

# dataspillsenteret/

## Tilstandsrapport - Dataspillfinansiering

Perspektiver fra dagens situasjon rundt spillfinansiering

En del av prosjektet *Boost*

Marianne Lerdahl & Ole Andreas Haley

31. august, 2020

## Innhold

Forord	4
1. OM RAPPORTEN	5
1.1 Sammendrag	5
1.2 Bakgrunn	5
1.3 Formål	6
1.4 Fremgangsmåte	6
1.5 Tilbydere	7
1.6 Spillutviklere	7
2. DAGENS SITUASJON	8
2.1 Spillutvikling og finansiering i 2020	8
2.2 Perspektiver fra tilbydere	9
2.3 Perspektiver fra spillutviklere	10
2.4 Planlagte tiltak og endringer	12
2.5 Sammenligning av aktørenes perspektiver	12
3. KONKLUSJON	13
3.1 Gjenstående utfordringer	13
3.2 Behov for mer informasjon	14
3.3 Hvordan Dataspillsenteret kan hjelpe på gjenstående utfordringer	14
4. REFERANSER OG BIDRAGSYTERE	16
4.1 Organisasjoner som har bidratt til rapporten	16
4.2 Referanseliste	17

«Tilstandsrapport - Dataspillfinansiering: Perspektiver fra dagens situasjon rundt spillfinansiering»

En del av *Boost*

**Rapporten er skrevet av:** Marianne Lerdahl & Ole Andreas Haley

**Utgitt av:** Dataspillsenteret - norsk senter for spillutvikling

**Utgivelsesår:** 2020

**Rapporten er tilgjengelig på:** [www.dataspillsenteret.no](http://www.dataspillsenteret.no)

Kontakt for spørsmål til eller bruk av rapporten:

Dataspillsenteret

**Kontakt:** Tallak Rundholt (daglig leder)

**Epost:** [rundholt@dataspillsenteret.no](mailto:rundholt@dataspillsenteret.no)

**Tlf.:** + 47 482 33 775

**Takk til:** Kulturrådet, Bergen kommune, Mediefondet Zefyr, Spillmakerlauget Vest, Virke Produsentforeningen, Steffen Fløan Øie, Tallak Liavåg Rundholt, Jan Christian Heigl, Sebastian Bern, Kristina Haley, Anders Ziegler, Hedda Lerdahl Ziegler

## Forord

Den norske dataspillbransjen har vokst kraftig de siste ti-femten årene. Næringen preges først og fremst av mange dyktige, kunnskapsrike og hardtarbeidende mennesker som brenner for det de gjør. Samtidig er det slik at det i en fersk bransje finnes potensial for forbedringer. Bedre tilgang på kapital i næringen er et gjennomgående ønske ikke bare blant dataspillselskapene selv, men også hos offentlige myndigheter. Prosjektet «Boost» er et forsøk på å dekke noe av dette behovet.

Det er ikke uventet ulike oppfatninger av hvor godt dagens finansieringssystem fungerer, både blant spillutviklere, offentlige tilskuddsforvaltere og private investorer. Dataspillbransjen er en kulturnæring som omfatter mange ulike typer selskaper, fra små indie-utviklere med et kunstnerisk fokus, til større, mer kommersielt orienterte aktører. Ulike selskaper har ulike behov. Dataspillsenteret er en demokratisk samarbeidsorganisasjon etablert som et virkemiddel for å få gjennomført tiltak og prosjekter bransjen som helhet kan nyte godt av. «Boost» og spillfinansieringsportalen er et slikt prosjekt.

Særegenheter ved måten utviklingen av dataspill er finansiert på gjør at også selskaper med et kommersielt fokus kan ha behov for offentlig drahjelp i tidlige faser. Felles for bransjen er et behov for økt tilgang på kunnskap om tilskuddsordninger og andre finansieringskilder. Dataspillsenteret har derfor fått utviklet en portal som kan samle både statlige, fylkeskommunale, kommunale, og private ideelle og kommersielle tilskuddsordninger, lån og andre finansieringskilder.

Dataspillsenterets initiativ og prosjekter skal ta sikte på å komplimentere det arbeidet som allerede gjøres av aktører som Virke Produsentforeningen og NFI. I vår formålsparagraf heter det at Dataspillsenterets visjon er å være en døråpner, veileder og bindeledd for alle aktører innen feltet. Vår styrke er handlingsrommet som gir oss muligheten til å utvikle prosjekter uavhengig av om de involverte aktørene er offentlige, private, ideelle, kommersielle eller sågar i det hele tatt medlemmer hos oss.

