



norden

Nordiska datorspelprogrammet

Årsberättelse 2008

Fastställd 2009-03-31

Verksamhetsberättelse
Räkenskaper
Nyckeltal och statistik

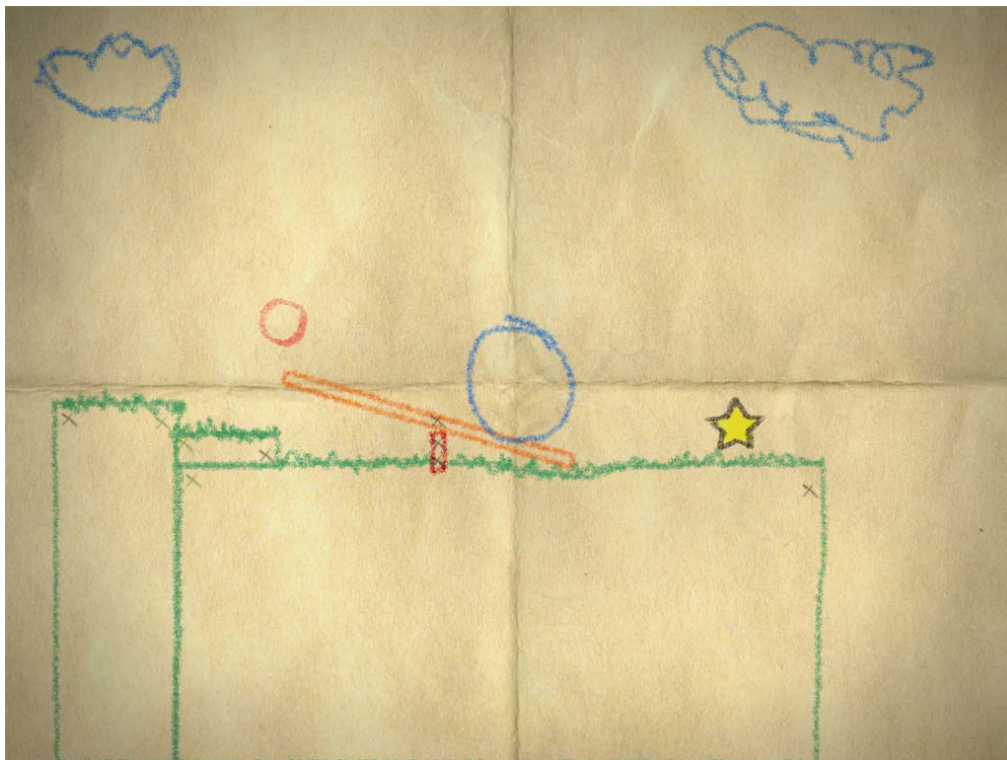


Illustration från utvecklingsstödprojektet "Crayon Physics Deluxe" från Kloonigames (FI)

Nordiska datorspelprogrammet

Nordiska datorspelprogrammets tredje verksamhetsår fick en reducerad budget i förhållande till den underliggande planen (12 istället för planerade 15 MDKK). Vi har även detta år ändå försökt genomföra så mycket som möjligt av de planerade åtgärderna inom den givna kostnadsramen. Detta har vi gjort bland annat genom att utnyttja tillgängliga resurser, som ett minimum av fast personal, samt projektanställda och personal från närstående verksamheter, som syster- och moderbolag, framför externa konsultinsatser. I slutet av november beviljades 1 MDKK för Nordiska datorspelprogrammet för globalisering, som redovisas separat.

Vår revisor, Johan Henriksson, har granskat föreliggande årsberättelse utan anmärkning, och den fastställdes av bolagets styrelse vid ordinarie styrelsemöte 2009-03-31.

Vi tackar för det fortsatta förtroendet och överlämnar härmed vår årsberättelse för verksamhetsåret 2008.

