



norden

Nordiska datorspelprogrammet

Årsberättelse 2007

Fastställd 2008-03-28

Verksamhetsberättelse
Räkenskaper
Nyckeltal och statistik



Illustration från utvecklingsstödprojektet "Youropa" från Freclc I/S

Nordiska datorspelprogrammet

Nordiska datorspelprogrammets andra verksamhetsår gavs överraskande en reducerad budget i förhållande till den underliggande planen (10 istället för planerade 12 MDKK). Genom balanserade neddragningar kunde planen i sina huvuddrag ändå genomföras, med en minskad ambitionsnivå.

Vår revisor, Johan Henriksson, har granskat föreliggande årsberättelse utan anmärkning, och den fastställdes av bolagets styrelse vid ordinarie styrelsemöte 2008-03-28.

Vi tackar för det fortsatta förtroendet och överlämnar härmed vår årsberättelse för verksamhetsåret 2007.

Malmö 2008-03-28

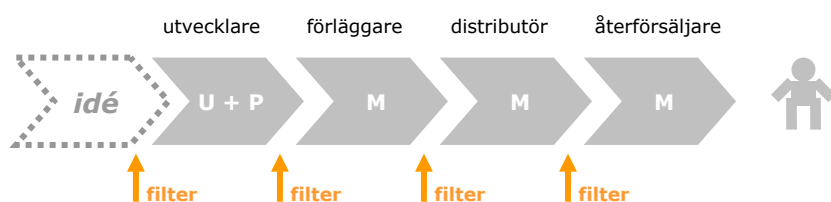
Nordic Game Resources AB

Erik Robertson
På styrelsens uppdrag

Bakgrund till Nordiska datorspelprogrammet

Datorspel är idag ett av de primära medierna för våra barn och unga. Datorspelprogrammet ska säkra tillgången till kvalitetsdatorspel med tydligt nordiskt inslag för barn och unga.

En välmående, exporterande nordisk datorspelindustri är den enda som kan ge oss de önskade nordiska kvalitetsprodukterna, varför insatser för att stärka dessa företags tillgång till marknaderna också är ett stöd för nordiska spel. Digital distribution kan garantera upphovsmännen tillgång till brukarna och ett lokaliseringssystem göra det billigare att göra spel på nordiska språk. Utvecklingsstöd till nya nordiska kreativa projekt skapar nya nordiska upphovsrätter, och om de distribueras digitalt på nordiska språk kan vi försäkra oss om att ett nordiskt kvalitetsutbud av datorspel verkligen når fram till brukarna i Norden.



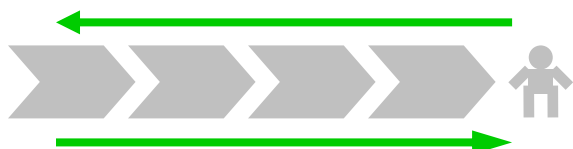
Åtgärderna inom programmet riktas i grunden mot det allmänt nyttiga, som gemensamma åtgärder för försäljning och export, digital distribution, konsument- och producentinformation samt expertstöd. Ett riktat utvecklingsstöd ska sedan förverkliga utvalda nordiska projekt med kreativ höjd, kvalitet och kommersiell potential. Hänsyn ska tas till ungas skydd från skadligt medieinnehåll. Programmet inleddes 2006-01-01, och är indelat i två treåriga faser med mellanliggande utvärdering. Programmet avslutas under 2011 – 2012.

Basverksamheten inom Nordiska datorspelprogrammet

Driften och förvaltningen av programmet sköts av Nordic Game Resources AB, och sedan årets början finns för programmets räkning två anställda, motsvarande 1,8 årsarbeten. Övriga medarbetare har projekt-, deltid- eller olika slags timersättning. Basverksamheten omfattar förutom ren administration även information kring verksamheten och nordiska datorspel samt omvärldsbevakning. Kostnaden för denna del av verksamheten, 661 KDKK, avser huvudsakligen personal- och lokalkostnader.