Rapporten, samt portalen som lanseres parallelt, er første del av et større prosjekt. Hverken rapporten eller portalen dekker alle problemstillinger eller finansieringskilder. Tilbakemeldinger fra bransjen generelt og brukerne av portalen spesielt vil legge premissene for videre arbeid.

Jeg vil rette en stor takk til Marianne Lerdahl og Ole Andreas Haley for imponerende godt arbeid både med utviklingen av rapporten og portalen, og til Spillmakerlauget Vest sin styreleder Jan Heigl for uvurderlig oppfølging og organisatorisk hukommelse underveis i prosessen. Avslutningsvis må takk også gå til Kulturrådet og Bergen kommune, som har bidratt til finansieringen av prosjektet.



Jallak Rundholt

## 1. OM RAPPORTEN

### 1.1 Sammendrag

Denne rapporten omhandler dagens situasjon for norske spillutviklere vedrørende finansiering av spillprosjekter. Rapporten er en del av et større prosjekt, Boost, om kartlegging og kompetanseheving innen spillfinansiering. Prosjektet er gjennomført i tidsrommet august 2019 - juli 2020.

### 1.2 Bakgrunn

Spillmakerlauget Vest gjennomførte i 2018 et forprosjekt for å kartlegge interesse og behov for å opprette Dataspillsenteret, en nasjonal organisasjon. Forprosjektet bestod av to intervjurunder med spillutviklere, bransjeorganisasjoner og nasjonale virkemiddelapparater. Forprosjektet resulterte i en rapport av Kristina Haley (tidl. Halvorsen) som oppsummerte innspill fra intervjuene, og beskrev hvilken funksjon organisasjonen burde ha, inkludert anbefaling om typer prosjekter den burde fokusere på. Haley skriver at et spillsenter vil være med på å profesjonalisere bransjen, slik som lignende organisasjoner har bidratt innen andre kreative næringer (Halvorsen, 2018, s.3).

Fra rapporten til Haley (2018, s.19-20) var det flere tilbakemeldinger fra spillutviklere i første intervjurunde som gikk direkte på spillfinansiering:

- Hjelp til søknadsskriving - både for tidsbesparelse og ekspertisehjelp
- Spillsenteret bør lage en oversikt over instanser spillutviklere kan søke midler fra
- Hjelp spillutviklere med å få tak i risikokapital og opplære om dette
- Opplæring av spillutviklere i håndtering av investorer

Et av de konkrete forslagene fra rapporten var at senteret skulle organisere en "Angel Challenge", som gir spillutviklere muligheten til å trene på å presentere selskap og prosjekter for potensielle investorer.

Dataspillsenteret konkluderte med at en Angel Challenge ikke skulle bli det første prosjektet de gjennomførte. Angel Challenge er et omfattende prosjekt som er avhengig av flere aktører. Det er også et opplegg med plass til et begrenset antall deltagere. Dataspillsenteret ønsket et prosjekt som kunne fokusere på grunnleggende kompetanseheving, som ville være tilgjengelig for alle spillutviklere i norsk spillbransje. En prosjektgruppe ble satt sammen, som med utgangspunkt i tilbakemeldingen om at spillutviklere ønsket hjelp med søknadsskriving, og en oversikt over instanser de kunne søke midler fra, fremla forslaget om å skape et prosjekt rundt en rapport og en finansieringsportal (Dataspillsenteret, 2020). Rapporten ville se på spillutviklernes syn på dagens situasjon rundt spillfinansiering, mens portalen ville hjelpe de navigere ulike finansieringsmuligheter. Dette prosjektet ble kalt Boost.

Rapporten er utarbeidet i tidsrommet august 2019 - juli 2020. Rapporten er utarbeidet av Marianne Lerdahl og Ole Andreas Haley på oppdrag fra Dataspillsenteret, i dialog med offentlige og private tilbydere av kapital, og norske spillutviklere.

### 1.3 Formål

Denne rapporten omhandler dagens situasjon for norske spillutviklere vedrørende finansiering av spillprosjekter, og trekker inn eksisterende og pågående arbeid og tiltak fra andre instanser som vil påvirke situasjonen i løpet av de neste årene.

Det er utgitt flere rapporter de siste årene om norsk dataspillbransje. I tillegg til Haleys rapport fra 2018, ble det gitt ut en rapport fra Virke produsentforeningen om norsk dataspillbransje "Spillrapporten 2019/2020" (Virke, 2019), nesten samtidig med at Kulturdepartementet lanserte sin nye strategi for bransjen i årene 2020-2022, "Spillerom" (Kulturdepartementet, 2019). Begge disse inneholder deler om dagens situasjon for norsk spillfinansiering, og inkluderer evnen til å tiltrekke finansiering som en del av nødvendig profesjonalisering som bransjen trenger for å utvikle seg.

