



Nordisk Computerspilprogram – et nordisk svar på globaliseringens udfordringer

Minc, Anckargripsgatan 3
SE 211 49 Malmö
Tel +46 40 630 50 05

www.nordicgameprogram.org

Indledning

Den følgende tekst sigter på at argumentere for Nordisk Computerspilprogram og nordiske computerspil generelt som en oplagt del af en samlet kommunikationsstrategi for Norden, når regionen skal positionere sig i det globale samfund.

“Nordisk Computerspilprogram har til hovedopgave af afdække og sikre tilgangen af kvalitetsmateriale med et tydeligt nordisk præg inden for computerspil for børn og unge.”

Med denne mission som højeste prioritet er det ikke umiddelbart globaliseringen, der står i centrum for Nordisk Computerspilprogram. Programmet fokuserer i første omgang på at styrke den regionale spilbranche og forbedre vilkårene for nye, nordiske spilprojekter, og det kan nemt lyde som en indadskuende og rent nordisk funderet opgave. Denne anskuelse er dog kun dækkende i den mest snævre fortolkning af programmets mission.

Globaliseringen kan nemlig ses som en årsag til programmets eksistens, da det er den lave andel af nordiske spil som følge af de globale konkurrenceforhold, der er selve baggrunden for programmets initiering.

Og i og med at opbygningen og styrkelsen af en fælles nordisk branche for computerspil er en nødvendighed for at kunne udføre missionen, giver det samtidig gode muligheder for at formidle det nordiske værdisæt i en global sammenhæng. Dermed kan programmet være med til at positionere Norden fordelagtigt i det internationale samfund, som globaliseringens ændringer medfører.

24 januar 2008

Mediet er i sig selv en katalysator

Computerspil er som medie en eminent kulturformidler, og derfor spiller fænomenet en stadigt voksende rolle som kommunikativt redskab i hele den industrialiserede del af verden. Set med nordisk optik er denne udvikling yderst positiv, for computerspilfænomenet er bygget op om mange af de samme elementer, som vi forbinder med det nordiske værdisæt. Begreber som kvalitet, kreativitet, design, fortællerkunst og højteknologi er således både nøgleord for computerspilbranchen og har en væsentlig placering på listen over de ord, vi i Norden gerne vil identificeres med på globalt plan. Spilbranchen må derfor siges at være en oplagt og meget interessant kanal at benytte til at sprede budskabet om et samlet Norden.

I løbet af de seneste ti år er det lykkedes spilbranchen at gøre sig fri af prædikatet som producenter af “tidens nye legetøjsdille” fra 80’erne, og i takt med teknologiens udvikling har opfattelsen af computerspil ændret drastisk karakter. I dag bruges computerspil stadig mest som underholdning, men idet at branchen og dens aktører er modnet og målgruppen samtidig er

vokset til at indbefatte begge køn og tilnærmelsesvist alle aldre, opfattes og benyttes fænomenet nu i langt højere grad som budskabsbærende underholdnings- og populærkultur.

Der har altid i Norden været en stærk tradition for at producere kvalitetspræget underholdning for børn og unge. Nærliggende eksempler er legetøj fra Lego, børnebogsforfattere som Astrid Lindgren og den lange tradition for at producere nordiske børnetv-programmer af høj kvalitet, og de har alle gjort sit til, at Norden har høstet bred international anerkendelse, hvilket igen har genereret interesse for regionen. Produktion af kvalitetsunderholdning for børn og unge har således længe været en god eksportvare for de nordiske lande, og en styrkelse af den regionale computerspilbranche øger dens muligheder for at udnytte det i forvejen særdeles gode rygter og føre traditionen, og dermed den indbyggede formidling af det nordiske værdisæt, videre til den nye og digitalt orienterede generation.

Kigger man på andre områder end underholdningssektoren, er det i den sammenhæng værd at nævne, at computerspil netop nu befinder sig på grænsen til at blive integreret og accepteret som en del af undervisningsmaterialet i skoler, gymnasier og andre uddannelsesinstitutioner. Der bliver allerede arbejdet med uddannelsesrelaterede spilprojekter fra nordisk side (fx det danske firma Serious Games), og også på dette område spås regionen at have gode muligheder for at manifestere sig, i det omfang at spiludviklerne bygger videre på den didaktiske tradition, der har gjort Nordens uddannelsessystem til et af de mest anerkendte i verden.

På tværs af grænserne

En umiddelbar styrke ved Nordisk Computerspilprogram er, at det beskæftiger sig med et medie, der er en stor del af mange forskellige målgruppers kulturelle virkelighed. Programmet når fx ud til en gruppe af unge computerspilsinteresserede, som måske ikke til daglig har den største indsigt i eller holdning til de fælles nordiske kulturværdier. Muligheden for at benytte programmet til at nå nordiske målgrupper med budskabet om værdien ved det nordiske samarbejde skal derfor ikke undervurdes.

