

# Nordiska datorspelprogrammet

Erik Robertson

*Datorspel är en viktig del av snart allas vår vardag. Inom det nordiska kultursamarbetet har Nordiska datorspelprogrammet verkat i drygt fem år, och nått stora framgångar i att stödja nordiska kvalitetsspel och den nordiska industri som producerar dem. I april 2011 beslutade kulturministrarna om en fortsättning efter programmets avslutning i december 2011.*

## Bakgrund

Den nordiska gemenskapen och samarbetet bygger på medvetenheten om kulturell samhörighet och besläktade erfarenheter som lägger grunden för en gemensam livssyn och delade traditioner hos befolkningen i Norden. Denna medvetenhet har varit grunden för det officiella nordiska samarbetet och kulturområdet har sedan Nordiska rådets – de nordiska parlamentariskernas samarbetsorgan – bildande 1952 varit den viktigaste beståndsdel i vårt nordiska samarbete.

Nordiska rådet och Nordiska ministerrådet – de nordiska regeringarnas samarbetsorgan, bildat 1971 – antog 1995 dokumentet ”Nordiskt samarbete i en Ny Tid”, som bekräftar att kultur- och utbildningssamarbetet även framöver skulle vara hörnstenen i det nordiska samarbetet. Målsättningarna för kulturområdet beskrevs däri som:

- att prioritera barn och unga med sikte på att utveckla nordisk identitet och främja internationell förståelse
- att synliggöra resultaten av nordisk konstnärlig verksamhet
- att styrka det folkliga engagemanget i nordiskt kultursamarbete och
- att genomföra projekt med genomslagskraft i de nordiska länderna och internationellt.

Nordiska rådets session 1997 rekommenderade Nordiska ministerrådet (23/1997/kultur) att undersöka förutsättningarna för att i Norden etablera en stödfunktion för multimedieproduktion med utgångspunkt i kulturområdet.

## *Datorspel kommer in i kultursamarbetet*

Under 2001 leddes samarbetet inom Nordiska ministerrådet av Finland och i arbetsprogrammet för ordförandeskapet lades fram ett förslag om att utreda möjligheterna att upprätta en nordisk fond för multimedieproduktion, eller omformulerad till digital innehållsproduktion. Såväl investeringsmodeller och finansiering som kulturpolitiska och innehållsmässiga aspekter belystes i två separata utredningar. Om förutsättningar för

en etablering förelåg såg man att området inte bara skulle komma att främjas finansieringsmässigt, utan som en följd av nätverket kring samarbetet även komma att främjas informations- och rådgivningsmässigt.

Under 2003 avrapporterades utredningarna, och det förefaller som om de ambitiösa förslagen att satsa på ”digitalt innehåll”, ett brett och inte alltför lätt avgränsat och definierat område, och att avsätta 20 miljoner euro, eller vid den tiden 150 miljoner danska kronor, var bortom vad som var möjlighet att enas kring.

Då datorspel redan då tydligt kommit att bli ett av de viktigaste elementen i barns och ungas kulturkonsumtion önskade Island som en central del av det isländska ordförande-programmet för 2004 att stärka ett tydligt nordiskt inslag och den kreativa mångfalden i utbudet av datorspel till barn och unga. Som ett led i detta utarbetades rapporten ”Nordiska datorspel” på initiativ av Styrgruppen för nordisk barn- och ungdomskultur (BUK).

Kultur- och mediegruppen (KM-gruppen) hos sekretariatet fungerade som referensgrupp för BUK i arbetet med kartläggningen av nordiska datorspel. Denna kartläggning gjordes med utgångspunkt i beslutet på kulturministrarnas andra möte 2003 (MR-K 2/2003) om att ett gemensamt nordiskt medieprogram i en första fas måste ges en ”pilot” med ett relativt smalt definierat och fokuserat område; utvecklingsstöd till nyproduktion av digitalt innehåll riktat till barn och unga i Norden.