Basverksamhet och dithörande	<i>Budget (KDKK)</i>	<i>Utfall (DKK)</i>
Basverksamheten	450,0	488 696
"Benchmarking"	50,0	49 995
Säljstöd – löpande	100,0	99 995
Utomnordiska etableringar och hemvändare	30,0	22 106
	630,0	660 792

Informationsutbyte och marknadstillträde



Utvecklarnas och brukarnas bristande information om varandra bidrar också till att nordiska spel inte når marknaden. Inom programmet byggs kanaler för konsument- och marknadsinformation upp, och även gemensamma, nordiska exportfrämjande åtgärder ingår, då datorspel på gott och ont är en global marknad, och en välmående nordisk industri närmast per definition är en exporterande industri

Gemensamma aktiviteter och evenemang

Årets aktiviteter var Game Developers Conference 2007 i mars, vår egen konferens Nordic Game 2007 i Malmö i maj, Games Convention i Leipzig i augusti och Game Connection i Lyon i december. Budgetavvikelsen avseende samaktiviteter kommenteras i det avslutande avsnittet.

Game Developers Conference 2007, San Francisco

I den nordiska montern på GDC Expo i mars, världen största branschbegivenhet inom datorspel efter E3:s nedläggning, deltog 26 företag från alla de nordiska länderna. Utvärderingen av GDC Expo-deltagandet visar (10 av 26 företag har svarat) att deltagarna var i stort sett nöjda med evenemanget, att närvaron genererar affärer för dem på ett mätbart sätt och att ett samlat nordiskt deltagande är att föredra framför enskilda nationella deltaganden i GDC Expo.

Nordic Game 2007, Malmö

Nordic Game är nu den viktigaste mötesplatsen för den samlade nordiska branschen och dess intressenter, och dessutom en av de två-tre viktigaste datorspelkonferenserna i Europa. I år hade Nordic Game 853 registrerade deltagare (2004: 200, 2005: 300, 2007: 694) och ett drygt 50-tal nordiska och internationella talare och paneldeltagare. I en utvärdering bland

deltagarna, som mer än 200 personer deltog i, svarade 95 % att deras övergripande intryck av Nordic Game 2007 var bra eller mycket bra. 97,5 % av dem som deltog i utvärderingen kommer att rekommendera sina bekanta att besöka konferensen i framtiden.

Games Convention, Leipzig

Den gemensamma nordiska monter på Leipziger Messe vid CG (Games Convention) 2007 (20-24 augusti) samlade nio (2006: 6) deltagande nordiska företag. En gemensam nordisk mottagning besöktes av omkring 180 (2006: 80) personer.

Game Connection, Lyon

Säljaktiviteten Game Connection, 4-6 december i Lyon, samlade 20 (2006: 15) nordiska speltillverkare, som där hyrde mötesrum med gemensam placering och bokade möten med internationella köpare av datorspel. Fyra av våra utvecklingsstödmottagare var bland dessa 20 medverkade företag. En gemensam nordisk mottagning för de köpande företagens representanter samlade närmare 200 personer (2006: 100). Budgetavvikelsen avseende säljaktiviteter kommenteras i det avslutande avsnittet.

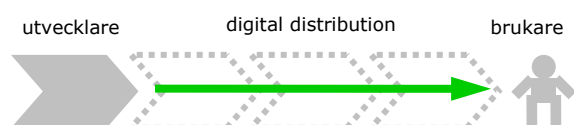
Gemensamma aktiviteter och evenemang	Budget (DKKK)	Utfall (DKK)
Nordic Game 2007	400,0	375 665
Nordiska samaktiviteter	1 400,0	1 567 237
Säljaktiviteter - evenemang	200,0	271 732
	2 000,0	2 214 633

Information och nätverk

På <http://NordicGame.Net> finns nu producent- och annan information om 489 (2006: 280) företag och organisationer, därav 229 (2006: 209) verksamma i spelutveckling. Därtill är <http://nordiskaspel.se> och ett antal andra landsspecifika domäner ingångar till en konsumentportal för spel och spelinformation. Förmedlingen av externt köpt marknadsinformation inleddes under året, och möttes med stort intresse från branschen.