En af de største styrker ved computerspil er dets globale udbredelse. Et ordspil i branchen kunne lyde "Hvor der er computerskærm er der computerspil", og med en velfungerende og eksporterende nordisk spilbranche i mente, kan det relativt nemt omformuleres til "Hvor der er computerskærm er der mulighed for at formidle de nordiske værdier". Men det er ikke kun over for slutbrugeren, at computerspil har gennemslagskraft på tværs af grænserne. Rent fagligt består branchen også af en lang række overlappende områder; for at skabe et moderne spil kræves der ekspertise inden for så forskellige fagområder som matematik, fysik, grafisk design, kunsthåndværk, musikkundskab, management og økonomi.

Det faktum betyder, at repræsentanter fra en stor del af "de kreative industrier" samles i computerspilbranchen, hvor de arbejder sammen og udveksler synspunkter og ideer. På den måde bliver spillene til et talerør, ikke bare for det enkelte spilfirma, men også for de individuelle brancher, der er implicit repræsenteret. Med den generelle nordiske holdning til de kreative industrier som værende fremtidens vigtigste eksportvare for regionen, kan computerspilbranchen derfor kun opfattes som en utrolig vigtig generator for vækstlaget hos disse, både udviklings- og uddannelsesmæssigt.

En anden meget brugbar effekt ved computerspilbranchens sammensatte og dynamiske struktur er, at det utraditionelle og udfordrende arbejdsmiljø tiltrækker unge kreative kræfter inden for alle førnævnte faggrupper.

Tendensen er, at mange af dem søger over i mere traditionelle erhverv, når de bliver ældre og måske har brug for (eller bliver afkrævet af deres familier) knap så lange arbejdsdage og et mere roligt tempo. Ikke desto mindre vil de naturligt tage deres erfaringer med sig, og er de i deres unge dage i spilbranchen blevet "opdraget" til at se Norden som en enhed, vil de givetvis tage denne opfattelse med sig over i andre brancher, hvorved det giver en afsmittende effekt.

Nordisk Computerspilprogram som faneholder

En stor del af Nordisk Computerspilprograms aktiviteter handler om at organisere fælles nordiske initiativer for spilfirmaer og udviklere, der deltager på en række af de største konferencer og mest betydningsfulde, forretningsrelaterede begivenheder for spilbranchen rundt om i verden. Et eksempel på dette er programmets tilstedeværelse på Game Developers Conference 2008 i San Francisco, hvor der under paraplynavnet "Nordic Game" etableres en stor stand med bl.a. præsentationsområde, mødelokaler og koordineret PR-tjeneste. Fordelene for de deltagende udviklerne er mange, bl.a. reduceres omkostningerne ved deres tilstedeværelse og de får en langt mere synlighed, end de ville kunne opnå på egen hånd, men mere vigtigt i denne sammenhæng er at de i stedet for at optræde individuelt nu profileres som en del af fælles nordisk initiativ. På den måde er det på få år lykkedes Nordisk Computerspilprogram at positionere Norden som en samlet enhed, og regionen har fået et selvstændigt og yderst positivt image i den internationale spilbranche, noget som ingen anden region i Europa har kunnet matche indtil videre.

Udover at gøre Norden synlig på den internationale spiludviklerscene, har Nordisk Computerspilprogram også skabt sin egen conference, Nordic Game, som årligt bliver afholdt i Malmø, Sverige. Konferencen har på ganske kort tid manifesteret sig som en af de tre vigtigste spilbegivenheder i Europa, og det skyldes især, at der på organisatorisk plan er blevet satset hårdt på at kunne præsentere en samlet nordisk spilbranche, på tværs af landene og deres lokale interesseorganisationer. Ved at brande begivenheden som decideret fælles nordisk, har Nordisk Computerspilprogram lykkedes med at skabe et billede af konferencen som det vigtigste sted at være, hvis man vil møde repræsentanter for hele den nordiske branche og derved få et uvurderligt indblik i hele regionen.

Sammenfatning

Nordisk Computerspilprogram er meget positive overfor tanken om en samlet strategi for nordisk kommunikation mod det globale samfund og vil gerne være en del af den og hjælpe til på alle tænkelige måder.

Nordisk Computerspilprograms styrker på dette område omfatter blandt andet:

- At programmet fokuserer på computerspil, et af nu- og fremtidens stærkeste formidlingskanaler
- At programmet rammer mange forskellige målgrupper, deriblandt unge, det traditionelt set kan være svært at nå ud til
- At computerspilbranchen er en central del af de kreative industrier, der defineres som en af fremtidens vigtigste eksportvarer for regionen
- At computerspil rummer en lang række af de elementer, man normalt forbinder med det nordiske værdisæt, bl.a. kvalitet, design og højteknologi.
- At spilbranchen for stor en del beskæftiger unge mennesker, fremtidens opinionsledere globalt og herhjemme, som samtidig har en tendens til også at søge mod andre beskæftigelsesområder og derved trækker erfaringer fra spilmediet over på andre brancher.
- At det er lykkedes programmet at etablere en velfungerende fælles nordisk platform for spilbranchen, hvor de forskellige landes interesseorganisationer samarbejder
- At programmet er til stede ved en række af verdens spilrelaterede konferencer og dermed fungerer som katalysator for Norden på den globale scene.
- At programmet hvert år arrangerer den nordiske spilkonference Nordic Game og dermed har skabt en betydningsfuld europæisk begivenhed, med en fælles nordisk enhed som afsender.

Jacob Riis og Erik Robertson