannelse og vidensformidling</p>	<p><b>Offentligt støtteprogram til spil for børn og unge</b> Originalt dansk indhold (nye IP'er) Professionalisering Virksomhedsetablering</p>	<p><b>Innovationskapital</b> Innovationsmiljøer og fonde Business angels IP-baseret investering Begyndende virksomhedsinvestering</p>	<p><b>Venturekapital</b> Primært virksomhedsinvestering Investering i flere IP'er ad gangen</p>	<p><b>Privat investeringskapital</b> F.eks. aktiekapital</p>

I dette perspektiv fungerer faserne som hinandens forudsætninger. Udviklingen af nyt indhold går hånd i hånd med udviklingen af nye virksomheder, og hvert led virker som en form for "green-lightning fase".

På baggrund af det udtalte ønske i spil miljøet om, at ordningen skal ses som en integreret del af den samlede værdikæde foreslår Filminstituttet, at der nedsættes et udvalg med den opgave at fremkomme med forslag til forretningsmodeller, der kan understøtte tiltrækning af privat kapital til spilproduktion. Udvalget skal navnlig fokusere på at optimere muligheden for, at de spil, som opnår støtte under udviklingsordningen, kan komme i produktion og blive markedsført på kommercielle vilkår.

### *Begrænsning til børnemålgruppen*

Der har været pres på målgruppeafgrænsningen til børn og unge, til trods for den åbenhed og fleksibilitet, der har været omkring afgrænsningen. Da dette er den eneste danske støtteordning er det klart, at projekter til voksenmålgrupper presser på for at udvide ordningens sigte. Den nordiske ordning under Nordisk Ministerråd prioriterer børn og unge, men ekskluderer ikke voksenmålgrupper. EU Media har ikke særligt fokus på børnemålgruppen.

Filminstituttet foreslår på denne baggrund, at ordningens fokus udvides til *børn og unge*, og at målgruppen ikke forstås restriktivt således, at spillene skal rette sig mod bestemte aldersgrupper, men spillene skal være egnede og attraktive for børn og unge, jf. nedenfor om projektforslag, der ikke anses for støtteegnede:

- Spil, der fremmer bestemte værdier og holdninger af religiøs, politisk eller racistisk karakter
- Spil, der fremmer vold eller kan virke skræmmende for børn og unge
- Spil, der indeholder et stærkt stødende og provokerende sprog
- Pornografiske spil

### *Kun fokus på nye talenter?*

Ordningsfokus på talent har skabt en unik mulighed for unge kræfter til at få erfaring og for erfarne folk at prøve kræfter med radikalt nye udtryksformer eller teknologier. Dog har der været pres på at koncepter af god kvalitet med erfarne kræfter bag også kunne støttes, ud fra et argument om at ordningen er med til at tage risiko og hjælpe originale projekter frem til et punkt hvor anden finansiering kan skaffes.

På denne baggrund foreslår Filminstituttet at ordningen ikke begrænses til debuterende talentteams, men også kan støtte udviklingsprojekter i det mere etablerede spilmiljø.

### *Tilknytningen til New Danish Screen og til tv*

Spilstøtteordningen bør som nævnt etableres som en selvstændig udviklingsordning på Filminstituttet uafhængigt af de øvrige støtteordninger til talentudvikling og produktion på film og tv-området. Hermed løsriver ordningen fra DRs, TV 2s og Filminstituttets fælles talentordning New Danish Screen, og det understreges, at udviklingen af spil ikke har en særlig tilknytning til tv-stationerne, som hverken er den naturlige eksponeringsplatform eller pr. definition aftagere spilkoncepter, der endnu ikke er færdigudviklet.

Tv-stationerne kan efterfølgende have stor interesse i at medvirke til den færdige produktion i nogle af spillene - og kan på den måde have interesse i at være direkte medfinansierer i udviklingsprojektet.

### *Samspillet med computerspilzonen*

I 2009 blev computerspilzonen etableret med støtte fra Erhvervs- og Byggestyrelsens program for oplevelsesøkonomi. Zonen er et netværk af repræsentanter fra spilbranchen, uddannelses- og forskningsinstitutioner, vækstkapitalen, brancheorganisationer samt Filminstituttet. Zonen har til opgave at styrke bæredygtigheden og sammenhængskraften i den danske spilbranche og arbejder ud fra visionen om, at branchen skal blive en sund,



internationalt orienteret branche med levedygtige virksomheder gearret til vækst. Den overordnede målsætning er, at Danmark skal være Nordeuropas hovedstad for computerspil.

Det er arbejdsgruppens opfattelse, at zoneinitiativet og en ny støtteordning, der er målrettet udvikling og produktion, gensidigt understøtter hinanden. Hvor zonen fokuserer på spilbranchen som helhed, der kan en støtteordning mere direkte understøtte den kreative og kunstneriske udvikling af danske spil. Det er således vurderingen, at en støtteordning kan medvirke til at sikre, at zoneinitiativet opnår den fulde effekt.

#### *Filminstituttet har opbakning i branchen*

Da ordningen blev etableret var der nogen skepsis i computerspilsbranchen over en ordning administreret af Filminstituttet. Denne stemning er efter Filminstituttets vurdering vendt, så der overvejende er opbakning til ordningen og dens tilknytning til Filminstituttet og de muligheder for samspil med de øvrige støtteordninger til billedbårne fortællinger, som tilknytningen giver.