Prosjektet Boost starter et kompetansehevende arbeid for norske spillutviklere innen spillfinansiering. Boost skal synliggjøre status og gå i dybden på utfordringer med dagens spillfinansiering fra ulike perspektiver. Dette vil gi Dataspillsenteret et bedre kunnskapsgrunnlag for å ta valg innen strategi og prioritering av fremtidige prosjekter for å fortsette denne kompetansehevingen.

### 1.4 Fremgangsmåte

"Spillrapporten 2019/2020" og "Spillerom" presentverer en helhetlig oversikt over status til den norske spillbransjen i dag. Virke Produsentforeningen legger i sin rapport blant annet frem tall som viser en solid vekst på omsetning i bransjen (Virke, 2019, s.9). De har avgrenset aktørene til selskaper som har utgitt et spill i løpet av sin eksistens samt hatt omsetning i 2018 (2019, s.7). Som et resultat er det 15 av de største spillsekskapene i bransjen som har rapportert inn til statistikken.

I "Spillerom" står det at for å lykkes som spillprodusent, så er tilgangen til god finansiering og investering avgjørende (Kulturdepartementet, 2019, s.23). Innledningsvis konstaterer "Spillerom" at strategien er at dataspillbransjen skal få utvikle seg mest mulig på egne premisser, og at statens oppgave er å sørge for stabile og forutsigbare rammebetingelser (2019, s. 9-10). Det sees som nødvendig med økt profesjonalisering av bransjen for å sikre et variert spilltilbud av høy kvalitet. Ut over kompetanse innen utvikling, produksjon og lansering, trekkes også fram stabil økonomi og evne til å tiltrekke finansiering som aspekter som inngår i en profesjonell bransje.

For å undersøke nærmere hvilke utfordringer som ligger i å oppnå en økt profesjonalisering innen økonomi og finansiering har prosjektgruppen i Boost tatt kontakt med aktører innenfor og utenfor Virkes avgrensning. Gjennom kvalitative dybdeintervju med spillutviklere og tilbydere av spillfinansiering i Norge fokuserer denne rapporten på å belyse konkrete problemstillinger og bakenforliggende årsaker knyttet opp mot utfordringer innen finansiering, som Dataspillsenteret kan bidra til å bedre.

Intervjuene har blitt gjennomført via telefon og videochat. Som forberedelse til flere av dybdeintervjuene fylte aktørene ut et spørreskjema. Skjemaet var knyttet opp mot testing av portalen som inngår i Boost, men inneholdt også konkrete spørsmål rundt hvordan de i dag forholder seg til finansiering av spill i Norge. Svarene i spørreskjema ble brukt som grunnlag for diskusjon under intervjuene.

### 1.5 Tilbydere

Et utvalg sentrale, nasjonale aktører som tilbyr tilskudd til spillutvikling ble kontaktet for deltagelse i Boost. Av disse bidro seks til rapporten. Bidragsyterne representerte tilbydere av regionale, nasjonale og overnasjonale tilskuddsordninger.

To private tilbydere ble intervjuet. En av disse representerte en nasjonal aktør, og den andre et nordisk fond. Prosjektet hadde som utgangspunkt å fokusere på offentlige tilbydere, og intervjuene gjort med private aktører må sees på som supplerende synspunkter og tidlig sammenligningsgrunnlag.

### 1.6 Spillutviklere

Et kvalitativt utvalg av spillutviklere ble kontaktet. Under utvelgelsen ble det vektlagt at gruppen skulle være en bred representasjon av selskaper med variasjoner innen mengde erfaring, størrelse, regional tilhørighet og finansieringsmodeller.

## 2. DAGENS SITUASJON

### 2.1 Spillutvikling og finansiering i 2020

I følge Virke Produsentforeningen er det i underkant av 30 aktive spillprodusenter (selskaper) i Norge (Kulturdepartementet, 2019, s.20). De viktigste finansieringskildene er selskapets egenkapital, alternative finansieringskilder (inkludert private midler fra ansatte og gründere, bidrag fra nære bekjente, folkefinansiering og andre oppdrag), offentlige virkemidler og private investeringer. Mange av selskapene er relativt ferske, uten tidligere utgitte spill, som skaper utfordringer innen finansiering. Samtidig er tilgangen til god finansiering og investering avgjørende for å lykkes (2019, s.23).

Arbeid med andre oppdrag (såkalt «work-for-hire») kan gi midler som veier opp for mangelen på inntekter fra tidligere spill. Samtidig kan det forlenge produksjonsløpene til spillene, og bidrar ofte ikke til kompetanseheving innen spillutvikling (2019, s.24). Tilskudd fra offentlige aktører er viktige fordi de hjelper spillselskaper å sikre virksomhetens fokus på spillutvikling. De bidrar også i stor grad til at selskapene kan komme i posisjon til å hente annen finansiering.