Malmö 2009-03-31

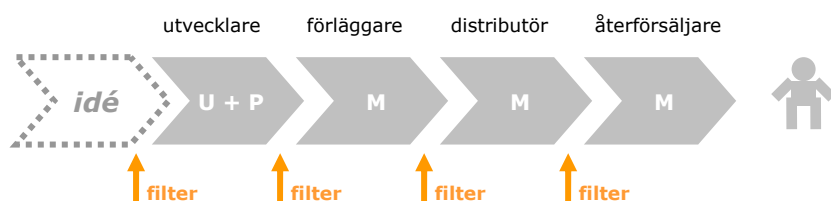
Nordic Game Resources AB

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.



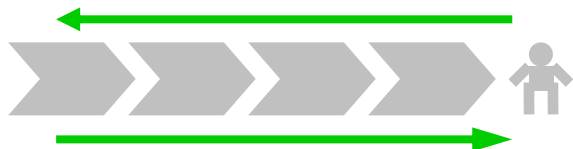
Åtgärderna inom programmet riktas i grunden mot det allmänt nyttiga, som gemensamma åtgärder för försäljning och export, digital distribution, konsument- och producentinformation samt expertstöd. Ett riktat utvecklingsstöd ska sedan förverkliga utvalda nordiska projekt med kreativ höjd, kvalitet och 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, som utfördes nu under 2008. Programmet avslutas efter 2011.

Basverksamheten inom Nordiska datorspelprogrammet

Driften och förvaltningen av programmet sköts av Nordic Game Resources AB, och vid årets utgång finns för programmets räkning tre fast anställda, motsvarande 2,6 årsarbeten. Övriga medarbetare har projekt-, deltid- eller olika slags timersättning. Basverksamheten omfattar förutom ren administration även information kring verksamheten och nordiska datorspel samt omvärldsbevakning. Informationen på hemsidorna har under hösten utvecklats i enlighet med utvärderingen. Kostnaden för denna del av verksamheten, 916 KDKK, avser huvudsakligen personal- och lokalkostnader.

Basverksamhet och dithörande	<i>Budget (KDKK)</i>	<i>Utfall (DKK)</i>
Basverksamheten	-500	-755 803
"Benchmarking"	-50	-50 000
Säljstöd – löpande	-80	-80 000
Utomnordiska etableringar och hemvändare	-30	-30 000
	-660	-915 803

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 2008 i februari, vår egen konferens Nordic Game 2008 i Malmö i maj, Games Convention i Leipzig i augusti och Game Connection i Lyon i november. I oktober gjordes ett deltagande i Tokyo Game Show med besök hos ett antal japanska spelföretag för ett tjugotal nordiska spelutvecklare, finansierat genom för Nordiska datorspelprogrammet för globalisering.

Game Developers Conference 2008, San Francisco

I den nordiska montern på GDC Expo i februari, världen största branschbegivenhet inom datorspel, deltog 40 företag från alla de nordiska länderna. Utvärderingen av GDC Expo 2008 visar att aktiviteten redan genererat affärer för 85 % av de deltagande nordiska företagen.

Nordic Game 2008, Malmö

Nordic Game är den viktigaste mötesplatsen för den nordiska branschen och en av de två-tre viktigaste datorspelkonferenserna i Europa. I en undersökning (GamesIndustry.Biz, mars 2009) utsågs Nordic Game till det 5:e viktigaste spelevenemanget i världen. I år hade Nordic Game över 1 200 registrerade deltagare (2004: 200, 2005: 300, 2006: 700; 2007: 850) och fick även en markant ökad medietäckning.

Gemensamma aktiviteter och evenemang	Budget (KDKK)	Utfall (DKK)
Nordic Game 2008	-500	-524 866
Nordiska samaktiviteter	-1 000	-1 296 421
Säljaktiviteter – evenemang	-400	-388 688
	-1 900	-2 209 975

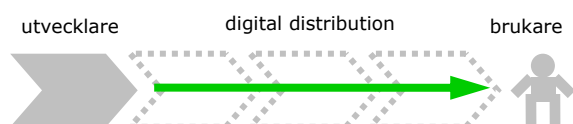
Information och nätverk

På <http://NordicGame.Net> finns nu producent- och annan information om 544 (2006: 280, 2007: 489) företag och organisationer, därav 312 (2006: 209, 2007: 229) verksamma i spelutveckling. Förmedlingen av externt köpt marknadsinformation fortsatte under året, och expertstödet började byggas upp ordentligt, bland annat genom nyrekryteringar.