#### *Beslutningsproces og administration*

Projekterne vurderes af en ikke-anonym redaktion med repræsentanter fra Filminstituttet og eksterne medlemmer. Flertallet udgøres af de eksterne medlemmer. De eksterne medlemmer udpeges for en tidsbegrænset periode. Redaktionen skal samlet besidde kompetencer indenfor spiludvikling og produktion samt kendskab til spilmarkedet.

Til ordningen tilknyttes en spilkundig projektredaktør (eller lignende), der har det operationelle ansvar. Vedkommende bør have erfaring inden for projektudvikling og projektledelse på det interaktive område med den fornødne ballast til at kunne rådgive ansøgerne om projektstyringen i de tidlige faser af spiludviklingen.

#### *Økonomi*

I lyset af den kendte finanslovsramme, der er indtil videre er fastlagt for perioden 2011-2014 afsættes i alt 16 mio. kr. til den nye udviklingsstøtteordning for computerspil. Der er hermed tale om forøgelse af de samlede midler på ca. 30 % i forhold til den nuværende ordning.

Inden for rammen afsættes i alt 1,6 mio. kr., svarende til 400.000 kr. årligt til projektredaktør og redaktionen.

### 3. Computerspil som kulturbærende medie

Filminstituttet nedsatte i 2009 en arbejdsgruppe med repræsentanter fra Computerspilzonen og interne, der fik til opgave at vurdere de kulturpolitiske perspektiver ved offentlig støtte til computerspil. Arbejdsgruppens vurdering gengives i det følgende.

Computerspillet – og spilbranchen - har i en årrække været præget af det globale mantra om spillet som et globaliseret underholdningsprodukt uden nationalt eller lokalt kulturelt særkende, og hvor al produkt- og forretningsudvikling havde det globale marked som adresse.

En række forhold peger i nye retninger.

På *indholdssiden* har den danske og de øvrige nordiske støtteordninger påvist, at der blandt nordiske spiludviklere er stor interesse for at bevæge sig fra velkendte og stereotype brands og genrer (som fx action, skyde- og sportsspil) til spil, der rummer alle mulige former for leg, læring, fortælling, social interaktion og kunstneriske universer - og som retter sig mod mange forskellige målgrupper. Det kan i øvrigt fremhæves, at de danske spiludviklere har været topscorere ved de seneste ansøgningsrunder i EU Mediaprogrammets ordning for udvikling af interaktive produktioner.

Computerspillet er - som filmen - et medie med global udtryk og gennemslagskraft, hvor internationale koncepter blander sig med indhold af regional eller national oprindelse og karakter.

*Markedet* for spil udvikler sig i flere spor:

- Sammenlignet med andre kreative brancher forventes computerspilbranchen frem mod 2018 at have den højeste vækstrate med en global årlig vækst på 9 % (PricewaterhouseCoopers). Navnlige markedet for online spil via Internet forventes at have en høj vækstrate på omkring de 20 % allerede i 2010.
- Computerspillene har opnået en enorm udbredelse og benyttelse. 90 % af alle børn og unge mellem 8-12 år spiller jævnligt spil, for de 13-18 årige er det 75 %. Gennemsnitsalderen for en dansk spiller er midt i tyverne (Børneindeks, Gallup 2008).
- Spilmarkedet tiltrækker således flere og flere brugere og rummer således flere og flere forbrugersegmenter, der efterspørger et diversificeret udbud af spil. Markedsudviklingen har bevæget sig fra en ensidig koncentration omkring de dyre og tidskrævende konsol- og pc-spil mod mindre pc-spil, mobilspil og internetbaserede spil.
- Ved siden af de dominerende internationale udgivere (med Nintendo og Electronic Arts i spidsen) findes der alternative og bæredygtige forretningsmodeller for udvikling og markedsføring af spil. De nye forretningsmodeller giver mindre spiludviklerne – og mindre spil – langt bedre muligheder for at komme på markedet, at beholde deres Intellectual Property Rights (IP) og dermed mulighed for indtjening på kort og langt sigt.

Sammenfattende er det arbejdsgruppens opfattelse, at computerspillet har bevæget sig fra et stadie præget af markedsmæssig og indholdsmæssig konformitet til pluralisme på såvel udbuds- som efterspørgselssiden. Computerspillet præger en stadig større del af børn, unges og voksnes kultur- og medieforbrug. Spillet rummer en mangfoldighed af universer og interaktionsformer mellem spiludbydere og bruger – og social interaktion mellem brugerne.

Det giver kort sagt lige så god mening at tale om danske computerspil som om f.eks. dansk arkitektur, design, billedkunst, film, tv og musik.

#### **Computerspil som kulturbærende medie**

Computerspillet er et kulturbærende medie med sin egen kunstneriske og kulturelt baserede udtryksform. I Danmark har vi gode muligheder for at udvikle spil, der afspejler de danske og nordiske kulturtraditioner inden for fx leg, læring, fortælling og social interaktion.

Med gode rammebetingelser kan det danske spilmiljø udvikle sig til en kreativ vækstbranche, og produktionen af danske spil kan udvikle sig til en markant del af den danske oplevelsesøkonomi – både nationalt og internationalt.

Samtidig – og nok af samme årsager – har computerspillet fundet indpas som *politisk indsatsområde* i de nordiske kulturpolitikker.