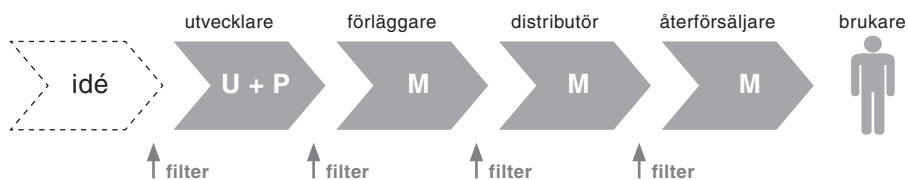
Utredningsarbetet under 2004 visade dock att den tydligt identifierbara på fältet verksamma branschens – producenternas av datorspel – behov inte inskränkte sig till utvecklingsstöd. Ett antal hinder för deras tillträde till de globala marknaderna, de många filter och trösklar som måste passeras på vägen. Tillsammans förklarade detta varför tillgången på nordiska spel på nordiska språk från nordiska spelutvecklare var så begränsad, trots att den nordiska branschen i ett globalt perspektiv konstaterades vara både mycket kompetent och relativt sett stor.

Kartläggningen ”Nordiska datorspel” visade nämligen att endast 0,7 procent av utbudet var nordiskt, i strikt mening. Motsvarande andel för andra viktiga medier var i storleksordningen 10-50 procent.

## **Nordiska datorspelprogrammet 2006-2011**

Datorspel är nu ett av de primära medierna för våra barn och unga. Det under 2005 planerade och därefter beslutade datorspelprogrammet ska säkra tillgången till kvalitetsdatorspel med tydliga nordiskt inslag för barn och unga. En välmående, exporterande nordisk datorspelindustri är dock 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 kan göra det billigare att göra spel på nordiska språk. Utvecklingsstöd till nya nordiska kreativa projekt skapar nya nordiska upphovsrätter, och om de också 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 – för att lägga en god grund – mot det allmänt nyttiga, som gemensamma åtgärder för försäljning och export, konsument- och producentinformation, digital distribution, samt expertstöd. Ett riktat utvecklingsstöd ska därpå förverkliga utvalda nordiska projekt med kreativ höjd, kvalitet och kommersiell potential. Särskild hänsyn tas också till ungas skydd från skadligt medieinnehåll.

**Figur 1.** Värdekedjan för datorspel

*Not:* Till skillnad från många andra kreativa industrier sker här både Utveckling och Produktion hos det som vanligen kallas spelutvecklare, medan följande led står för mångfaldigande och/eller Marknadsföring.

*Källa:* Egen.

Programmet strävar därför till förbättrad information och marknadstillgång, förbättrad infrastruktur och förbättrad finansiering för nordiska producenter av datorspel. Det viktigaste inslaget är utvecklingsstödet till nya spelprojekt, som utgör nästan två tredjedelar av kostnaderna.

Programmet startade i januari 2006, utvärderades under 2008 och finansieringen från Nordiska ministerrådet upphör efter sjätte budgetåret; 2011.

Nordic Game Resources AB är förvaltningsorgan för Nordiska datorspelprogrammet, och har drivit detta under projektkontrakt för 2006, 2007 och 2008, samt driver det nu för 2009 till 2011.

## Aktivitetsområden och resultat

### *Finansiering – utvecklingsstödet*

Under 2006 till våren 2010 fick 48 projekt stöd och av dessa har nästan 20 publicerats fram till sommaren 2011. En resonerad bedömning utifrån erfarenheter, är att mellan en tredjedel och hälften av det totalt dryga 70-talet projekt kommer att publiceras, vilket bör betraktas som ett gott utfall. Detta är ju ett utvecklingsstöd, inget produktionsstöd, och mycket långt ifrån någon garanti om att spelet någonsin blir färdigt och tillgängligt.