Arbetet med stärkande av nätverk för branschorganisationer kröntes med tydlig framgång på försommaren i Reykjavík. I ett möte på programmets initiativ, och genomfört av oss, tog Danmarks, Finlands, Norges och Sveriges branschföreningar för spelutvecklare de första stegen mot att formellt bilda en gemensam organisation. De inbjöd isländska observatörer, i väntan på att den isländska industrin väljer former för sin organisation.

Information och nätverk	Budget (KDKK)	Utfall (DKK)
Expertstöd	-100	-208 063
Finansieringsinformation till producenter	-20	-20 000
Konsumentinformation	-100	-100 000
Kontaktdatabas	-80	-50 000
Marknadsinformation till producenter	-150	-262 793
Nätverk för branschorganisationer, uppbyggnad	-30	-46 101
	-480	-686 957

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.

Fortsatt arbete med etableringen av digital distribution av nordiska spel har bedrivits under året, nu med hänsyn tagen till resultaten i utvärderingen, och med tillkommande medel från globaliseringsprogrammet. Kostnaden, 761 KDKK, avser huvudsakligen personalkostnader för närståendes och externt engagerade parter, inklusive upplupna kostnader för arbete som beräknas avslutas först under första halvåret 2009. Bland annat med hänsyn till genomloppstiden för utvecklingsstödprojekten är det först nu distributionen når sin fulla betydelse, och upptar större del av programmets verksamhet under 2009.

Infrastruktur och distribution

Distributionssystem, utveckling och drift

Budget (KDKK) Utfall (DKK)

-1 200 -761 420

Lokaliseringssystem

Den för 2007 planerade inledningen av arbetet med att etablera strukturer och rutiner för lokalisering av spel till nordiska språk till lägre kostnader sköts till stora delar fram till år 2008, främst med budgetneddragningen som grund. Det pågående arbetet strävar till att kartlägga de möjliga åtgärderna, och sedan att utreda vilka krav dessa ställer på insatser från speltillverkare, underleverantörer respektive datorspelprogrammet, allt i samverkan med speltillverkare och specialiserade lokaliseringsföretag. Kostnaden för denna del av verksamheten, 300 KDKK, avser personalkostnader samt upplupna och reserverade kostnader för delar som beräknas avslutas under första halvåret 2009.

Lokaliseringssystem

Lokaliseringssystem

Budget (KDKK) Utfall (DKK)