På nordisk plan overvejer Nordisk Råd en fortsættelse af *NordicGameProgram*, der udfases i 2011. Hensigten er at etablere et varigt nordisk offentligt støttesystem, hvor computerspillet defineres på egne præmisser, og hvor der sigtes mod et mere alsidigt og kvalitetsbetonet udbud af spil i Norden som modvægt mod den amerikanske dominans.

I Norge har det norske Storting besluttet at videreføre og styrke det norske filminstituts støtteprogram for computerspil fra 2009 ff. Ved drøftelsen af stortingsmeldingen i Stortinget i december 2008 gav den norske Kulturminister Trond Giske udtryk for følgende:

*”Med denne meldingen gjør 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.”*

I den videreførte ordning er der som noget nyt mulighed for - udover udviklingsstøtten - at søge om markedsføringsstøtte.

I Sverige lægger den svenske regerings filmudredning fra oktober 2009 op til, at filmstøtten bør udvides til også at rette sig mod cross media projekter - koncepter, der omfatter integration af film og computerspil.

I Finland har man inden for rammerne af beskæftigelses- og erhvervs politikken programmer, der er målrettet teknologi- og forretningsudvikling inden for computerspil.

**BILAG 1: OVERSIGT OVER STØTTEDE UDVIKLINGSPROJEKTER UNDER FILMINSTITUTTETS SPILSTØTTEORDNING I PERIODEN 2008-2009**

Titel	Produktionsselskab	Format	Genre	Målgruppe	Prototype	Demo
ABCity	ABCity	PC, webbrowser (Explorer og Firefox)	Læringsspil	4-7 år		x
ARENA: CHAMPIONS OF VALHALLA	Elysium Games	PC	Action eventyr	O. 12 år	x	
ARK, THE	Three Lives left	PC	Rollespil	12-30 år	x	x
BEFRI MUSIKA	Tonic Games	PC (Wii)	Musikspil	6-9 år		x
BLINDED	PortaPlay	PC / (Iphone)	Action eventyr	Blinde børn og teenagers		x
CHASE ACE - OFF WORLD LEAGUES	Space Time Foam	PC	Skydespil	Drenge, 10-16 år	x	x
CRIMEVILLE	Art of Crime Aps	PC/ Mobile online connection	Rollespil/ Strategispil, online chat forum	6 -12 år	x	x
CRYOPOLIS	Little Computer People	PC/ browser baseret	Sci-fi eventyr	O. 13 år	x	
GALACTICOS	Boolean Media	PC	Strategispil	Fra 12 år	x	
GOODIEGØJSERNE	Clh ApS	PC / Online	Sportsspil	3-6 år	x	
GUBBYLIFE	Guppyworks Aps	Online	Kæledyr/socialt spil	8-12 år		x
KLUB CIRKELINE	Klub Cirkeline ApS	PC / Mac	Kreativitetsspil	4-8 år	x	x
LIMBO	Limbo	PC, Xbox 360 LA	Underholdning, Gædespil	O. 12 år		x
MAX & THE MAGIC MARKER	Press Play	PC, måske Wii ware	Tegnespil	10-14 år		x
MELVIN	Metopia	PC / (Xbox360 live)	Platform Spil	Drenge, o. 10 år		
MUTATIONE	Die Gute Fabrik	PC / Mac	Action / eventyr	Fra 8 år	x	
NOISCAPE (PINBALLDJ)	Unified Games ApS	Iphone Touch/ Iphone Wii ware/ Other handheld/ GBA / DS	Musik	12-18 år	x	
OCTORACER	Press Play ApS	Ihone Touch/ Iphone/ Nintendo	Racerspil	Fra 6 år	x	
PINBALLDJ	Unified Games ApS	PC / Mac/ Browser baseret	Musik	12-18 år		x
PLAYING HISTORY	Serious Games Interactive		Læringsspil	9 -13 år		x
POCKETCREATURES (Tidl. ICREATURES)	Tactile Entertaonment ApS	Ipod Touch/ Iphone	Kæledyrsspil Roleplaying/	7-12 år	x	x
RIDERS & RANCHES ONLINE	Apex - Virtual Entertainment	PC/ Wii/ Iphone	Sportsgame/ Learning, uddannelse, social interaktion	Piger, 12-18 år	x	x
SCORFACTOR (SUNNY BEACH)	PortaPlay	Mobiltelefon		13-16 år		x
SMASCH CAFÉ	Digital Out	Ninetendo DS	Skydespil	8 - 30 år	x	
SOLAROLA - MIND THE MIIIVS	Progressive Media	PC, Mobil, J2ME, Brew, N-gage, Iphone & Flash	Underholdning	12 - 35 år		x
SQUEAK THE SQUIRREL	Betapilot I/S	PC/ Mobiltelefon	Mobilt kæledyrsspil	Alle	x	
TRAINBOMBING	Sybo Games	PC / Iphone	Platform Spil	10-18 år	x	
TRYL (Tidl. FACE-OFF THE MAGIC CIRCLE)	Copenhaegen Game Collective	Wii ware	Action eventyr	O. 10 år	x	x
Zoonies (Tidl. IT 'S A ZOO)	Kiloo ApS	GBA/ DS	Action puzzle	8-12 år	x	x
<b>I ALT</b>					<b>18</b>	<b>18</b>
<b>ANTAL PROJEKTER I ALT</b>					<b>29</b>	

## Bilag 2: Interessentinterviews v/ Modus Kommunikation (marts 2010)



### En kvalitativ undersøgelse af NDS støtteordning til computerspil

Det følgende er en sammenfatning af 11 kvalitative interview med seks spiludviklere, som har haft direkte berøring med NDS støtteordning til computerspil og fem interessenter, der har kendskab til spiludviklingsbranchen (se navne i bilag). Respondenterne repræsenterer dermed et brugernært perspektiv og et interessentperspektiv. Undersøgelsen er ikke repræsentativ, men viser en vifte af erfaringer og holdninger til NDS spiludviklingsordning.