Information och nätverk	Budget (DKKK)	Utfall (DKK)
Expertstöd	125,0	124 998
Finansieringsinformation till producenter	20,0	19 998
Konsumentinformation	125,0	141 667
Kontaktdatabas	50,0	49 995
Marknadsinformation till producenter	150,0	150 428
Nätverk för branschorganisationer, uppbyggnad	30,0	27 052
	500,0	514 137

Infrastruktur och distribution



Nordiska datorspelprogrammet bygger upp digital distribution, då de rådande strukturerna erbjuder alltför små chanser för nya, kreativa nordiska projekt att bli till färdiga spel.

Etableringen av nordisk digital distribution, direkt till konsument, ger ett viktigt, direkt stöd för att säkra den faktiska tillgången till nordiska datorspel.

Fortsatta marknadsstudier, teknisk utveckling, diskussioner och förhandlingar för etableringen av digital distribution av nordiska spel har bedrivits under året. En inledande verksamhet har ökat tillgängligheten för ett tjugotal nordiska spel. Teknisk utveckling blir i huvudsak avslutad i och med införandet av betalningssystem under våren 2008. Kostnaden för denna del av verksamheten, 652 KDKK, avser personalkostnader samt kostnader för närståendes och externt engagerade parter utvecklingsarbete.

Infrastruktur och distribution

Distributionssystem, utveckling och drift

<i>Budget (KDKK)</i>	<i>Utfall (DKK)</i>
700,0	652 065

Utvecklingsstöd och dithörande



För att nya nordiska kvalitetsspel ska komma ut behövs stöd för att utveckla dem fram till prototypstadiet. Gruppen av sakkunniga behandlade vid två tillfällen de 101 (2006: 58) inkomna ansökningarna om utvecklingsstöd för datorspel. Från Danmark inkom 29 (2006: 16) ansökningar, från Finland 19 (2006: 10), från Grönland två (2006: 1), från Island tre (2006: 3), från Norge 12 (2006: 8) och från Sverige 37 (2006: 20). Sammanlagt ansökningsbelopp var drygt 50 MDKK. De tillgängliga 5 MDKK fördelades på 13 beviljade projekt. Därtill fick åtta projekt 100 KDKK för att förbättra sina ansökningar och återkomma.

Kostnaden utöver själva utvecklingsstödet, 532 KDKK, avser huvudsakligen arvoden och resekostnader för gruppen av sakkunniga samt personalkostnader för arbete med utvecklingsstödet.

Tävlingar och festivaler

För att stimulera till kreativ återväxt i den nordiska datorspelindustrin ges inom programmet stöd till olika slags tävlingar och festivaler som uppmuntrar nya talanger att etablera sig i industrin. Ett mera indirekt syfte är naturligtvis att marknadsföra utvecklingsstödet och programmets övriga verksamhet. Tio evenemang i Sverige, Danmark, Finland och Norge fick kontant stöd (2006: 6). Programmet har också bidragit med arbetskraft, juryledamöter och liknande insatser. Budgetavvikelsen avseende tävlingar och festivaler kommenteras i det avslutande avsnittet.

Utvecklingsstöd och dithörande

Tävlingar och festivaler
Utvecklingsstöd
Utvecklingsstöd, administration och kringkostnader
Utvecklingsstöd, sakkunniga

<i>Budget (KDKK)</i>	<i>Utfall (DKK)</i>
350,0	462 480
5 000,0	5 000 000
270,0	285 593
300,0	246 339
5 920,0	5 994 412

Observationer, framtidsutsikter och förändringsbehov

Trots att Nordiska datorspelprogrammet bygger på en detaljerad långsiktig plan, tillåter vår flexibla organisation att vi tar tillvara uppdykande tillfällen. Exempelvis valde vi att i år flytta vår årliga konferens Nordic Game från hösten, då den ägt rum sedan 2004, till maj månad. Den viktigaste anledningen var att den största branschbegivenheten, E3-mässan i Los Angeles som alla globala industriaktörer haft i sin kalender för maj månad sedan bortåt tio år, flyttade från maj till juli och lämnade fältet öppet för nya aktörer.