-430 -300 000

Utvecklingsstöd och dithörande

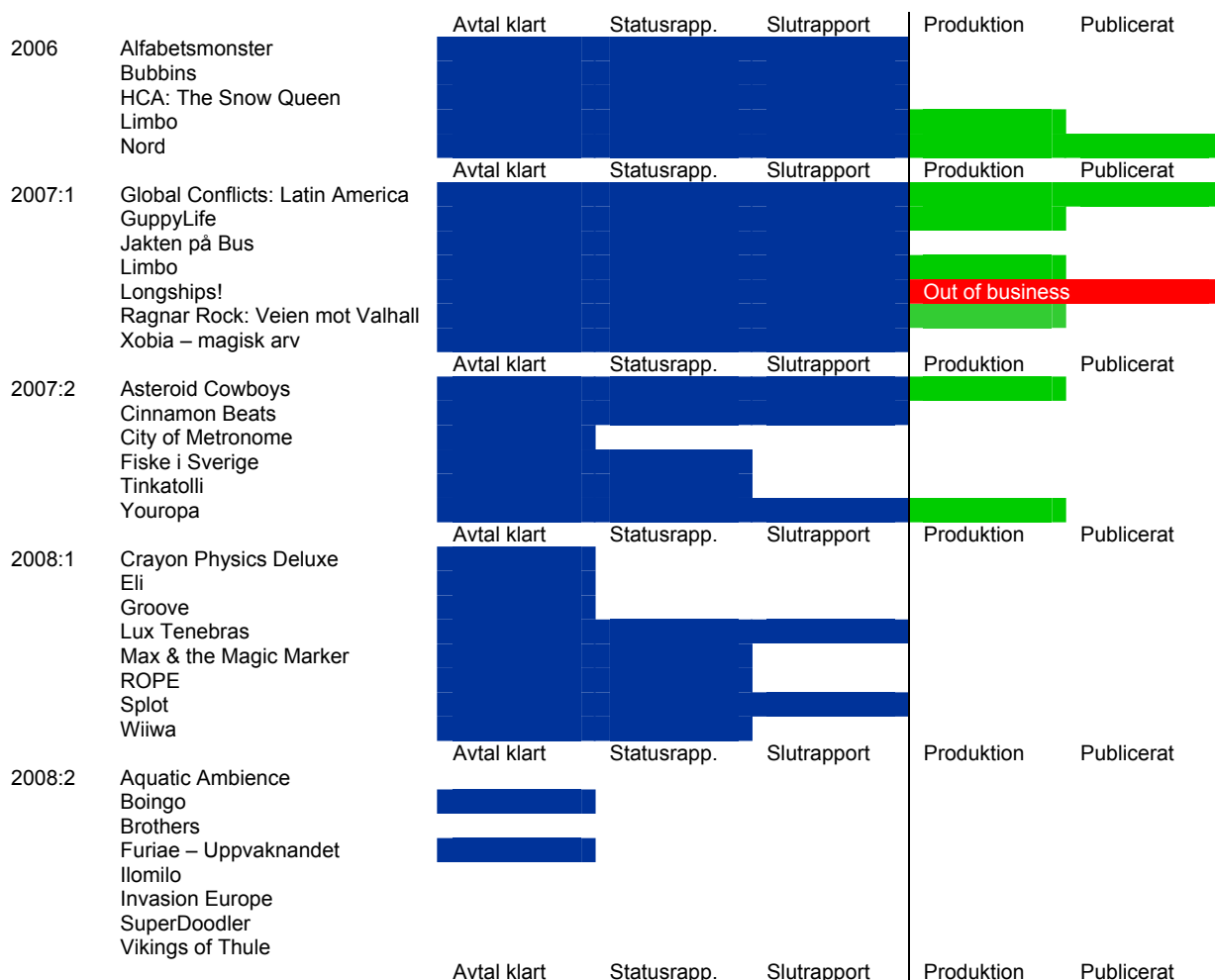
För att nya nordiska kvalitetsspel ska komma ut behövs stöd för att utveckla dem fram till prototypstadiet. Gruppen av sakkunniga behandlade vid två tillfällen de 138 (2006: 58, 2007: 101) inkomna ansökningarna om utvecklingsstöd för datorspel. Från Danmark inkom 39 (2006: 16, 2007: 29) ansökningar, från Finland 30 (2006: 10, 2007: 19), från Färöarna två (2006: 0, 2007: 0), från Grönland ingen (2006: 1, 2007: 1), från Island fyra (2006: 3, 2007: 3), från Norge 17 (2006: 8, 2007: 12) och från Sverige 46 (2006: 20, 2007: 37). Sammanlagt ansökningsbelopp var knappt 70 MDKK. De tillgängliga 6 MDKK fördelades på 16 beviljade projekt. Därtill fick två projekt 100 KDKK för att förbättra sina ansökningar och återkomma.

Produktionstiden för ett datorspel är typiskt ett till två år, och flera av våra stödda projekt börjar färdigställas nu, när två år gått sedan det första stödet utdelades, vilket framgår av nedanstående graf, per 2008-12-31. Merparten av våra utvecklingsprojekt söker naturligtvis fortfarande sin produktionsfinansiering.