Undersøgelsen er udført af kommunikationskonsulent Tine Mark Jensen, Modus Kommunikation. Interviewene er gennemført ud fra en spørgeramme (se bilag) og varede ca. en time.

#### Hovedkonklusion

Resultaterne fra den kvalitative undersøgelse viser, at NDS støtteordning til computerspil har haft positiv betydning for det enkelte spiludviklerfirma og branchen som helhed. Alle respondenter mener, at støtteordningens høje krav til ansøgerne, at der kun ydes støtte til prototype og demo samt muligheden for sparring til spiludviklerne er en succes. Støtten fra NDS har betydet, at spiludviklerne har haft mulighed for at arbejde koncentreret med deres spilkoncept og fået konkrete kvalitative produkter i form af prototyper og demoer, som er vigtige for at komme videre i processen og finde investorer. Ordningen vurderes endvidere at have haft stor betydning for branchen som helhed. Talentfulde små firmaer har fået mulighed for at konsolidere sig og branchen har fået et tiltrængt løft. Ansøgningsproces og NDS' rolle som sparringspartnere får gennemgående positive tilbagemeldinger. Den væsentligste kritik drejer sig om reglerne for modregning af støtte fra andre offentlige støtteordninger (den såkaldte "modregningsregel") og målgruppeafgrænsningen.

Neden for uddybes konklusionen. Første fire afsnit er skrevet på baggrund af interview med spiludviklerne. Derefter følger et afsnit, som er skrevet på baggrund af interview med interessenterne. Og afslutningsvis præsenteres alle respondenters forslag til forbedringer ved en videreudvikling af støtteordningen.

#### NDS – spilordnings betydning for spiludviklerne

Alle spiludviklerne vurderer, at støtten fra NDS har haft stor betydning for udviklingen af deres spil. Pengene har gjort det muligt at arbejde koncentreret og få skub i projektet. Ligeledes vurderer alle, at støtten har været med til at højne kvaliteten i koncept og prototype/demo. Demoen giver mulighed for at vise gameplayet i en kvalitet, der gør det interessant for eventuelle investorer. Spiludviklerne tror, at ambitionen i det enkelte projekt efter al sandsynlighed var blevet reduceret væsentligt, hvis de ikke havde modtaget støtte.

Nogle af spiludviklerne mener, støtten har gjort det nemmere at søge støtte andre steder og tror, at den har haft betydning for, at de også har fået støtte herfra – fx Nordic Game og Media. Andre har søgt alle tre steder på samme tid og derfor har støtten fra NDS ikke fungeret som en blåstempling.

Bortset fra et spil, er spillene baseret på en original IP. Og alle vurderer, at deres spil har et internationalt potentiale. Spiludviklerne sigter primært på et internationalt marked - særligt andre europæiske lande og USA. Det danske marked er særligt interessant for nogle af spillene, fx Cirkeline og Riders and Ranches. Men de har også et internationalt sigte.

*'Jeg tror ikke, vi havde påbegyndt projektet uden støtte. Det ville i hvert fald have været et meget begrænset projekt. Støtten har været afgørende for kvaliteten i spillet, som er blevet et projekt, der har en konkurrencedygtighed. Vi har kunne lave noget, der er på niveau med andre internationale firmaer.'* (Spiludvikler)

*'Projektet var ikke faldet til jorden, hvis vi ikke havde fået penge fra ordningen, men de har været afgørende for, at vi har kunne gennemføre det, vi ville.'* (Spiludvikler)

*Prototypestøtten har gjort, at vi har kunne visualisere det unikke i projektet. Og det har betydet, at vi har kunne overtale rettighedshavere og få fonde til at forstå, hvad det her går ud på.* (Spiludvikler)

### **Støttens betydning på person- og firmaniveau**

Støtten fra NDS har givet firmaerne mulighed for at fordybe sig i udviklingen af spillet og selve ansøgningsprocessen har tvunget firmaerne til at tænke mange elementer igennem, der rækker ud over selve spillet. Projekterne har derfor givet mange af deltagerne et fagligt løft. Det kan både være teknisk og forretningsmæssigt. Som en siger – så udvikler enhver proces en fagligt. I forhold til talentudvikling, så mener respondenterne, at den har givet dem mulighed for at vise og udvikle deres talent.

De støttede firmaer er etableret mellem 2005 og 2009. Derfor har støtten haft betydning for firmaernes konsolidering og videre udvikling. Nogle firmaer har tidligere primært haft indtjening på andre multimedieopgaver, og de har pga. støtten haft mulighed for at fokusere på spiludvikling. Det smitter af på firmaets profil, som bliver koncentreret på spil. Ligeledes har støtten haft betydning for muligheden for at ansætte folk. Det 'hold', der var/er på et spil, har kunne arbejde stabilt på projektet.