Offentlige virkemidler tildeles etter søknader som spillselskapene sender inn til de enkelte tilbyderne. Hvilke faser av utviklingen som gis tilskudd til, samt størrelsen på tilskuddet varierer. Noen av tilskuddene er knyttet opp mot satte søknadsfrister, mens andre kan gjøre søknadsbehandling og tildeling fortløpende.

Privat finansiering kan komme i form av investeringer, lån eller gaver, men den vanligste formen for norske spillselskaper er i form av samarbeidsavtaler med utenlandske aktører lengre frem i verdikjeden. Dette er typisk utgivere eller plattformholdere (Kulturdepartementet, 2020, s.24). Disse avtalene forutsetter ofte at spillet er forbi de tidligste fasene i utviklingsløpet, og bidrar ikke nødvendigvis med økonomiske midler til utviklingen av spillet.

Representanter fra spillselskaper benytter deltagelse på internasjonale konferanser og bransjemesser på å vise fram prosjekter og avholde møter med potensielle utgivere og plattformholdere.

### 2.2 Perspektiver fra tilbydere

#### Avhengighet av offentlige tilskudd

Offentlige tilskuddsmidler skal hjelpe med å redusere risiko på nye prosjekter. Det er en vanlig utfordring for flere tilbydere at spillutviklere ikke oppgir noen andre former for finansiering ut over offentlige tilskudd i sine finansieringsplaner. Dette påvirker vurderingen av selskapets gjennomføringsevne, da prosjektene tilsynelatende står eller faller på hvorvidt disse tilskuddene innvilges.

#### Krav til tidligere prosjekter

Enkelte tilskuddsordninger forutsetter at selskapene kan vise til tidligere prosjekter som oppfyller gitte kriterier. Dette skaper utfordringer på to måter: For det første kan det være et tolkningsspørsmål hvorvidt et prosjekt oppfyller krav, og for det andre ekskluderer kravet nye selskaper uten tidligere utgitte titler, eller selskaper som har utviklet titler til markeder eller målgrupper som ikke er inkludert i tilskuddsordningens område.

#### Kvalitet på søknader

Enkelte offentlige tilbydere mottar en del søknader som holder lav kvalitet, særlig på det økonomiske med svake markeds- og finansieringsplaner. Spillkonseptet er det mest vesentlige i vurderingen av en søknad, men gjennomføring og markedspotensiale inngår i helhetsvurderingen. Dermed er det sentralt at tilbyderen opplever at det kommer tydelig fram hva spillet er, og hvordan det vil skille seg fra sine konkurrenter.

Budsjettene må vise at spillutvikleren forstår hva som inngår i et prosjekt, og være realistisk i omfang. Det er en utfordring der søknader inneholder uoversiktlige budsjettmaler som gjør det vanskelig for tilbyderne å tolke intensjonene bak.

#### Tolkning og endring av retningslinjer

Offentlige tilbydere sine tilskuddsordninger er styrt av forskrifter. I flere tilfeller inngår en kunstnerisk vurdering i forskriften. Alle søknader vurderes opp mot disse forskriftene, og må oppfylle de formelle kravene for å kunne motta tilskudd. Forskrifter, og tolkningen av disse kan være noe uklare, og går gjennom endringer og presiseringer over tid. Det kan i visse tilfeller også komme midlertidige prioriteringer for en tildelingsrunde, knyttet opp mot for eksempel kjønnsbalanse, inkluderingstiltak eller lignende. Flere tilbydere opplever en utfordring ved at en del søknader ikke oppfyller kravene, fordi spillutviklerne ikke har sattv seg inn i gjeldende forskrifter eller tolket disse feil.



### Helhetlige team

Flere tilbydere opplever at teamene som presenteres i søknadene ikke er balanserte, eller mangler kvalifiserte nøkkelpersoner. Dette går inn i vurderingen av hvorvidt et selskap har nødvendig gjennomføringsevne for et prosjekt.

Eksempelvis er enkelte tilskuddsordninger direkte rettet mot næringsutvikling og bransjetiltak. Ved søknader til disse ordningene er det en utfordring når selskaper mangler "produsent- leddet": Noen som ser ting i et større perspektiv, og har evne til å arbeidet helhetlig strategisk.