Kostnaden utöver själva utvecklingsstödet, 868 KDKK, avser huvudsakligen personalkostnader för arbete med utvecklingsstödet samt arvoden och resekostnader för gruppen av sakkunniga. Kostnaden innehåller också reservationer för väntat arbete under kommande år med uppföljning av årets beviljade stöd.

För första året genomfördes också en riktad aktivitet för de självstyrande områdena, och en representant från vardera Färöarna, Grönland och Åland deltog som stipendiater i Nordic Game 2008, med alla omkostnader betalda. Urvalet skedde med hjälp av Nordens Hus på Färöarna, Nordens Institut i Grönland och Nordens Institut på Åland.

Figur: Samtliga utvecklingsstödprojekt, status per 2008-12-31



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. Programmet har utöver kontant stöd bidragit med arbetskraft, juryledamöter och liknande insatser. Tecken på stödets begränsade betydelse har blivit tydligare under året, och stödet kommer att koncentreras på Nordic Game Awards och utvalda aktiviteter som mera tydligt fokuserar på att stimulera våra nordiska talanger.

Utvecklingsstöd och dithörande	Budget (KDKK)	Utfall (DKK)
Tävlingar och festivaler	-400	-403 756
Aktiviteter, självstyrande områdena	-80	-39 154
Utvecklingsstöd	-6 000	-6 000 000
Utvecklingsstöd, administration	-300	-562 063
Utvecklingsstöd, sakkunniga	-300	-266 631
	-7 080	-7 271 603

Observationer, framtidsutsikter och förändringsbehov

Med bakgrund i den externa utvärdering som genomfördes under 2008, och det inre analysarbete som skett parallellt med och även till följd av utvärderingen, skedde vissa justeringar i programmets utformning inför 2009, inte minst inom området ”Tävlingar och festivaler”. Några budgetavvikelser av större omfattning är värda att lägga märke till, nedan.

Budgetavvikelsen avseende basverksamheten, med ett sammanlagt utfall på DKK 915 803, nästan 300 KDKK eller 38 % över budget (660 KDKK), har sin bakgrund i högre lönekostnader och löner på högre nivåer än i den ursprungliga planen. Ökade lokal- och resekostnader är också viktiga förklaringar.

Budgetavvikelserna avseende ”Nordiska samaktiviteter”, med ett sammanlagt utfall på DKK 1 296 421, nästan 300 KDKK eller 30 % över budget, har sin bakgrund bland annat i lägre bidrag från nationella partners än vad som väntats och budgeterats för deltagandet i Game Developers Conference Expo.

”Expertsystem”, med ett utfall på DKK 208 063, eller över 100 % över budget (100 KDKK) kan förklaras med att året belastats med rekryteringskostnader som mycket väl skulle kunna slås ut över kommande år. Detta framstår dock som oförsiktigt med hänsyn till uppsägningstider och liknande förhållanden.

Budgetavvikelsen avseende ”Distributionssystem, utveckling och drift”, med ett utfall på DKK 761 420, nästan 440 KDKK eller 36 % under budget, har sin bakgrund i ett under året justerat utförande, i enlighet med utvärderingen, och en därmed uppskjuten väntad marknadsföringskostnad. Vissa kostnader för det faktiska arbetet har också belastats Nordiska datorspelprogrammet för lokalisering.

”Aktiviteter, självstyrande områdena”, med ett utfall på DKK 39 154, eller 50 % under budget (80 KDKK) nådde inte beräknade kostnader för resestipendier till Nordic Game 2008. För 2009 inbjödes två deltagare från varje område, och eventuella lämpliga andra åtgärder övervägs för framtiden.

Stödet till tävlingar och festivaler, som ofta arrangerats i anslutning till olika spelutbildningar, har visat sig vara av marginell betydelse i förhållande till den administrativa bördan för oss och för stödmottagarna. Det är önskvärt att vi har organiserad samverkan med spelutbildningarna i Norden, men det har inte varit en prioriterad del i programmet, och inte skett systematiskt. Vi prövar nu att upplåta utrymme i samband med distributionsportalen för utbildningarna, men främst de spelprojekt som deras studenter producerat. Detta stödjer studenterna och utbildningarna, men bör nu också kunna nå och stimulera ännu fler nya talanger, alltså de som ännu inte nått utbildningarna.