*'Det har betydet rigtig meget for vores faglige udvikling og erfaring. Det er et kompetencemæssigt løft. Vi har fået ro til at udvikle os. Og vi tror mere på os selv, når vi præsenterer tingene.'* (Spiludvikler)

### **Rammer for støtteordningen og samarbejdet med DFI**

Overordnet er respondenterne tilfredse med samarbejdet med NDS. De har oplevet Thomas og Simon som kompetente rådgivere/sparringspartnere. Flere fremhæver, at de har fået mere end bare penge. Den faglige rådgivning og for så vidt også kravene til ansøgningen har kvalificeret ansøgerne. Selve ansøgningsproceduren vurderer alle som omfangsrig, men også lærerig. De synes ikke, det har været urimelige krav og som en siger – vi skulle have lavet det arbejde alligevel. Men for nogen kom det som en overraskelse, at de skulle levere så meget. Og det store arbejde var lige på kanten til at kunne betale sig i forhold til det beløb, som de ansøgte om. Alt i alt synes respondenterne, at 360 graders vurderingen er god og nødvendig.

*'DFI er uden sammenligning det sværeste sted at få penge i verden. Man stiller meget store krav. Og det er ikke nødvendigvis dårligt. Men man skal overveje om man derved kommer til at sortere nogle gode fra. Men i princippet så synes jeg, kravene er i orden.'* (Spiludvikler)

Støttekriterierne vurderes lidt blandet. På den ene side som forståelige og relevante, men også modsætningsfyldte. Fx ønsker man fra NDS side talentudvikling samtidig med, at man lægger vægt på et erfarent team. Og på sigt mener nogle af respondenterne, at kravet til talentudvikling kan blive en barriere. En mener også, der er for meget vægt på den kunstneriske del i forhold til den forretningsmæssige del. Kravet om, at spillets målgruppe skal være børn, er der kun en, der mener skal bevares. De andre synes, det er et krav der ikke har hold i virkeligheden, når det handler om spil. Samlet set er oplevelsen dog, at støttekriterierne er forvaltet på en udmærket måde og målgruppeafgrænsningen ikke har været en hindring i arbejdet i denne omgang.

*'Originaliteten og talentudviklingen er jo svære. Hvorfor vil man ikke støtte en erfaren rotte, der ved, hvad han laver og som måske kan lave noget, han tjener penge på . Jeg ville nok fokusere på økonomisk levedygtighed. Det er jo det, der er det svære. Det andet er der masser af fra uddannelser og små virksomheder.'* (Spiludvikler)

Afgrænsningen af støtten synes de fleste overordnet er udmærket. Alle mener, det er rigtigt at støtte til prototype og demo. Nogle så gerne, at man også kunne søge til manuskript/konceptudvikling og flere vil gerne have bedre mulighed for at søge produktionsstøtte – om ikke andet så i et andet regi. Dog synes mange, det er meget arbejde for relativt få penge – specielt ved ansøgning om prototypepenge. Men reduktionen af maximal støtte ved samfinansiering med de andre støtteordninger er der stor utilfredshed med. Det kom som en overraskelse for flere og de mener ikke, det har fremgået tydeligt i beskrivelsen af støtteordningen. Derudover synes de, det er demotiverende i forhold til at søge penge og arbejde på at skaffe medfinansiering\*.

\*Modregningen er foretaget ud fra en fast formel med henblik på at sikre, at projekter støttes efter behov og at der fastholdes en grad af egenfinansiering, så projekter ikke kan fuldfinansieres af offentlige støttesystemer (NDS.).

*'Reduktionen ved støtte fra andre er absurd. Det er totalt molboagtigt. Og det fik vi først at vide, efter vi havde afleveret. Det er utrolig ringe. Derudover skulle alle budgetposter måles og vejes - helt ned i detaljen. Det virkede absurd, at vi diskuterer med instituttet om vi kan bruge så og så mange penge på en lille budgetpost. Vi kommer til at lave alle mulige forskellige budgetter. Og det ender jo med, at folk fuser med dem og tillemper dem de forskellige ansøgninger.'* (Spiludvikler)

Konstruktionen ved bedømmelse af ansøgningerne, hvor en redaktør og to eksterne læsere vurderer ansøgningerne og derefter indstiller til styregruppen, har respondenterne generelt ikke så mange kommentarer til. Nogle er lidt i tvivl om, hvor meget styregruppen har at sige og en er desuden kritisk i forhold til styregruppens viden om computerspil og branchen i det hele taget. En ser desuden et enkelt medlem, som konkurrent til det hans firma laver.

Den faglige sparring fra NDS' konsulent vurderes positivt. Men flere bemærker, at han har haft meget travlt og de måske derfor ikke har fået det maximale ud af ham. Hvis støtteordningen fortsætter, ønsker de fleste sparringen højere prioriteret.



*'Svagheden i ordningen er, at det kun var Thomas og han ikke havde så meget tid. Det kunne have været fint, hvis de var flere og der havde været mere tid til sparring.'* (Spiludvikler)

### **Støtteordningens betydning for branchen**

Generelt vurderer respondenterne, at støtteordningen har haft stor betydning for deres firma og for branchen som helhed. De mener, at en masse talenter og ideer har fået mulighed for at udfolde sig. Den underskov af små firmaer der eksisterer, har kunne cementere sig på markedet, bl.a. pga. den støtte de har fået fra ordningen. Branchen har med andre ord fået et tiltrængt boost. Samtidig har den teknologiske udvikling betydet, at små firmaer, der udvikler mindre spil kan få en plads på markedet. Respondenterne mener alle, at spil er kulturbærende på linie med film og teater. Derfor synes flere også, at man udmærket kan udvide støtteordningen, så den fx kommer til at ligne 60/40 ordningen på filmområdet.