Flera av våra utvecklingsstödprojekt har också uppmärksammats internationellt och erhållit priser, exempelvis på Independent Games Festival 2010 där Playdeads ”Limbo” fick två och Press Plays ”Max & the Magic Marker” ett av de nio priser som delades ut.

Utredningen ”Nordiska datorspel” visade att 0,7 procent av det 2003 tillgängliga utbudet var att betrakta som nordiskt, genom att cirka 20 spel per år gavs ut här i ett 40-tal språk- och plattformsversioner. Det är viktigt att lägga märke till att marknaden förändrats mycket, bland annat med digital distribution i form av nedladdning till spelkonsoler och liknande. Ett exempel på en tydlig möjlig målsättning enligt datorspelprogrammets plan kunde vara att dubbla antalet nordiska spel i utbudet. Dock var motsvarande möjliga målsättning avseende utvecklingsstödet att 10–20 projekt per år skulle ges stöd, och planen var dessutom att budgeten skulle vara närmare den dubbla jämfört med vad som faktiskt kom att beviljas. Det är alltså vanskligt att dra några slutsatser i skrivande stund, men datorspelprogrammet ser ut att bidra till en ökning med omkring en tredjedel av ett utbud, som det uppmättes då.

**Bild 1.** "Screenshot" ur Limbo, som publicerades 21:e juli 2010 av Microsoft för Xbox Live Arcade. Gjort i Köpenhamn av Playdead ApS med stöd från Nordiska datorspelprogrammet med 300 000 DKK 2006 och ytterligare 300 000 DKK i första omgången 2007.



**Tabell 1.** Utvecklingsstödet, med antal ansökningar och beviljade ansökningar (Bev.) per omgång, per år och per land eller självstyrande område.

	AX	DK		FI		FO		GL		IS		NO		SE		Totalt		Per år		
	Bev.	Bev.	Bev.	Bev.	Bev.	Bev.	Bev.	Bev.	Bev.	Bev.	Bev.	Bev.	Bev.	Bev.	Bev.	Bev.	Bev.	Bev.	Bev.	
2006	0	0	16	2	10	0	0	0	1	0	3	0	8	1	20	2	58	5	58	5
2007:1	0	0	11	2	7	0	0	0	1	0	1	0	6	3	21	2	47	7		
2007:2	0	0	18	3	12	1	0	0	0	0	2	0	6	0	16	2	54	6	101	13
2008:1	0	0	18	1	19	4	2	0	0	0	2	0	10	0	24	3	75	8		
2008:2	0	0	21	0	11	2	0	0	0	0	2	1	7	1	22	4	63	8	138	16
2009:1	0	0	17	3	14	2	0	0	0	0	1	0	6	0	48	1	86	6		
2009:2	0	0	17	3	26	3	0	0	0	0	3	1	6	0	32	1	84	8	170	14
2010:1	1	0	21	3	26	2	0	0	0	0	2	0	12	0	30	1	92	6		
2010:2	0	0	38	1	41	1	0	0	0	0	11	1	17	2	29	2	136	7	228	13
2011	0	0	30	9	34	1	0	0	0	0	9	2	10	2	41	1	124	15	124	15
Total	1	0	207	27	200	16	2	0	2	0	36	5	88	9	283	19	819	76		
Andel beviljade, i %		0	13	8	0	0	0	0	0	14	10	7	9							

Med 228 inkomna ansökningar för utvecklingsstödet 2010, och 13 av dem beviljade (5,7 procent), är det väldigt många ansökningar vi får i förhållande till de tillgängliga medlen, kanske för många. Det kan vara intressant att jämföra med annat nordiskt stöd inom kultur- och mediefälten. Kulturkontakt Nord's statistikrapport för år 2009 säger att 28 procent av de sökande beviljades stöd från Kultur- och konstprogrammet. Nordisk Kulturfond beviljade 2008 stöd till 35 procent av de berättigade ansökningarna. Nordisk Film- och TV-fond beviljade 2008 stöd till 52 procent av ansökningarna. En "normal beviljandegrad" för nordiskt stöd förefaller alltså vara att 25 till 50 procent av ansökningarna beviljas. Tabell 1 ovan visar att av datorspelprojekten kan de sakkunniga

bevilja stöd till 9 procent. Är man verksam inom något annat kultur- och medieområde än datorspel är alltså sannolikheten att få nordiskt stöd tre till fem gånger så stor.