### Mottar få søknader

Enkelte tilbydere opplever at deres tilskuddsordninger mottar få søknader fra spillutviklere. Dette gjelder ofte ordninger som ikke forbeholdt kultur- eller underholdningsproduksjoner, og gjør at forskrifter for ordningene forutsetter en viss grad av tolkning for å forstås innenfor rammene til spillbransjen. Tilbyderne tror lave søkertall skyldes manglende kjennskap til ordningene i bransjen som følge av lav synlighet og manglende eksponering i relevante kanaler. Flere av aktørene har tatt grep for å oppsøke spillutviklere på bransjearrangementer for å informere om sine ordninger.

### Private tilbydere

Flere private tilbydere opplever at spillbedrifter ikke er "investorklare" og forstår ikke hvilken informasjon private tilbydere trenger for å kunne vurdere både prosjektet og bedriften. Ofte blir det veldig mye fokus på spillideen og for lite fokus på det langsiktige

## 2.3 Perspektiver fra spillutviklere

### Variierende kompetanse og ulik praksis hos offentlige tilbydere

Enkelte spillutviklere opplever at det er stor forskjell mellom offentlige regionale tilbydere. Det er forskjeller i hvorvidt de aksepterer søknader til spillprosjekter på sine tilskuddsordninger. Spillutviklerne opplever at det er varierende grad av relevant kompetanse innen spillutvikling hos offentlige tilbydere. Dette skaper usikkerhet, og gir søkerne en dobbel rolle der de både skal beskrive sine prosjekter, og forklare hvordan spillutvikling og markedsvurdering foregår.

### Tidkrevende research

Spillutvikling koster penger, og det er ikke forventet at en enkelt tilbyder skal dekke de totale kostnadene ved å lage og utgi et spill. Spillutviklere gjør et betydelig research-arbeid for å avdekke mulige finansieringskilder hos ulike tilbydere. Dette er tidkrevende arbeid, enten det gjelder å sette seg inn i ordninger og forskriftene fra offentlige tilbydere, eller gjøre en vurdering av hvilke private aktører som er reelle. Flere av spillutviklerne opplever ikke at tiden de bruker på å sette seg inn i krav til søknader og rapportering, samsvarer med størrelsen på beløpene de kan få innvilget.

### Skjult bransjekunnskap

Enkelte ferske spillutviklere opplever at dataspillbransjen er en liten bransje der de eksisterende spillutviklere har god kjennskap til hverandre, og har i stor grad etablert kontakt med de større, offentlige tilbyderne. Dette gjør at det oppleves som utfordrende å komme inn i bransjen. De opplever at det er nødvendig bransjekunnskap i form av tolkninger av forskrifter, definisjoner, og prosesser, som resten av bransjen vet, men som ikke er tilgjengelig for nye aktører. Dette er kunnskap som ikke er tilgjengelig skriftlig, og forutsetter erfaring eller dialog med konkrete tilbydere. Spillutviklerne er redde de skal ødelegge relasjoner med tilbydere ved å stille for mange spørsmål om detaljer og mase på svar.

### Ordninger som er vanskelig å sette seg inn i / forstå

Flere av spillutviklerne opplever at det er vanskelig å skrive søknader til ordninger fra tilbydere de ikke har erfaring med. De har vanskelig for å tolke forskriftene for å forstå om prosjektene deres kvalifiserer til ordningen, eller å forstå hvilket innhold som forventes i søknaden. Dette gjelder i større grad ordninger som ikke er forbeholdt kultur- og underholdningsproduksjoner. Enkelte spillutviklere nevner eksempelvis ordningen SkatteFUNN fra Forskningsrådet. Dette er en ordning hvis intensjon er å støtte forsknings og utviklingsprosjekter av ny teknologi med skattefradrag. Denne ordningen er svært relevant for spillutviklere, men flere at gitt opp å skrive søknad fordi de opplevde det som for vanskelig å forstå innhold og krav.

### Tidkrevende lappeteppe

Flere spillutviklere opplever at det er en utfordring at både offentlige og private tilbydere enkeltvis kun tilbyr mindre summer, som betyr at spillutviklere er avhengig av å hente finansiering fra mange tilbydere til samme produksjon. Dette betyr at de må bruke mye tid på å søke, rapportere og kommunisere med hver enkelt aktør. I tillegg forventer noen aktører at planer og budsjetter følger gitte maler, som skaper ekstraarbeid i å tilpasse dokumentene. Resultatet er at det oppleves som om arbeidstiden utligner søknadsbeløpet.

### Utfordrende å holde seg oppdatert

Enkelte spillutviklere opplever det som utfordrende å holde seg oppdatert på frister og endringer i retningslinjene for de forskjellige ordningene. De fleste tilbyderne kommuniserer endringer gjennom sine nettsider, nyhetsbrev og sosiale medier. Disse kanalene inneholder informasjon om samtlige ordninger og aktiviteter knyttet til tilbydereren. Dermed opplever spillutviklere at den relevante informasjonen forsvinner blant resten av nyhetene.