Aktiviteterna avseende lokalisering sköts i huvudsak upp från 2007 till 2008, något som i ljuset av den ännu mera neddragna budgeten för 2008 (12 i stället för 15 MDKK, där 2007 fick 10 i stället för 12 MDKK) kanske inte var det klokaste. För framtiden bör vi antagligen antingen försöka genomföra något förminskade aktiviteter om så krävs, eller välja att inte genomföra dem alls.

Budgetavvikelserna avseende sam- och säljaktiviteter, med ett sammanlagt utfall på DKK 1 838 968, över budget, 1 600 KDKK, med 15 %, har sin bakgrund bland annat i E3:s förändring. Den lätt osäkra situationen gjorde att extra kraft lades på att undersöka möjliga framtida nordiska aktiviteter på sälj- och utställningsområdet.

Vårt stöd till tävlingar och festivaler syftar till att stimulera och stödja framväxten av nya nordiska talanger på området, samt mera indirekt till att marknadsföra utvecklingsstödet. Det förefaller som att vi inte riktigt har nått målgruppen, då inslaget av konferenser, utställningar och e-sport-evenemang blivit lite väl stort. Ansökningarna från evenemang med tydliga kreativa inslag har inte räckt till. Under 2008 planeras därför bland annat ett tydligt och direkt närmande till ”demo-scenen”. Budgetposten ”Tävlingar och festivaler” med 350 KDKK fick ändå ett utfall på DKK 462 480, en kostnad över budget på 32 %. Detta förklaras med att vi av konkurrens- och taktiska skäl valde att redan 2007 etablera ”Nordic Game Awards”. Med tanke på den uppmärksamhet i media som evenemanget, spelen och spelutvecklarna fick, och de förutsättningar vi idag har för att vidareutveckla detta arrangemang i samarbete med branschaktörer, framstår det som rätt beslut.

Den nordiska nyttan i datorspelprogrammet har blivit väldigt tydlig. Denna i nordiskt samarbete tidigare oerfarna bransch har idag en absolut övertygelse om nordiskt samarbete som enda vägen framåt. Vår industri är för liten för att länderna enskilt ska kunna hävda sig, men tillsammans är vi nummer två i Europa efter Storbritannien. Datorspelprogrammet försöker förvalta detta på bästa sätt, även ifråga om att sprida kunskap om hela det nordiska samarbetet till allmänheten här hemma. Alla spel som får utvecklingsstöd visar i starten Norden-logotypen och en hänvisning till datorspelprogrammets hemsida, som i sin tur tydligt länkar till ”Norden.org”. Vi bidrar mycket gärna till ett närmare samarbete med olika nordiska institutioner för att dra största nytta av detta.

Vår långsiktighet, baserad i den sexårs-plan som lagts för verksamheten, i kombination med en flexibel organisation med välutvecklade branschkontakter ger oss, enligt vår uppfattning, en anpassningsförmåga som på bästa sätt garanterar att målen och visionerna för programmet kan uppfyllas trots den ibland lätt kaotiska och oförutsägbara miljön, industriellt och politiskt.

Det är mycket viktigt för framtiden att det finns en kontinuitet och förutsägbarhet för datorspelprogrammet. Detta innebär att det för perioden 2009-11 bör finnas en treårs-plan som fortfarande är sin del av den ursprungliga sexårs-planen, med de justeringar som den

pågående utvärderingen ger anledning till, så att man får en plan som kan förutses och hållas. Detta bör sedan läggas till grund för kontrakt på minst två år, helst tre, för att säkra kontinuiteten.

Tanken är fortfarande att de värden som byggs upp genom programmet ska överlåtas till den nordiska datorspelindustrin, och efter 2011 förvaltas och utvecklas vidare av denna tillsammans med brukarna. Detta måste betraktas som ett av de viktigaste framgångskriterierna för programmet; att det i någon form lever vidare efter 2011. För att detta ska kunna ske måste man redan nu kunna bilda sig en uppfattning om vad det är man ska överta ansvaret för vid den tidpunkten.