Den närmaste framtiden

Det är mycket viktigt för framtiden att det finns en kontinuitet och förutsägbarhet för datorspelprogrammet. Det är därför mycket tillfredsställande att det nu för perioden 2009-11 finns ett treårskontrakt, och en god förhoppning om att kunna genomföra merparten av delarna i den ursprungliga planen.

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. För att detta ska kunna ske måste man redan nu börja bilda sig en uppfattning om vad det är man ska överta ansvaret för vid den tidpunkten, och vem som ska göra det.

Bortom 2011

Det klarnar allt mer att konferensen och exportaktiviteterna, allt under varumärket ”Nordic Game”, lämpar sig bäst att överlåtas till industrin. De mera kulturpolitiskt orienterade delarna, inklusive digital distribution av nordiska spel till nordiska brukare, kan komma att behöva en annan förvaltningsform.

Det ökande nordiska intresset för kreativ industri, och de bland annat genom utvärderingen dokumenterade framgångarna inom datorspelprogrammet, har lett till ett ökande intresse för datorspelprogrammet och dess eventuella fortsättning. Tyngden som läggs på datorspel, och de förväntningar detta medför, inom KreaNord och Nordiska datorspelprogrammet för globalisering är både glädjande och en stimulerande utmaning. Under senare tid har allt tydligare intresse uttryckts från olika håll för förlängning, komplettering eller utvidgning av datorspelprogrammet. Parallellt med löpande verksamhet överväger vi nu sådana utvecklingsmöjligheter. Några områden som redan nu framstår som intressanta för en sådan verksamhet listas översiktligt nedan.

Fortsatta och nya producent- och produktorienterade åtgärder:

- Fortsatt eller utökat kulturpolitiskt grundat utvecklingsstöd
- Nytt industriellt grundat utvecklingsstöd
- Nytt kulturpolitiskt grundat produktionssstöd
- Nytt industriellt grundat produktionssstöd
- Nya, andra industriellt grundade finansieringsformer, som produktionsfinansiering och andra former av riskkapital.

Nya brukarorienterade åtgärder:

- Stöd för innehållsutveckling för särskilda brukargrupper, som spel för vuxna
- Stöd för teknik- och innehållsutveckling för brukargrupper med särskilda behov
- Stöd för innehållsutveckling för särskilda brukargrupper av särskilda producentgrupper (som spel för kvinnor av kvinnor, och andra nordiska kulturellt grundade konkurrensfördelar)
- Stärkande av brukarmiljöer, som onlinespel, e-sport och liknande
- Brukares inverkan på produkterna, med brukardriven innovation, fokustester och liknande.

Nya åtgärder på angränsande fält:

- Stöd i olika former, exempelvis för produktion och export, av ”Serious Games”/”e-learning”
- Kvalitetssäkring i nordiska spelutbildningar
- Stöd till branschorganisationer (troligen en nödvändighet för att säkra branschen som en ansvarstagande part för delar av de värden datorspelprogrammet byggt upp)
- Stöd till organiserad, övergripande samverkan mellan nordiska spelforskare och nordiska spelproducenter.

Andra ökade ambitioner, till stöd för policyarbete:

- Operationalisering av de sakkunnigas befintliga mandat att koordinera framväxande nationella nordiska stödsystem för datorspel
- Aktivt deltagande i de nordiska diskussionerna kring definitioner av och prioriteringar inom satsningar på kreativ industri.
- Utvidgad ”benchmarking”, där nordiska satsningar på datorspel jämförs med övriga nordiska media- och kultursatsningar utifrån faktiskt bruk respektive global kreativ industri-potential, och i ljuset av nya, mycket aggressiva satsningar ibland annat olika europeiska länder.