## 2.4 Planlagte tiltak og endringer

Dagens situasjon rundt spillfinansiering er allerede i endring. I "Spillerom" legger Kulturdepartementet frem sin nasjonale spillstrategi. Denne inkluderer 19 oppfølgingspunkter som skal gjennomføres i perioden 2020-2022 (Kulturdepartementet, 2019, s.46). Av disse er det fem punkter som spesifikt omhandler spillfinansiering. Flere av punktene er gjennomført eller under arbeid. Spilljournalistikksiden PressFire har som mål å følge opp punktene og kartlegger arbeidet de aktuelle instansene gjør. Informasjonen om arbeidet som gjøres publiseres på deres nettsider (PressFire, 2020).

### Forskrifter for spill

I juli 2020 sendte Norsk filminstitutt (NFI) et forslag til en ny spillforskrift ut på åpen høring med frist for innspill 15. september (Norsk filminstitutt, 2020). Den nye forskriften skal utvide og tilpasse virkemidlene til dataspill. Dette inkluderer en justert ordlyd som er lettere å tolke opp mot dataspill. Forskriften åpner også opp for samproduksjon, som skal muliggjøre og motivere til internasjonale prosjekter med tilskudd fra flere land. Midlene til dataspill er utvidet fra 2019, og er nå på rundt 30 millioner kroner (Pressfire, 2020).

### Veileder for aktuelle ordninger

Som en del av Spillerom ønsket Kulturdepartementet at det skulle bli laget en oversikt over offentlige virkemidler for spillbransjen. Denne oppgaven er utført av NFI og gjort tilgjengelig på deres hjemmesider (Norsk filminstitutt, 2020).

## 2.5 Sammenligning av aktørenes perspektiver

Ved å sette tilbyderne og spillutviklernes perspektiver opp mot hverandre, kommer det tydelig frem avvik i hvordan aktørene opplever dagens situasjon. Disse avvikene er utdypet under og vil være relevante å ta tak i for bransjen.

Tilbyderne opplever at det er stor variasjon i hvor stor pågang det er på deres ordninger, og i kvaliteten på søknadene som leveres. Samtidig opplever spillutviklere at begrep og forventninger til innhold i søknadene ikke er tydelig kommunisert, og har i ytterste konsekvens ført til at spillutviklere gir opp enkelte ordninger. Flere av tilbyderne er tilgjengelige for veiledning, enten digitalt eller ved fysisk møte. Likevel oppleves det av spillutviklere som om mer informasjon burde vært tilgjengelig på tilbyderes nettsider for å spare tid på unødvendig mange spørsmål. For å få økt kvalitet på søknadene ville det vært hensiktsmessig at spillutviklere hadde tilgang på referanser eller eksempler de kan lære av, eller måle egne prosjekter opp mot.

Det gjøres endringer i forskrifter og retningslinjer for ordninger, og oppdateringer i hvordan disse skal tolkes, men denne informasjonen er ikke sentralisert. Spillutviklere bruker mye tid på å sjekke nettsider, sosiale medier og nyhetsbrev fra tilbydere, men risikerer likevel at de går glipp av viktige oppdateringer. Det finnes tydelig forbedringspotensiale i hvordan endringer og oppdateringer i forskrifter kommuniseres.

Spillutviklere rapporterer at det går mye tid på å søke og rapportere til tilbydere. Summene tilbydere kan gi samsvarer ikke nødvendigvis med denne innsatsen. Dersom det innføres produksjonstilskudd til dataspill, og bevilgningen til spill gjennom Norsk Filminstitutt økes, betyr det at spillutviklere kan fokusere mer av sin tid på spillutvikling ved å redusere antall søknader eller aktører de søker midler fra. Dette bidrar ikke i seg selv til å gjøre spillutviklere mindre avhengige av offentlige tilskudd, men kan sette selskapene i en posisjon til å hente inn annen kapital.

## 3. KONKLUSJON

### 3.1 Gjenstående utfordringer

Det er flere utfordringer som gjenstår, som per nå ikke er dekket av planer omtalt i "Spillerom".

Det er et behov for bedre forståelse mellom tilbydere og spillutviklere. Spillutviklere bruker mye tid på å lære nye tilbydere om bransjen, og det finnes ikke en felles forståelse for begrep og terminologi. Mangelen på et felles språk kan skape forvirring og misforståelser, og gjøre det vanskeligere for spillutviklere å utnytte tilgjengelige finansieringskilder.