Stödet till ”demo-” och ”indie-scenen”, genom stöd till tävlingar och festivaler på spelområdet var menat att uppmärksamma nya talanger och informera om utvecklingsstödet. Ansökningarna om stöd kom dock i stor utsträckning från andra aktörer, projektredovisningarna var knapphändiga och utvecklingsstödet blev välkänt ändå. Medlen används idag huvudsakligen till ”Nordic Game Awards”, och drar på så sätt framgångsrikt branschens och allmänna medias uppmärksamhet till nordiska spelutvecklare.

Det är ganska klart att den stora mängden ansökningar visar att utvecklingsstödet är väl förankrat i branschens behov, att detta behov är stort och att utvecklingsstödet har blivit känt och etablerat.

### *Nordiskt samarbete inom och med branschen*

Ett förtroende i branschen för offentligt engagemang har uppnåtts på nordiskt plan, och förtroende och kollegialitet över landsgränserna har uppbyggts i branschen på ett närmast unikt sätt. Den nordiska datorspelbranschen uttalar tydligt att man gärna vill ha ett fortsatt nordiskt samarbete. Detta har manifesterats i handling, i juni 2010 på Island och därpå följande möten, där alla de nordiska branschorganisationerna deltar i en diskussion om industrin, om fortsättning av datorspelprogrammet och om sina möjligheter att vara med och förvalta en del av datorspelprogrammets uppbyggda värden.

Branschens nu uppbyggda gemensamma styrka bör upprätthållas, såväl globalt på marknaderna, där vi kan fortsätta att vara ”den fjärde platsen för spelutveckling” (efter Japan, USA/Kanada och Storbritannien), som här hemma i offentligheten. I Norden har datorspel en rimligt god position i debatten, kulturellt och ekonomiskt, och i förhållande till film, TV och andra medier. I andra länder uppstår emellanåt tyvärr fortfarande ony-anserade och ogrundade diskussioner.

### *Information och nätverk*

Programmet omfattar expertstöd och mentorskap, något som har stort värde för enskilda verksamheter, men kräver en utvecklad nationell förankring för att kunna vara ett djupare stöd för fler verksamheter.

Marknadsinformation till producenter har från tid till annan köpts in och cirkulerats. Utbud och efterfrågan på marknadsdata och prognoser förefaller väldigt konjunkturrelaterat, och därmed av varierande egentligt värde.

Ett nätverk för nordiska branschorganisationer har byggts upp. Varierande förutsättningar och olika nationell förankring råder, men nu finns fem etablerade nordiska nationella organisationer som representerar spelproducenterna.

### *Information och marknadstillgång – konferensen och exportmissionerna*

Konferensen Nordic Game i Malmö har kommit att bli en stor publikframgång, men kanske något mera osäker rent ekonomiskt. Planens tänkbara målsättningar om 400 deltagare 2006 och 500 deltagare 2007 överträffades, och vi fick 700 deltagare 2006 och 900 deltagare 2007. Under 2008–2010 låg vi ganska stabilt på 1100–1200 deltagare, medan 2011 års konferens drog 1400, och har därmed i storlek räknat byggt upp den andra eller tredje datorspelkonferensen i Europa.

Ansvar för Nordic Game exportmissioner och konferens, med flera informationsåtgärder, ska överlåtas till branschen så långt möjligt. Särskilt exportmissionerna, de nordiska samaktiviteterna utomlands, borde varaktigt kunna engagera de nationella export- och ”inward investment”-myndigheterna genom branschorganisationernas försorg. Marknaden har också förändrats, och formerna för exportmissionerna bör utvärderas för ökad effektivitet.

