



norden

Nordiska datorspelprogrammet

# Årsberättelse 2009

Fastställd 2010-03-23

**Verksamhetsberättelse**  
**Räkenskaper**  
**Nyckeltal och statistik**



*Illustration från utvecklingsstödsprojektet "Earth No More" från Recoil Games Oy (FI).*

## Nordiska datorspelprogrammet

Nordiska datorspelprogrammets tredje verksamhetsår fick också en kraftigt reducerad budget i förhållande till den underliggande planen (11,3 istället för planerade 15,0 MDKK). Vi har även detta år genomfört så mycket som möjligt av de planerade åtgärderna 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. För 2009 beviljades även 1 MDKK för Nordiska datorspelprogrammet för globalisering, som ekonomiskt redovisas separat.

Vår revisor, Johan Henriksson, har granskat föreliggande årsberättelse utan anmärkning, och den fastställdes av bolagets styrelse vid ordinarie styrelsemöte 2010-03-23.

Vi tackar för det fortsatta förtroendet och överlämnar härmed vår årsberättelse för verksamhetsåret 2009.

Malmö 2010-03-23

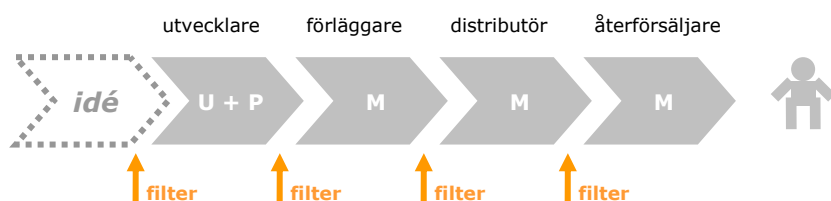
**Nordic Game Resources AB**

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.



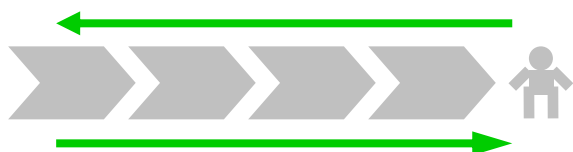
Åtgärderna inom programmet riktas i grunden mot det allmänt nyttiga, som gemensamma åtgärder för försäljning och export, digital distribution, konsument- och producentinformation samt expertstöd. Ett riktat utvecklingsstöd ska sedan förverkliga utvalda nordiska projekt med kreativ höjd, kvalitet och kommersiell potential. Hänsyn ska tas till ungas skydd från skadligt medieinnehåll. Programmet inleddes 2006 och 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 fem fast anställda, motsvarande 3,8 årsarbeten. Övriga medarbetare har projekt-, deltid- eller olika slags timersättning. Basverksamheten omfattar förutom ren administration även information kring verksamheten och nordiska datorspel samt omvärldsbevakning. Informationen på hemsidorna har under hösten utvecklats i enlighet med utvärderingen. Kostnaden för denna del av verksamheten, 878 KDKK, avser huvudsakligen personal- och lokalkostnader.

<b>Basverksamhet och dithörande</b>	<i>Budget (KDKK)</i>	<i>Utfall (DKK)</i>
Basverksamheten	-750	-795 214
Säljstöd – löpande	-150	-150 000
	<b>-900</b>	<b>-945 214</b>

## 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 stora aktiviteter var Game Developers Conference 2009 i februari, vår egen konferens Nordic Game 2009 i Malmö i maj, GamesCom i Köln i augusti med 26 deltagande utställare och Game Connection i Lyon i december med 17 utställare. I oktober gjordes också ett deltagande i Tokyo Game Show med besök hos ett antal japanska spelföretag för ett fyrtiotal nordiska deltagare, finansierat genom för Nordiska datorspelprogrammet för globalisering.

Nytt för året var ett blygsamt deltagande på E3 i Los Angeles och en anknytande tvådagars seminarie-serie kallad ”Nordic Games & Film Lounge”, med 23 deltagande nordiska organisationer. I oktober deltog programmet i Dubai World Game Expo i samarbete med svenska exportrådet, Invest in Sweden, finska Neogames och tre nordiska företag, som ett pilotförsök att närma sig den växande Mellanöstern-marknaden.