Som en del av profesjonalisering av bransjen er det behov for kompetanseheving innen sikring av privat kapital og investering. Selv om økt bevilgning fra offentlige tilbydere til spillprosjekter kan skape muligheter for å innhente privat kapital, gjenstår det konkrete tiltak som gir spillutviklere kompetansen de behøver for å gjennomføre dette. Dette inkluderer evnen til å tiltrekke aktører som kan gå inn med større summer, slik at spillutviklere kan redusere antall tilbydere de må kommunisere med.

I tråd med "Spillerom" har det blitt laget en veileder over aktuelle ordninger for dataspillbransjen. Denne vil bidra til å redusere tiden spillutviklere bruker på research rundt nye, potensielle finansieringskilder. Denne veilederen dekker kun offentlige tilbydere, og er et statisk dokument. Det er fremdeles en utfordring for spillutviklere å forstå hvilke ordninger de er kvalifisert for, og vite hvorvidt informasjonen i dokumentet er oppdatert med eventuelle endringer i ordningene.

Tilbydere opplever å motta søknader med varierende kvalitet, og spillutviklere opplever usikkerhet rundt innhold og formatering på søknader. Det er ingen konkrete planer beskrevet i "Spillerom" som adresserer denne utfordringen.

### 3.2 Behov for mer informasjon

Det begrensede utvalget av tilbydere og spillutviklere i denne rapporten gir et utgangspunkt for å trekke noen slutninger. Med enda flere aktører ville det kunne gi et mer helhetlig bilde, ved å avdekke ytterligere detaljer med behov og utfordringer.

Denne rapporten har prioritert offentlige tilbydere, og har lite innhold knyttet opp mot private aktører. Det vil være hensiktsmessig å gjøre en videre undersøkelse med fokus på privat kapital, og hvilke behov eller utfordringer det er der, sett fra både spillutviklere og investorer sin side.

Grunnet COVID-19 har også noen intervjuer blitt vanskeligere å gjennomføre eller avlyst, fordi aktørene har måttet prioritere håndtering av nye situasjoner som har oppstått på grunn av pandemien. Derfor er det noe informasjon og perspektiver som kan mangle.

### 3.3 Hvordan Dataspillsenteret kan hjelpe på gjenstående utfordringer

Dataspillsenteret har muligheten til å bidra positivt, og bør vurdere videre arbeid basert på utfordringene beskrevet tidligere i konklusjonen. Flere av utfordringene kan bli adressert gjennom Spillfinansieringsportalen tilknyttet prosjektet Boost. Effekten av oppnåelsen må måles etter bruk i en gitt periode. Andre utfordringer kan vurderes når Dataspillsenteret skal vurdere fremtidige prosjekter.

#### Veiledning av nye tilbydere

Dersom Dataspillsenteret kan samle den nødvendige kompetansen, kan foreningen avlaste spillutviklere som i dag bruker mye tid på dialog og veiledning av nye tilbydere, slik at de skal forstå spillbransjen. Dette vil bidra til at aktørene får konsekvent og kvalitetssikret informasjon, og skape bedre forutsetninger for fremtidige tilskudd og investering i spillprosjekter.

#### Kompetanseheving for innhenting av privat kapital

Dataspillsenteret bør vurdere hvordan de kan hjelpe spillutviklere som mangler erfaring innen investering, men som ønsker å tiltrekke aktører med privat kapital. Denne kompetansehevingen kan skje på flere måter. Fra forprosjektet var én idé "Angel Challenge". En annen mulighet kan være å lage en digital veileder som er tilgjengelig på nett. En digital veileder kan inngå i en videreutviklet versjon av spillfinansieringsportalen fra prosjektet Boost.

#### Avdekke om selskap og prosjekt oppfyller krav for tilskuddsordninger

Veilederen som Norsk filminstitutt har laget er et statisk dokument med oversikt over offentlige tilbydere og tilskuddsordninger. Dataspillsentert kan bidra til å drastisk spare den tiden spillutviklere bruker på å undersøke hver enkelt ordning gjennom spillfinansieringsportalen.

Gjennom filtreringsmekanismer basert på selskaps- og prosjektinformasjon opp mot informasjon om de enkelte finansieringskildene, kan spillselskapene bruke tiden sin på de tilskuddene som er relevante. Ved hjelp av en interaktiv plattform kan endringer og oppdateringer legges inn når de kommer, og sikre at informasjonen spillutviklere forholder seg til er oppdatert.

Dataspillsenteret kan vurdere å komplettere oversikten over offentlige tilskuddsordninger med å inkludere private aktører som stiftelser, investorer, fond og andre tilbydere i portalen.