Räkenskaper och budgetuppföljning, översikt

	Budget (DKK)	Utfall (DKK)
Basverksamhet och dithörande		
Basverksamheten	450	488 696
"Benchmarking"	50	49 995
Säljstöd – löpande	100	99 995
Utomnordiska etableringar och hemvändare	30	22 106
	630	660 792
Gemensamma aktiviteter och evenemang		
Nordic Game 2007	400	375 665
Nordiska samaktiviteter	1 400	1 567 237
Säljaktiviteter – evenemang	200	271 732
	2 000	2 214 633
Information och nätverk		
Expertstöd	125	124 998
Finansieringsinformation till producenter	20	19 998
Konsumentinformation	125	141 667
Kontaktdatabas	50	49 995
Marknadsinformation till producenter	150	150 428
Nätverk för branschorganisationer, uppbyggnad	30	27 052
	500	514 137
Infrastruktur och distribution		
Distributionssystem, utveckling och drift	700	652 060
Lokaliseringssystem		
Lokaliseringssystem	50	50 000
Utvecklingsstöd och dithörande		
Tävlingar och festivaler	350	462 480
Utvecklingsstöd	5 000	285 593
Utvecklingsstöd, administration	270	246 339
Utvecklingsstöd, sakkunniga	300	5 000 000
	5 920	5 994 412
Revision, kontroll och rapportering	100	112 719
Övrigt, oförutsett och periodisering	100	0
Summa kostnader	10 000	10 198 753
Finansiering från NMR	10 000	10 220 000
Erhållna räntor	0	72 696
Årets resultat	0	93 944
2006 års resultat	0	69 251
Akkumulerat resultat	0	163 195

Nyckeltal och statistik

Resultat i sammandrag

Datorspelprogrammet ska säkra tillgången till kvalitetsdatorspel med tydligt nordisk inslag för barn och unga.

Från den nordiska datorspelindustrin har företag deltagit 55 gånger i utomnordiska sälj- och utställningsaktiviteter. Konferensen Nordic Game hade 853 registrerade deltagare, över 50 nordiska och internationella talare, och var Europas största datorspelkonferens under 2007.

Det inkom 101 ansökningar om utvecklingsstöd, varav från Danmark 16 ansökningar, från Finland 10, från Grönland en, från Island tre, från Norge 8 och från Sverige 20. Tillgängliga 5 MDKK fördelades på 13 beviljade projekt. Tio tävlingar och liknande gavs stöd.

Sammanfattningsvis har Nordiska datorspelprogrammet har under året fortsatt eller inlett alla sina planerade åtgärder för att arbeta mot målet, och har uppnått positiva resultat på alla områden.

Administrativa utgifter	<i>Budget (KDKK)</i>	<i>Utfall (DKK)</i>
Basverksamheten	450,0	488 696
Utvecklingsstöd, administration etc	270,0	285 593
Utvecklingsstöd, sakkunniga	300,0	246 339
Revision, kontroll och rapportering	100,0	112 719
Summa administrativa utgifter	1 120,0	1 133 347

Periodiserade medel

Från startåret 2006 för Nordiska datorspelprogrammet finns ett överskott på DKK 69 251 som har tagits in i 2007 års räkenskaper.

Insats i Nabopolitikområdet

Ingen sådan insats ingår i Nordiska datorspelprogrammet.

Könsfördelning av aktiviteter

Nordiska datorspelprogrammets aktiviteter och stöd riktar sig främst till juridiska personer. Den mätbara individriktade aktiviteten är konferensen Nordic Game, som 2007 hade följande utfall:

Män	706	82,7 %
Kvinnor	147	17,3 %
Totalt	853	100,0 %
% av aktivitetsutgifter totalt	100,0 %	
Omkostnader fördelade på kön, totalt	375	KDKK
Omkostnader för män	310	KDKK
Omkostnader för kvinnor	65	KDKK