### Game Developers Conference 2009, San Francisco

I den nordiska montern på GDC Expo i februari, världen största branschbegivenhet inom datorspel, deltog 40 företag från alla de nordiska länderna.

### Nordic Game 2009, Malmö

Nordic Game är den viktigaste mötesplatsen för den nordiska branschen och en av de två-tre viktigaste datorspelkonferenserna i Europa. I en läsarundersökning (GamesIndustry.Biz, mars

2009) utsågs Nordic Game till det 5:e viktigaste spelevenemanget i världen. I år hade Nordic Game över 1 150 registrerade deltagare (2004: 200, 2005: 300, 2006: 700; 2007: 850; 2008: 1200) och fick även en markant ökad medietäckning, trots konjunkturen, som drabbat många konferenser hårt.

Det nordiska nätverk som byggts upp genom åren är unikt i världen. Det synliggjordes med ett toppmöte under Nordic Game 2009 med titeln ”.exec”. Där samlades 44 stycken direktörer och ledande beslutsfattare från den nordiska industrin med några speciellt inbjudna besökare från framförallt Storbritannien för en halvdags workshop kring aktuella svårigheter och möjligheter inom industrin. Utfallet blev över förväntan och ”.exec” integreras nu som en återkommande del av Nordic Game-konferensen.

<b>Gemensamma aktiviteter och evenemang</b>	Budget (KDKK)	Utfall (DKK)
Nordic Game 2009	-600	-470 814
Nordiska samaktiviteter	-1 500	-1 908 898
	<b>-2 100</b>	<b>-2 379 713</b>

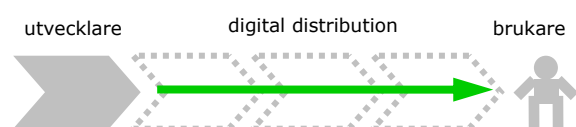
### Information och nätverk

På <http://NordicGame.Net> finns nu producent- och annan information om 561 (2006: 280, 2007: 489; 2008: 544) företag och organisationer, därav 323 (2006: 209, 2007: 229; 2008: 312) verksamma i spelutveckling. Förmedlingen av externt köpt marknadsinformation fick inte så stor efterfrågan under året, återigen på grund av konjunkturen, och utbudet har inte heller varit stort av samma skäl. Expertstödet och mentorskapet hade under året 15 deltagande företag, varav fem var mottagare av utvecklingsstöd. Olika former har prövats, inklusive tvådagars ”retreats”. Konsumentinformationen är överförd till digital distribution.

Arbetet med nätverk för branschorganisationer fick en ny framgång i september i Reykjavík, då den isländska branschorganisationen bildades. Därmed är de formella kraven uppfyllda för att påbörja arbetet med att överlämna programmets värden till den samlade nordiska industrin. Idag framstår det som uppenbart att det är konferensen och exportaktiviteterna, som ju båda går under varumärket ”Nordic Game”. Även gemensamma informationstjänster bör kunna överlåtas.

<b>Information och nätverk</b>	Budget (KDKK)	Utfall (DKK)
Expertstöd	-300	-306 257
Konsumentinformation	-100	-100 000
Marknadsinformation till producenter	-150	-103 310
Nätverk för branschorganisationer, uppbyggnad	-100	-11 395
	<b>-650</b>	<b>-520 962</b>

### 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, och har bedrivits under året även med tillkommande medel från globaliseringsprogrammet. Portalen har fått en engelskspråkig version, och har introduktionssidor på japanska, kinesiska och koreanska. Bland annat med hänsyn till genomloppstiden för utvecklingsstödprojekten är det först nu distributionen når sin fulla betydelse. Vid utgången av 2009 ökar eller utgör spelportalen hela tillgängligheten för 27 nordiska spel. Kostnaden, 142 KDKK, avser huvudsakligen personalkostnader för närstående och externt engagerade parter.

En utredning med seminarier har genomförts för att se om nordiska datorspel kan finna nya vägar till de globala marknaderna i samverkan med barnfilm- och -tv-producenter. Situationen är långt ifrån entydig, men ett fundament till samarbete har lagts. Dessutom har en dialog inletts med nordiska bibliotek, också kring speldistributionsfrågor.