#### Tilgang på relevant dokumentasjon

Dataspillsenteret kan hjelpe spillutviklere heve kvaliteten på sine søknader med å få en bedre forståelse av hva som inngår i søknader til ulike tilbydere. Dataspillsenteret kan vurdere å skape et samlet sted å finne relevant informasjon for spesifikke ordninger, samt eksempler og maler. Dette kan også utvides til å inkludere private tilbydere. Materialene kan inkludere eksempler på hva et pitch-deck bør inneholde, eksempler på hvordan en søknad for kulturmidler kan være strukturert, eller relevante budsjettmaler. Dataspillsenteret kan vurdere hvorvidt muligheten for å laste opp dokumentasjon og eksempler skal inngå i en videreutviklet versjon av spillfinansieringsportalen fra prosjektet Boost.

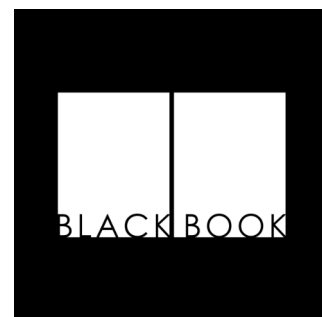
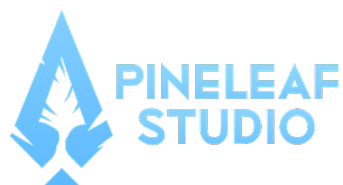


## 4. REFERANSER OG BIDRAGSYTERE

### 4.1 Organisasjoner som har bidratt til rapporten



Norsk filminstitutt



### 4.2 Referanseliste

- Dataspillsenderet (2020) Spillfinansiering. Tilgjengelig fra: <https://spillfinansiering.no> (Lest: 4. April 2020).
- Halvorsen, K. (2018) Dataspillsenderet: forprosjekt - rapport. Bergen: Spillmakerlauget Vest. Tilgjengelig fra: <https://dataspillsenderet.no/rapporter/forprosjekt-for-dataspillsenderet> (Hentet: 12. februar 2020).
- Kulturdepartementet (2019) Spillerom: dataspillstrategi 2020-2022. Oslo: Kulturdepartementet. Tilgjengelig fra: <https://www.regjeringen.no/contentassets/42ac0925a3124828a2012ccb3f9e80c9/spillerom--dataspillstrategi-2020-2022.pdf> (Lest: 14. September 2019).
- Norsk filminstitutt (2020) Høringsnotat - forslag til forskrift om tilskudd til utvikling og formidling av dataspill. Tilgjengelig fra: [https://www.nfi.no/aktuelt/2020/horing-ny-forskrift-for-dataspill/\\_/attachment/download/eb4e71b3-2820-41ec-b70e-85a38a5d4635:304cd2361199ff649eb2118c5001e93491ac2c9d/H%C3%B8ringsnotat%20-%20forslag%20om%20forskrift%20til%20utvikling,%20lansering%20og%20formidling%20av%20dataspill.pdf](https://www.nfi.no/aktuelt/2020/horing-ny-forskrift-for-dataspill/_/attachment/download/eb4e71b3-2820-41ec-b70e-85a38a5d4635:304cd2361199ff649eb2118c5001e93491ac2c9d/H%C3%B8ringsnotat%20-%20forslag%20om%20forskrift%20til%20utvikling,%20lansering%20og%20formidling%20av%20dataspill.pdf) (Lest: 1. Juli 2020).
- Norsk filminstitutt (2020) Utvikling av spill etter kunstnerisk vurdering. Tilgjengelig fra: <https://www.nfi.no/sok-tilskudd/spill/kunstnerisk-vurdering> (Lest: 8. Juni 2020).
- PressFire (2020) Oppfølging av Spillerom - Dataspillstrategien 2020, 20. Juni 2020. Tilgjengelig fra: <https://www.pressfire.no/spillstrategien>
- Pressfire (2020) Øke bevilgningen til dataspill gjennom Norsk filminstitutt, 15. Juni 2020. Tilgjengelig fra: <https://www.pressfire.no/spillstrategien/oke-bevilgningen-til-dataspill-gjennom-norsk-filminstitutt> (Lest: 10. Juli 2020).
- Virke produsentforeningen (2019) Spillrapporten 2019/2020. Tilgjengelig fra: <https://www.virke.no/globalassets/3.bransjer/service-og-kultur/produsentforeningen/virke-spillrapporten-2019.pdf> (Lest: 7. Januar 2020).

Boost er finansiert av  
Bergen kommune, Kulturrådet og Mediefondet Zefyr



BERGEN  
KOMMUNE



Støttet av Kulturrådet

M E D I E F O N D E T

ZEFYR