*'Den tid, den har eksisteret, har den haft kolossal betydning. For tre - fire år siden kunne man ikke forudsige, hvordan mediemarkedet har udviklet sig. Nu kan man jo lave små ting, der kan blive en god forretning. Vi har fået helt andre distributionskanaler. Og nu er der en masse små selskaber, der passer til disse kanaler og vi ligger rigtig godt til dette marked. Og der har NDS spillet en kæmpe rolle. Branchen har fået en saltvandsindsprøjtning på det rigtige tidspunkt på den rigtige måde. Det er både held og forstand.'* (Spiludvikler)

*'Der er mange, der har fået rum til at skabe nogle firmaer. Hvis ordningen forsvinder, så er spilbranchen væk igen. Den har lige reddet stumperne af den danske spilbranche. Vi er en ny branche og hvis den forsvinder, så mangler vi den hjælp, der kan gøre, at vi kommer videre og kan konkurrere med Canada mfl.'* (Spiludvikler)

*'Jeg vil vove den påstand, at DFI ordningen er omkostningsneutral i forhold til hvad der ellers er hevet til landet af kapital og at mange faktisk er i arbejde.'* (Spiludvikler)

### **Interessenters vurdering af støtteordningen**

Alle interessenter mener, at støtteordningen har haft en positiv betydning for spilbranchen. Ordningen har været vigtig for at sikre en trængt branche og interessenterne synes, det er et rigtigt valg, at der er givet støtte til prototype og demo. Det er en vej til at få konkretiseret ideerne og fremme de talenter, der er i branchen. Støtten giver et godt skub på det rigtige tidspunkt og gør det muligt for spiludviklerne at have et materiale, som de kan gå videre med til eventuelle investorer og publishere. Og det er vigtigt for investorer, at have noget konkret at forholde sig til, da de ofte har et lille kendskab til spil og ikke er særlig risikovillige. I forhold til investorer mener interessenterne, at støtten godt kan fungere som en blåstempling. Især fordi kravene til ansøgerne er omfattende og har tvunget dem til at tænke alt igennem mht. udvikling og forretning.

Nå det er sagt, er der flere af interessenterne, der mener, at støtteordningen er utilstrækkelig, hvis man virkelig ønsker at opbygge en spilindustri i Danmark. Der skal tænkes videre i processen og evt. oprettes investeringsfonde, der kan støtte produktion. Flere nævner Canada, som en model - særlige skatteregler for spilindustrien.

Støtteordningens udformning mht. krav ved støtte mm. vurderer de interessenter, der har nærmere kendskab til den, overordnet som god og professionel. Og det bliver fremhævet, at kravet om en udførlig forretningsplan er særdeles vigtig. I det hele taget lægger interessenterne meget vægt på det forretningsmæssige perspektiv og nogle foreslår, at der i fremtiden også tilknyttes en producer til ordningen.

Men der er et par krav, som interessenterne synes er meget uhensigtsmæssige. Det gælder kravet om talentudvikling og at målgruppen skal være børn. De fleste synes i stedet, man skal fokusere på de gode projekter, der har et forretningsmæssigt perspektiv. Med de krav, der er nu, er der fare for, at man frasorterer gode ideer med bedre markedsmuligheder. Dog lægger flere af interessenterne vægt på, at spil er kulturbærende og det er vigtigt, at der også bliver udviklet spil med et dansk/nordisk udtryk.

På trods af, at interessenterne mener, at DFI har håndteret støtteordningen godt, ønsker flere, at spiludvikling får sit eget hus og sin egen støtteordning. En foreslår et multimediehus, der kan dække flere tilstødende områder. Og hvor eventuelle uddannelser kunne bo. Det kunne give en stærkere platform for spiludvikling.

*'Jeg tror ordningen har forholdsvis stor betydning. Det var en meget fornuftig ramme, der blev sat op. Det har været godt at få de små firmaer professionaliseret. Det var et godt valg, at det var støtte til prototype og demo. Det er et tidspunkt, hvor det er svært at tiltrække sig investorinteresse. Thomas inviterede os ind til en event, hvor man kunne se, hvad der var kommet af projekter. Det synes jeg var en god måde indirekte at støtte spiludviklerne. Der er stor risiko ved at investere i spil. Og det var smart af ham at få investorer til at følge processen og se at det udvikler sig. Det tror jeg gør, at investorer er mere villige til at investere.'* (Interessant)

*'Al støtte har betydning særligt for små firmaer. Og det er en ordning, der betyder, at man kan fremme kreative kræfter. De store spilaktører dominerer branchen og derfor bestemmer de også, hvordan spil skal være. Og publisherne tager meget små risici. De tager det sikre. Og det giver ikke meget innovation. Så en støtteordning kan hjælpe nye talenter. Og de kan arbejde koncentreret og vise noget konkret.'* (Interessant)

*'Jeg synes det er meget positivt, at de har haft strenge krav om en forretningsplan. Og jeg tror også det har haft indflydelse på at flere har fået penge fra Media/EU.'* (Interessant)

*'Spil er absolut kulturbærende. Man kan jo fx godt se forskel på tyske og japanske spil. Og derfor har danske og nordiske spil også et særligt udtryk.'* (Interessant)

### **Forslag til forbedring af en fortsat støtteordning**

Både interessenter og spiludviklere mener, det er vigtigt, at støtteordningen fortsætter. Der er en proces i gang i branchen, som fortsat skal understøttes. De nye teknologiske muligheder, hvor mindre spil er oplagte at satse på, gør det meningsfuldt også at støtte små firmaer.