#### Infrastruktur och distribution

	Budget (KDKK)	Utfall (DKK)
Distributionssystem, utveckling och drift	-300	-141 701
Samverkan andra medier och kanaler	-150	-207 675
	<b>-450</b>	<b>-349 376</b>

## 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 170 (2006: 58, 2007: 101, 2008: 138) inkomna ansökningarna om utvecklingsstöd för datorspel. Från Danmark inkom 34 (2006: 16, 2007: 29, 2008: 39) ansökningar, från Finland 40 (2006: 10, 2007: 19, 2008: 30), från Färöarna ingen (2006: 0, 2007: 0, 2008: 2), från Grönland ingen (2006: 1, 2007: 1, 2008: 0), från Island fyra (2006: 3, 2007: 3, 2008: 4), från Norge 12 (2006: 8, 2007: 12, 2008: 17) och från Sverige 80 (2006: 20, 2007: 37, 2008: 46). Sammanlagt ansökningsbelopp var knappt 83 MDKK. De tillgängliga 6 MDKK fördelades på 14 beviljade projekt. Därtill fick fem projekt 100 KDKK för att förbättra sina ansökningar och återkomma.

Figur: Samtliga utvecklingsstödomgångar, utfall

	DK	Bev	FI	Bev	FO	Bev	GL	Bev	IS	Bev	NO	Bev	SE	Bev	Tot	Bev
2006	16	2	10	0	0	0	1	0	3	0	8	1	20	2	<b>58</b>	5
2007:1	11	2	7	0	0	0	1	0	1	0	6	3	21	2	<b>47</b>	7
2007:2	18	3	12	1	0	0	0	0	2	0	6	0	16	2	<b>54</b>	6
2008:1	18	1	19	4	2	0	0	0	2	0	10	0	24	3	<b>75</b>	8
2008:2	21	0	11	2	0	0	0	0	2	1	7	1	22	4	<b>63</b>	8
2009:1	17	3	14	2	0	0	0	0	1	0	6	0	48	1	<b>86</b>	6
2009:2	17	3	26	3	0	0	0	0	3	1	6	0	32	1	<b>84</b>	8
<b>Total</b>	<b>118</b>	<b>14</b>	<b>99</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>14</b>	<b>2</b>	<b>49</b>	<b>5</b>	<b>183</b>	<b>15</b>	<b>467</b>	<b>48</b>

Ovan visas en översikt över länderna, med samtliga inkomna och beviljade ansökningar.

Figur (till höger): Samtliga utvecklingsstödprojekt, status per 2009-12-21

Produktionstiden för ett datorspel är typiskt ett till två år, och flera av våra stödda projekt är färdigställda nu, när tre år gått sedan det första stödet utdelades, vilket framgår av illustrationen till höger. Merparten av våra utvecklingsprojekt söker naturligtvis fortfarande sin produktionsfinansiering, och en del företag finns inte längre, dessvärre precis som i många andra branscher. (Röd markering betyder att firman har upphört, medan gul betyder att rapporten ännu inte godkänts trots att milstenens deadline har passerats, vilket inte nödvändigtvis innebär att spelutvecklaren gjort något fel. Blå markering är de tre stegen i utvecklingsstödet, från kontrakt till slutrapport. De två gröna stegen är produktionen, bortom vårt stöd.)

Nedan visas översiktligt beviljade, utbetalda och innestående medel för de olika omgångarna per 2009-12-31.