Om medel i framtiden skjuts till från ett ”Nordiska datorspelprogrammet 2” kan i gengäld också krav ställas på att konferensen eller exportmissionerna tydligt ska fokusera på det som är målen som ställs upp för en fortsättning, eller som är aktuellt fokus för ett precisare utvecklingsstöd.

## **Infrastruktur – distribution med mera**

Marknadens struktur och villkor har förändrats mycket de 2–3 senaste åren, vilket bidragit till att producenternas och distributörernas möjligheter att leverera innehåll till en nordisk spelportal tyvärr har varit begränsat. Flera nordiska aktörer har lämnat fältet, både bland dem som drivit portaler och dem som byggt tekniklösningar för distributionen. Norsk Spill Distribusjon AS, bland annat bakom portalen Godespill.no med 7 spel från fyra norska spelutvecklare, tvingades lägga ner verksamheten 15:e april 2010. Ett viktigt skäl till denna utveckling är naturligtvis att spelarna har en fortsatt minskande vilja att betala för att spela spel på PC.

Fokus var inledningsvis på ett tidigt, oberoende och ganska unikt eget system, där åldersskyddet var minst lika viktigt som att garantera producenterna betalning för produkterna. Idag är fokus mera på att kunna garantera distribution för nordiska spel. Ett 30-tal spel, främst från ett 20-tal nya talanger, har gjorts tillgängliga.

Distribution via bibliotek kan utöver att vara en god bas för förankring av spelaktiviteter, med råd och vägledning för barn och unga, faktiskt också ha potential för att garantera produktioner av goda nordiska barnspel. Programmet medverkade till ”Nordisk speldag 2010” på ett hundratal bibliotek runt om i Norden, och diskuterar även med parter som arbetar med digitala speldistributionsprojekt med inriktning på bibliotek.

Distribution via ”public service”-kanaler kan uppmuntras, men TV-kanalerna bör också uppmanas att vara strategiska köpare i Norden, istället för att bygga upp egen spelproduktion eller köpa internationella produkter utan att först avsöka den nordiska marknaden.

Vi har haft en förhoppning om att distribution via marknadskanaler för barnfilm och -TV skulle kunna utnyttjas för att bygga vidare på den bättre kunskap om nordisk barnkultur som globalt finns på det området, och som kanske kan överföras på datorspel. Vår utredning ”Nordiske barnspill som merkevarer” visar dock att de båda områdenas produktions- och distributionsförhållanden är så olika att de är en utmaning för fördjupat samarbete. Producenterna av barnfilm och -TV är ganska omedvetna om datorspel i allmänhet och nordiska producenter av sådana i synnerhet, men ett stort intresse finns. Åtgärder på mera grundläggande plan krävs alltså först för att något djupare samarbete senare ska kunna komma till stånd.

Det tog lång tid innan branschen upplevde tillräckliga behov och möjliga lösningar blev tillgängliga, men ett nordiskt språklokaliseringssystem är nu under utprovning hos ett tiotal nordiska utvecklare. Förmånliga villkor har säkrats under 2010 och 2011 för nordiska spelutvecklare i allmänhet och våra utvecklingsstödmottagare i synnerhet.

### *Framgångar, utmaningar och nya möjligheter*

I PricewaterhouseCoopers utvärdering, ”Evaluering av Det Nordiske Dataspillprogrammet”, från juni 2008, sades att utvecklingsstödet, Nordic Game-konferensen och exportaktiviteterna, de budgetmässigt helt dominerande aktiviteterna, måste anses ha blivit en succé.

Utvärderingen gav inga rekommendationer utöver förslag till förbättringar på detaljnivå. Inget stöd fanns alltså dokumenterat för att lägga ned vissa delar och istället koncentrera verksamheten till andra, men endast 79 procent av den planerade budgeten för programmet kom alltså att beviljas. Neddragningar har naturligtvis även skett på andra områden inom det nordiska kultursamarbetet, men typiskt med 5–10 procent, inte med över 20 procent, som här.