Hvis støtteordningen skal fortsætte, har spiludviklere og interessenter en række ændringsforslag til ordningen. Nedenstående forslag er ikke udtryk for alle respondenters forslag og de er ikke prioriteret.

**Spil til alle målgrupper:** Både interessenter og spiludviklere synes, det nuværende krav om spil til børnemålgruppen er uhensigtsmæssigt. Dette krav skal fjernes og der skal kunne søges støtte til alle målgrupper

**Moderere krav om talentudvikling:** Kravet om talentudvikling ser flere en fare for kan blive en begrænsning. Desuden står det også i modsætning til kravet om et erfarent team. I stedet skal der fokuseres på projektet og ideen.

**Støtte til konceptudvikling:** Nogle af spiludviklerne mener, det vil være godt, hvis der kan søges støtte til konceptudvikling. Ønsket er, at man kan skitsere en ide og diskutere den med en konsulent, som kan vurdere om den kan få et mindre beløb til konceptudvikling.

**Støtte til produktionsudvikling:** Stort set alle respondenter ser et problem i at finde investorer, så spillene kommer i produktion. Derfor mener flere, at hvis man ønsker en spilbranche i DK, så bør der findes en model, som også indeholder produktionsstøtte. Nogle ønsker en ordning a la 60/40 til film, andre ser muligheder i investeringsfonde mm.

**Fjerne modregningskravet:** Spiludviklerne finder det meget demotiverende, at anden støtte bliver modregnet i støtten fra NDS. Derfor mener de, at denne regel skal fjernes.

**Mere sparring og rådgivning:** Flere af spiludviklerne har været glade for den sparring, de har fået. Men de ville gerne have haft mere end det var muligt. Derfor vil de gerne have denne del opprioriteret i en fremtidig ordning. Også set i lyset af, at ordningen skal fremme talent.

**Producer tilknyttet ordningen:** For at understøtte det forretningsmæssige perspektiv ønsker både interessenter og spiludviklere en producer tilknyttet ordningen.

**Multimediehus:** En vej til at understøtte spiludvikling er at etablere et egentligt multimediehus. Her kan man samle relevante uddannelser og erhvervsrådgivning samt støtteordninger.

**Netværk:** En enkelt interessant fremhæver et initiativ i støtteordningens første tid, hvor Thomas var konsulent. Her inviterede han investorer og interessenter til at mødes med spiludviklerne, der kunne præsentere deres projekter. Det synes han var et rigtig godt initiativ, der burde videreføres. Hans oplevelse er, at både spiludviklere og investorer er usikre på hinanden og det derfor er godt at skabe nogle rammer, hvor de kan mødes.

11/03/2010

Tine Mark Jensen

**BILAG:**

# Interviewguide til spiludviklere

Evaluering af New Danish Screen – spilordningen blandt primære interessenter

**Udvælgelses kriterier:**

De valgte interviewpersoner er udvalgt efter et kriterium om direkte berøring med støtteordningen. Der er udvalgt 6 spiludviklere som er modtagere af støtte til demoudvikling, samt 2 investorer, 1 fra spiluddannelsen DADIU, 1 aftager af talenter ansat i IO Interactive samt 1 fra Nordic Game Program.

**Udviklere:**

- Rune Dittmer, CEO, PressPlay
- Dino Patti, CEO, Playdead
- Lars Henriksen, CEO, APEX virtual entertainment
- Simon Andreasen, Creative Director
- Simon Egenfeldt-Nielsen, CEO, Serious Games
- Asbjørn Malte Soendergaard, CEO, Tactile Entertainment

**Andre interessenter:**

- Allan Rasmussen, investor, CatScience/NoGap
- Søren Steen, investor, Vækstfonden
- Kristine Ploug, koordinator, computerspilsuddannelsen DADIU
- Erik Robertson, CEO, Nordic Game Resources, Administrerer Nordic Game Program
- Karsten Lund, Game Director, IO Interactive (underviser desuden på DADIU)

**Hovedtemaer:****NDS – spilordnings betydning for spiludviklerne**

For de enkelte deltagere i produktionen (talentudvikling?)

For de udviklede spil (Hvad giver det af muligheder? Originalitet?)

For firmaet der udvikler spil?

Støttens betydning for at rejse anden finansiering.

**Samarbejdet/ samspillet med DFI**

Hvordan opleves processen med at søge og modtage støtte fra DFI?

**Forslag til forbedring af en fortsat støtteordning for computerspil**

Hvad vurderes en støtteordning for computerspil at betyde for den enkelte udvikler og for branchen som helhed ?

Forslag til forbedring af en fortsat støtteordning ifht. den nuværende.

## NDS – spilordnings betydning for spiludviklerne

Fakta:

- Hvornår er firmaet etableret?
- Hvor mange folk er ansat og er de ansat fast eller som freelance?
- Hvor mange folk har arbejdet på det støttede spil?