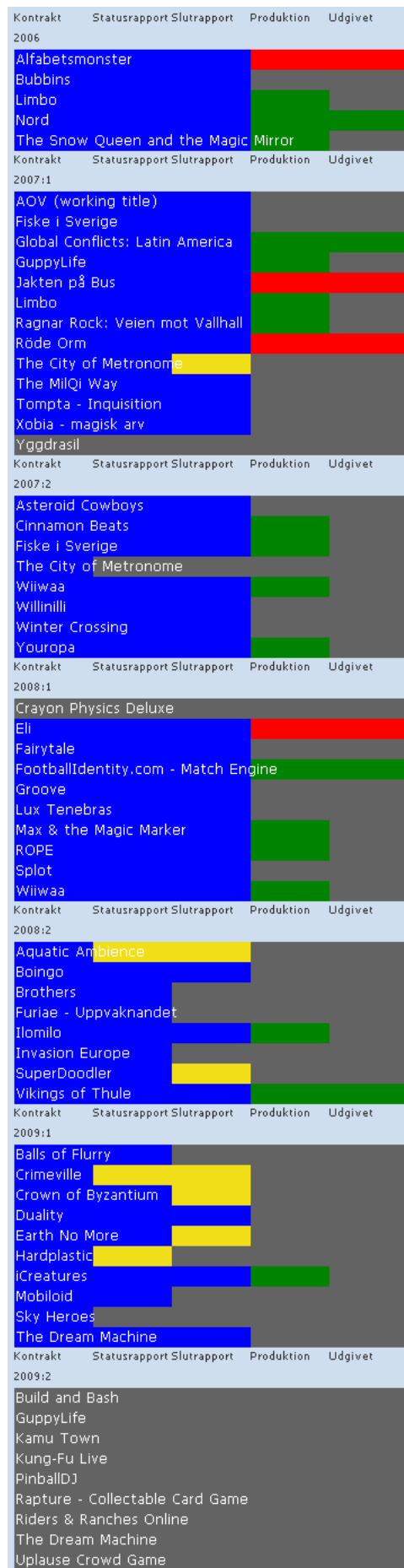
(DKK)	Beviljat	Utbettalt	Balans
2006	2 000 000	2 000 000	0
2007:1	2 400 000	2 385 000	15 000
2007:2	2 500 000	2 140 000	360 000
2008:1	3 000 000	2 900 000	100 000
2008:2	3 100 000	2 680 000	420 000
2009:1	3 000 000	2 212 500	787 500
2009:2	3 000 000	0	3 000 000
<b>Summor</b>	<b>19 000 000</b>	<b>14 317 500</b>	<b>4 682 500</b>

Kostnaden utöver själva utvecklingsstödet, 481 KDKK i översikten nedan, 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.

Representanter från Grönland och Åland deltog som stipendiater i Nordic Game 2009, med alla omkostnader betalda. Urvalet skedde med hjälp av Nordens Hus på Färöarna, Nordens Institut i Grönland och Nordens Institut på Åland.

## 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 till Nordic Game Jam i Danmark, vårt eget Nordic Game Awards, samt Assembly i Finland. Programmet har också gett ett litet resestöd till två grupper av nordiska spelutvecklare som nominerats till prestigefyllda priser på Independent Games Festival och Penny Arcade Expo.

<b>Utvecklingsstöd och dithörande</b>	<i>Budget (KDKK)</i>	<i>Utfall (DKK)</i>
Tävlingar och festivaler	-300	-270 071
Aktiviteter, självstyrande områdena	-100	-12 216
Utvecklingsstöd	-6 000	-6 000 000
Utvecklingsstöd, administration	-300	-272 088
Utvecklingsstöd, sakkunniga	-300	-262 569
	<b>-7 000</b>	<b>-6 816 944</b>

## Övrigt och oförutsett

Under året dök det upp möjligheter att stödja nordiska spelforskare och spelutbildningar i deras arbete, om än marginellt. Mot bakgrund av intresset för en framtida fortsatt verksamhet i linje med programmets valde vi att ta vara på dessa möjligheter, och har också genomfört ett projekt för kartläggning av verksamheter inom spelområdet för att göra spel mera tillgängliga för funktionshindrade.

<b>Övrigt och oförutsett</b>	<i>Budget (KDKK)</i>	<i>Utfall (DKK)</i>
Övrigt och oförutsett	<b>-38</b>	<b>0</b>
Samverkan forskning och utbildning		-37 206
Tillgänglighet		-32 896
	<b>-38</b>	<b>-70 102</b>

## Observationer, framtidsutsikter och förändringsbehov

### Den närmaste framtiden

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 överlåta till industrin. De mera kulturpolitiskt orienterade delarna, inklusive digital distribution av nordiska spel till nordiska brukare, kan komma att behöva en annan förvaltningsform.

Vid sessionen 2009 uttryckte Nordiska Rådet på förslag från Kultur- och utbildningsutskottet att datorspelprogrammet borde förlängas, utvidgas och göras permanent. Utredning av former, innehåll och förutsättningar för detta utreds för närvarande, och avrapporteras under våren 2010. Några områden som utvärderas listas översiktligt nedan.