Till skillnad från i de tidiga förslagen om en nordisk fond för digitalt innehåll har inte det informations- och rådgivningsmässiga främjandet kommit som en följd av det finansiella främjandet, utan det har varit uttryckligt planerat från början. Men de önskade, ömsesidigt förstärkande effekterna har säkert bidragit till framgångarna.

Nordiska datorspelprogrammet har etablerat en infrastruktur, ett kunnande och en erfarenhet, ett brett och välförankrat nordiskt nätverk och förefaller ha fått producenternas och många andra aktörers förtroende. En ung och viktig mediebransch har också fått en nordisk identitet, och har påtagit sig en roll i kultur- och mediasamarbetet. Detta går mycket väl att bygga vidare på, för att fokusera mera precist på särskilda områden, som till exempel barnspel eller användning av spel i utbildning och träning.

Vi är övertygade om att framgångarna för datorspelprogrammet förklaras av ett flexibelt men starkt mandat som anförtrotts ett självständigt förvaltningsorgan med god branschförankring, dels genom dess egen praktiska verksamhet på fältet, dels genom engagemanget i byggandet av nationella, nordiska och europeiska branschorganisationer och liknande. Det är rimligtvis kombinationen av entreprenörskap, branschförankring och samhällsansvar som är grunden för framgångarna.

### **Förvaltning efter 2012**

För förvaltningen efter programmet, 2012 och framåt, har i planen för programmet branschen identifierats som en central och viktig part, åtminstone för vissa av de uppbyggda värdena. Samarbetet med branschföreningarna har växt fram successivt med hänsyn till de olika nationella föreningarnas olika förutsättningar. Förvaltningsorganet har drivit processen aktivt genom att ta initiativ till, genomföra och finansiera möten och andra aktiviteter. Avsikten har varit att branschföreningarnas inflytande ska kunna utökas i takt med att föreningarna genom finansiella och andra insatser visar sig vara goda parter för framtiden.

Vi har drivit denna samverkan framåt genom att försöka lösa de enklaste frågorna först, däribland samverkan kring konferens och exportmissioner, det som omfattas av ”Nordic Game”-varumärket, i enlighet med den ursprungliga planen och PricewaterhouseCoopers’ förslag till förvaltning efter programmet. Bland de svårare frågorna finns den eventuella fortsatta förvaltningen av den digitala distributionen, vars utgångspunkter är kultur- och mediepolitiska, och inte kommersiella.

Att ta hänsyn till konsumentintressen och mediepolitiska målsättningar är inte branschföreningarnas roll, och därför ska förvaltningsorganet ta tillvara dessa intressen.

Det är otydligt vem som representerar branschföretag som står utanför branschföreningarna, och vem som talar för framtida branschföretag. Därför ska förvaltningsorganet säkra att dessa intressen också bevakas, och även finna vägar att ta tillvara engagemang – finansiellt och annat – från individer och företag med intresse för den nordiska datorspelindustrin, allt i enlighet med den ursprungliga planen och kanske i form av ett ”spelbolag” med brett nordiskt ägande.

Det är alltså förvaltningsorganets ansvar enligt planen, förvaltningsmandatet och kompletterande instruktioner samt gällande avtal med ministerrådet, att upprätta överenskommelser och avtal gällande fortsatt förvaltning av uppbyggda värden. Sedan den isländska industrin i september 2009 bildade sin branschorganisation finns nu alla nödvändiga organisationer på utvecklarsidan, som krävdes i planen för datorspelprogrammet; Finnish Game Developers Association, Icelandic Gaming Industry, Producentforeningen, Producentforeningen och Spelplan-ASGD.