### • På projekt-niveau

- Hvad har den modtagne støtte fra NDS-spilordning helt overordnet betydet for jeres spil?
- Ville jeres spil have været produceret / påbegyndt hvis ikke i havde modtaget støtte fra NDS – spilordning?
- Er jeres spil baseret på en original IP og hvad er det særlige eller originale ved spillet?
- Hvad er det danske potentiale for spillet? Er der et internationalt potentiale?
- Ville I have været nødt til at ændre på spilkonceptet, omfanget eller andet hvis det skulle realiseres uden støtten?
- Hvad har støtten betydet for muligheden for at rejse anden finansiering til projektet?
- Hvordan har eller vil projektet klare finansieringen af den endelige produktion?

### • På person-niveau

- Hvad har projektet betydet for de enkelte deltagers faglige udvikling og erfaring?
- Har holdet efter produktionen mulighed for at indgå i nye produktioner det ikke havde før produktionen?

### • På firma-niveau

- Hvad har støtten helt overordnet betydet for jeres spiludvikler firma?
- Vil firmaet også producere nye spil efter det støttede?
- Hvilken betydning har det udviklede spil haft for firmaets profil?
- Har støtten gjort en forskel i forhold til at udvikle firmaet langsigtet? Hvilken?
- Hvordan ser du mulighederne for at skaffe finansiering til nye spilproduktioner?

## Samarbejdet/ samspelet med DFI

- Hvordan vil du kort karakterisere samarbejdet med støtteordningen?
- Hvordan vurderer du ansøgningsproceduren?
- Hvordan vurderer du støttekriterierne – originalitet, talentudvikling og økonomisk levedygtighed?
- Hvordan vurderer du ønsket om at foretage en 360° vurdering af projektet, - altså en vurdering, hvor både projektets bemanding, originalitet, økonomi og teknologiske udfordring vurderes samlet?
- Alle ansøgninger bliver vurderet af redaktøren samt to læsere. Hvordan har det virket?
- Har du kommentarer til afgrænsningen af støtten (1. til prototype og demo, 2. 75% op til 400.000 og 50% derover, 3. reduktion af maksimal støtte ved samfinansiering med støtteordningerne Nordic Game og Media)?
- Hvad syntes du om krav til budget og finansieringskrav?
- Bevillingerne godkendes af styregruppen for NDS med repræsentanter fra tv-stationer og DFI, hvordan vurderer du det?
- Har der været sparring om projektet med DFI? Hvis ja, på hvilken måde?
- Er sparring noget der skal lægges vægt på i en fortsat støtteordning?
- Har der været svagheder ved samarbejdet med DFI? Hvilke?

## Ordningens betydning for spilbranchen

- Hvordan vurderer du overordnet NDS spilordning 2008-2009 betydning for den danske spilbranche?

- Hvilken rolle mener du, en støtteordning har for udviklingen af danske spil generelt?
- Hvordan vurderer du spil som kulturbærende? Og har en støtteordning som denne betydning for, at spil evt. er/bliver kulturbærende?
- 

### **Forslag til forbedring af en fortsat støtteordning for computerspil**

- Hvordan kan en fortsat støtteordning fremover sikre udviklingen af originale danske computerspil?
- Har fokus på talentudvikling været det rigtige og skal det fortsat være primært fokus?
- Har du i øvrigt forslag til justering af støttekriterierne?
- Ordningen har indtil nu været afgrænset til børnemålgruppen, skal det fortsat være tilfældet?
- Ordningen har ydet tidlig udviklingsstøtte til prototype og demo, skal det stadig være fokus?
- Hvilken betydning ville en eventuel produktionsstøtte have for jeres spiludvikling?
- Er DFI og herunder NDS det rigtige regi for en støtteordning til spil? Har du andre forslag?
- Har du anbefalinger til en kommende spilstøtteordning?

# Interviewguide til interessenter

## Spilordningens betydning for spilbranchen

- Hvordan vurderer du overordnet NDS spilordning 2008-2009 betydning for den danske spilbranche?
- Hvilken rolle mener du, en støtteordning har for udviklingen af danske spil generelt?
- Hvordan vurderer du spil som kulturbærende? Og har en støtteordning som denne betydning for, at spil evt. er/bliver kulturbærende?

## Vurdering af ordningen i et interessentperspektiv:

- Hvilken betydning har ordningen haft for dit arbejde med computerspilsområdet?
- Har støtten og ordningens vurdering af projektet betydning som screening eller blåstempling af spilkoncepter? Hvis ja, hvordan?
- Hvordan ser du spilordningen i et føde- eller værdikædeperspektiv, der går fra uddannelse til etableret spiludviklerfirma?
- Hvor i denne kæde mener du, støtteordningen har dens vigtigste funktioner?

## Tillægsspørgsmål til investorer og Nordic Game Program:

Hvordan mener du, samspillet mellem de forskellige finansieringskilder har været i den nuværende ordning?

Hvordan mener du samspillet burde være?

## Forslag til forbedring af en fortsat støtteordning for computerspil

- Hvordan kan en fortsat støtteordning fremover sikre udviklingen af originale danske computerspil?
- Har fokus på talentudvikling været det rigtige og skal det fortsat være primært fokus?
- Har du i øvrigt forslag til justering af støttekriterierne?
- Ordningen har indtil nu været afgrænset til børnemålgruppen, skal det fortsat være tilfældet?
- Ordningen har ydet tidlig udviklingsstøtte til prototype og demo, skal det stadig være fokus?
- Hvilken betydning ville en eventuel produktionsstøtte have for jeres spiludvikling?
- Er DFI og herunder NDS det rigtige regi for en støtteordning til spil? Har du andre forslag?
- Har du anbefalinger til en kommende spilstøtteordning?