Räkenskaper och budgetuppföljning, översikt

	Budget (DKK)	Utfall (DKK)
Basverksamhet och dithörande		
Basverksamheten	-500	-755 803
"Benchmarking"	-50	-50 000
Säljstöd – löpande	-80	-80 000
Utomnordiska etableringar och hemvändare	-30	-30 000
	-660	-915 803
Gemensamma aktiviteter och evenemang		
Nordic Game 2008	-500	-524 866
Nordiska samaktiviteter	-1 000	-1 296 421
Säljaktiviteter – evenemang	-400	-388 688
	-1 900	-2 209 975
Information och nätverk		
Expertstöd	-100	-208 063
Finansieringsinformation till producenter	-20	-20 000
Konsumentinformation	-100	-100 000
Kontaktdatabas	-80	-50 000
Marknadsinformation till producenter	-150	-262 793
Nätverk för branschorganisationer, uppbyggnad	-30	-46 101
	-480	-686 957
Infrastruktur och distribution		
Distributionssystem, utveckling och drift	-1 200	-761 420
Lokaliseringssystem		
Lokaliseringssystem	-430	-300 000
Utvecklingsstöd och dithörande		
Tävlingar och festivaler	-400	-403 756
Aktiviteter, självstyrande	-80	-39 154
Utvecklingsstöd	-6 000	-6 000 000
Utvecklingsstöd, administration	-300	-562 063
Utvecklingsstöd, sakkunniga	-300	-266 631
	-7 080	-7 271 603
Revision, kontroll och rapportering	-200	-310 995
Övrigt, oförutsett och periodisering	-50	0
Summa kostnader	-12 000	-12 456 753
Finansiering från NMR	12 000	12 340 000
Erhållna räntor	0	126 913
Årets resultat	0	10 160
2007 års resultat	0	163 195
Akkumulerat resultat	0	173 355

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 bortåt 100 gånger i utomnordiska sälj- och utställningsaktiviteter. Konferensen Nordic Game hade 1 200 registrerade deltagare, och var bland Europas tre största datorspelkonferenser under 2008.

Det inkom 138 ansökningar om utvecklingsstöd, varav från Danmark 39 ansökningar, från Finland 30, från Färöarna två, från Island fyra, från Norge 17 och från Sverige 46. Tillgängliga 6 MDKK fördelades på 16 beviljade projekt.

Sammanfattningsvis har Nordiska datorspelprogrammet under året fortsatt alla sina planerade åtgärder, och har uppnått positiva resultat på alla områden.

Administrativa utgifter	<i>Budget (KDKK)</i>	<i>Utfall (DKK)</i>
Basverksamheten	-500	-755 803
Utvecklingsstöd, administration etc	-300	-562 063
Utvecklingsstöd, sakkunniga	-300	-266 631
Revision, kontroll och rapportering	-200	-310 995
Summa administrativa utgifter	-1 300	-1 895 492

Periodiserade medel

Från 2007 finns ett överskott på DKK 163 195 som nu har tagits in i 2008 års räkenskaper.

Personal och jämställdhet

Programmet har en strävan att engagera kvinnor mot bakgrund av allmän jämställdhet men med särskild hänsyn till den obalans som råder i datorspelindustrin. Därtill försöker programmet engagera medarbetare från de olika nordiska länderna.

För närvarande är följande personer engagerade i verksamheten:

		<i>Verksamhetsområden</i>	<i>Anställning</i>
Emma Mellander	SE	Projektkoordination	Löpande på projektbasis
Erik Robertson	SE	Ledning, med mera	Tills vidare, 80 %
Heidi Nilsson	FI	Administration, med mera	Tills vidare, 80 %
Jacob Riis	DK	Information och kommunikation	Löpande på konsultbasis
Maria Malm	SE	Administration	Löpande på konsultbasis
Marie Jönsson	SE	Administration	Löpande på konsultbasis
Tom Felices	SE	Gemensamma aktiviteter	Tills vidare, 100 %