För den fortsatta förvaltningen av vissa av värdena framstår det som nödvändigt att skapa särskilda juridiska enheter, för tydlighet i ansvar, ägarskap och rättigheter. Främst av dessa är sannolikt Nordic Game-konferensen och våra ”Nordic Game Trade Missions”, som då organiseras i ett eller två aktiebolag, t ex ”Nordic Game Events AB”, som övertar rättigheter avseende varumärken och dithörande.

För att trygga processen och arbetet fram mot bildandet av nya juridiska enheter krävs förutsägbarhet och tydlighet. Naturliga steg kan vara att parterna tecknar gemensamma avsiktsförklaringar (”Letter of Intent”), underhandsöverenskommelser (”Memorandum of Understanding”), samt därpå följande aktieägaravtal och motsvarande.

”Nordic Game Fund” är en enhet under uppbyggnad, i tidig ”pilot-fas”, menad att attrahera riskkapital till den nordiska spelindustrin. Delar av det arbetet finansierades genom Nordiska datorspelprogrammet för globalisering inom KreaNord. Nordic Game Fund kan komma att motsvara det ”spelbolag” som beskrivs i den ursprungliga planen, och kan utöver att bidra till riskkapitalförsörjning erbjuda en kanal för individuella nordiska spelutvecklare, spelföretag och andra intresserade att engagera sig i finansieringen och arbetet med att förvalta och vidareföra de uppbyggda värdena. Kanske blir det ett ”Public – Private Partnership” i linje med 2002 års utredning om en nordisk fond för digitalt innehåll. Därmed kan en grund ha lagts för ett vidare utbud av finansieringskällor, utöver utvecklingsstödet. En blygsam pilotverksamhet för att attrahera potentiella investerare har inletts tillsammans med brittiska aktörer. Storbritannien, med gedigna spelindustritraditioner och stark finansmarknad, är naturligtvis särskilt intressant för samarbeten i sammanhanget. Därmed skulle förankringen genom branschorganisationerna kompletteras och säkras genom att alternativa vägar för engagemang erbjuds, utan att nationell representativitet behöver ifrågasättas.

I sammanfattning: Efter överföring av förvaltningen av konferensen och exportmissionerna till konstellationer inom branschen kvarstår alltså tre huvudsakliga verksamhetsområden som byggs upp, med resultat som kan förvaltas och utvecklas vidare.

Det första och största är utvecklingsstödet. Det andra är en informations- och kunskapsenhet, främst för allmänheten, som informerar om nordiska spel och även garanterar deras tillgänglighet genom både information och distribution. Det tredje är en liknande informations- och kunskapsenhet för den nordiska branschen, med nätverk, branschdatabas och marknads- och finansieringsinformation.

### Finansiering

De initiala instruktionerna under planeringsarbetet för programmet var att skissera tre olika ambitionsnivåer, motsvarande årlig budget på 5, 10 respektive 15 miljoner danska kronor. Under arbetet blev det tydligt att en samstämmighet kunde nås kring en ganska hög ambitionsnivå som successivt skulle uppnås. Ett par år senare beslutades ändå om avvikelser från planens budget. Nedan ses en översikt över de medel som planen för datorspelprogrammet bygger på, och de medel som rent faktiskt kom att avsättas.

**Tabell 3.** Planerade respektive beviljade medel under programperioden.

(MDKK)	2006	2007	2008	2009	2010	2011	Totalt
Budget enligt plan	6,0	12,0	15,0	15,0	15,0	15,0	78,0
Beviljade medel	6,0	10,0	12,0	11,3	11,2	11,3	61,7

I sammanhanget ska nämnas att Nordiska datorspelprogrammet för globalisering, en del av KreaNord-initiativet för nordiska kreativa industrier, i samarbete mellan ministerråden för kultur och näring, innebar en separat finansiering med 1 MDKK per år för åren 2008–2010, men detta kunde inte tas i anspråk för att kompensera nedskärningarna ovan, utan fokuserades på global nätverksuppbyggnad och stöd till andra former av exportfrämjande aktiviteter.