**Fortsatta och nya producent- och produktorienterade åtgärder:**

- Fortsatt eller utökat kulturpolitiskt grundat utvecklingsstöd
- Nytt industriellt grundat utvecklingsstöd
- Nytt kulturpolitiskt grundat produktionsstöd
- Nytt industriellt grundat produktionsstöd
- 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

<b>Basverksamhet och dithörande</b>		
Basverksamheten	-750	-795 214
Säljstöd – löpande	-150	-150 000
	<b>-900</b>	<b>-945 214</b>
<b>Gemensamma aktiviteter och evenemang</b>		
Nordic Game 2009	-600	-470 814
Nordiska samaktiviteter	-1 500	-1 908 898
	<b>-2 100</b>	<b>-2 379 713</b>
<b>Information och nätverk</b>		
Expertstöd	-300	-306 257
Konsumentinformation	-100	-100 000
Marknadsinformation till producenter	-150	-103 310
Nätverk för branschorganisationer, uppbyggnad	-100	-11 395
	<b>-650</b>	<b>-520 962</b>
<b>Infrastruktur och distribution</b>		
Distributionssystem, utveckling och drift	-300	-141 701
Samverkan bibliotek, public service	-150	-207 675
	<b>-450</b>	<b>-349 376</b>
<b>Utvecklingsstöd och dithörande</b>		
Tävlingar och festivaler	-300	-270 071
Aktiviteter, självstyrande	-100	-12 216
Utvecklingsstöd	-6 000	-6 000 000
Utvecklingsstöd, administration	-300	-272 088
Utvecklingsstöd, sakkunniga	-300	-262 569
	<b>-7 000</b>	<b>-6 816 944</b>
<b>Revision, kontroll och rapportering</b>		
	<b>-150</b>	<b>-112 840</b>
<b>Övrigt, oförutsett och periodisering</b>		
	-38	0
Tillgänglighet		-37 206
Samverkan forskning o utbildning		-32 896
	<b>-38</b>	<b>-70 102</b>
<b>Summa kostnader</b>		
	<b>-11 288</b>	<b>-11 195 151</b>
Finansiering från NMR	-11 288	11 288 000
Erhållna räntor		0
<b>Årets resultat</b>		<b>92 849</b>
2008 års resultat		173 355
Akkumulerat resultat		266 204

## 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 nästan 1 200 registrerade deltagare, och var en av Europas tre största datorspelkonferenser under 2009.

Det inkom 170 ansökningar om utvecklingsstöd och tillgängliga 6 MDKK fördelades på 14 beviljade projekt. 27 spel har gjorts tillgängliga genom den nordiska spelportalen.

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

<b>Administrativa utgifter</b>	<i>Budget (KDKK)</i>	<i>Utfall (DKK)</i>
Basverksamheten	-900	-945 214
Utvecklingsstöd, administration etc	-300	-272 088
Utvecklingsstöd, sakkunniga	-300	-262 569
Revision, kontroll och rapportering	-150	-112 840
Summa administrativa utgifter	-1 650	-1 592 712

### Periodiserade medel

Från 2008 finns ett överskott på DKK 173 355 som nu har tagits in i 2009 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	Projektleddning, Nordic Game	Tills vidare, 100 %
Erik Robertson	SE	Ledning, med mera	Tills vidare, 80 %
Heidi Nilsson	FI	Administration, med mera	Tills vidare, 80 %, föräldraledig
Jacob Riis	DK	Information och kommunikation	Löpande på konsultbasis
Johanna Lindvall	SE	Projektkoordination	Löpande på konsultbasis
Maria Malm	SE	Administration	Löpande på konsultbasis
Marie Jönsson	SE	Administration	Löpande på konsultbasis
Sten Selander	SE	Expertstöd	Tills vidare, 100 %
Tom Felices	SE	Gemensamma aktiviteter	Tills vidare, 100 %

Följande personer har arbetat för verksamheten i enskilda projekt under året:

		<i>Verksamhetsområde</i>
Cecilie Stranger-Thorsen	NO	Barnspel, barnfilm och -TV
Thomas Vigild	DK	Samverkan med och mellan bibliotek