



Beslutningsforslag nr. **B 208**

Folketinget 2009-10

---

Fremsat den 8. april 2010 af Mogens Jensen (S), Yildiz Akdogan (S), Leif Lahn Jensen (S), Anne-Marie Meldgaard (S), Flemming Møller Mortensen (S), Rasmus Prehn (S) og Lise Von Seelen (S)

## **Forslag til folketingsbeslutning** om at styrke danske computerspil

Folketinget pålægger regeringen i indeværende folketingsår at udarbejde en handlingsplan for styrkelse af danske computerspil, der skal være ud-

gangspunkt for forhandlinger med alle Folketingets partier.

## *Bemærkninger til forslaget*

På den internationalt anerkendte Independent Games Festival i San Francisco, der er computerspilbranchens svar på filmens Sundance Festival, vandt danske computerspil for nylig 3 ud af 8 priser med spillene »LIMBO« og »Max & The Magic Marker«. Den danske computerspilbranche har hermed vist, at branchen har udviklingspotentiale og talent til, at Danmark også på dette område kan gøre sig gældende i verdenseliten.

Computerspil har de sidste 4 år kunnet få udviklings- og produktionsstøtte gennem Det Danske Filminstitut. En ordning der blev gennemført i den seneste filmaftale, og som udløber med udgangen af 2010.

Formålet med dette beslutningsforslag er at sikre bedre udviklings- og vækstbetingelser for danske computerspil i de kommende år.

Socialdemokraterne foreslår derfor, at kulturministeren, i tilknytning til årets forhandlinger om en ny filmaftale, indkalder til brede politiske forhandlinger om en handlingsplan for styrkelse af danske computerspil. I forhandlingerne kan nedenstående forslag inddrages som forslagsstillernes indspil til debat og forhandlinger.

Computerspil har længe været underprioriteret i dansk kultur- og erhvervs politik til trods for, at danskernes kulturforbrug af spil er støt stigende. I dag spiller over 80 pct. af alle børn dagligt computerspil, og det samme gør et stigende antal voksne. Senest har der dog været økonomiske krisetegn i den danske computerspilbranche, hvor flere selskaber har måttet dreje nøglen om, hvilket viser de udfordringer, der er ved at være spiludvikler på det begrænsede danske marked.

På verdensplan har computerspil overhalet film som vækstbranche, og i Danmark spiller langt de fleste børn og stadig flere voksne computerspil. Derfor er der behov for en sammenhængende politisk handlingsplan på området, der erhvervs politisk giver Danmark sin andel af væksten i oplevelsesøkonomien.

Kulturpolitisk set er formålet med at støtte computerspil ud fra et rent kulturelt perspektiv at sikre kvalitet, originalitet, alsidighed og mangfoldighed i udviklingen af nye computerspil. Der skal være et

dansk/nordisk alternativ til amerikanske produkter, der dominerer det globale marked, ligesom vi på filmområdet giver støtte til en dansk filmproduktion. Udviklingen viser desuden, at der er fremgang i fællesskaber og foreningsdannelse med udgangspunkt i computerspil og turneringer, hvor spillere f.eks. mødes til E-sport – computerspil som sport. Ud fra et kulturpolitisk synspunkt er det nødvendigt at forholde sig til denne udvikling og skabe de bedste rammer for spiludvikling og -deltagelse.

Forslagsstillerne har bemærket, at også Venstre har stillet forslag om en fortsat støtte til computerspil.

Socialdemokraterne har i august 2009 fremlagt sit udspil til styrkelse af danske computerspil »Sæt Danmark i spil«, der indebærer en investering i området på 47 mio. kr. over de næste 3 år. Udspillet har 5 fokusområder.

### *1. En stærk dansk computerspilbranche*

Der skal sikres mere risikovillig kapital og attraktive lånemuligheder samt eksportstøtte til computerspilbranchen, og et nyt væksthushus- og videnscenter skal forbedre ledelseskompetencer og stimulere udviklingen af nye forretningsmodeller.

### *2. Bedre danske computerspil*

Den årlige kulturstøtte til produktion af og oplysning om danske computerspil skal hæves.

### *3. Øget offentligt brug af computerspil*

Det offentlige skal aftage flere computerspil til undervisning, borgeroplysning og organisationsudvikling.

### *4. Talentudvikling*

Talentudviklingen og uddannelsen af programmører, animatorer m.m. skal styrkes gennem en permanent bevilling til uddannelserne under Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning og anden tidlig talentudvikling.

### *5. Anerkendelse af E-sport og foreningslivet*

E-sport skal anerkendes som sportsgren, og udviklingen af sporten og foreningerne skal i højere grad understøttes på linje med andre idræts- og foreningsaktiviteter.

I det følgende uddybes de 5 indsatsområder som oplæg til kommende forhandlinger om en handlingsplan på området.

#### *En stærk dansk computerspilsbranche*

Danmark har et godt udgangspunkt for at udvikle computerspilsbranchen, da der allerede i dag findes et stærkt og kreativt iværksættmiljø. Branchen har et godt omdømme i udlandet, og flere danske udviklere er lykkedes med at etablere et samarbejde med internationale udviklere. Det er ud fra et erhvervspolitisk synspunkt væsentligt at stimulere denne udvikling, særlig idet der ikke eksisterer danske forlag, som kan finansiere den omkostnings-tunge spiludvikling.

Den nyligt etablerede Computerspilszone vil være et naturligt omdrejningspunkt for et stærkere erhvervspolitisk fokus på computerspil bl.a. gennem etablering af et interaktivt hus, som foreslået af Producentforeningen.

Det Interaktive Hus kan være et væksthuse for små virksomheder, der specialiserer sig i udvikling af computerspil. Inkubatorordningen skal sikre relevant rådgivning, billig husleje, og at virksomhederne kan drage fordel af hinandens erfaringer og ekspertise. Rådgivningen kan eksempelvis omfatte projektledelse, forretningsplan, administration og finansiering. Væksthuset skal således hjælpe de mindre virksomheder på vingerne, til de kan flyve selv, f.eks. i en periode på 3-5 år.

Samtidig er de danske iværksættere typisk små virksomheder, hvilket peger på et behov for initiativer, der kan fremme væksten hos iværksættere. Initiativerne skal hver især understøtte spilmiljøer i hele landet, eksempelvis ved at Det Interaktive Hus samarbejder med de regionale vækstfora.

I Finland har støtten til udvikling af spil primært haft et rent erhvervspolitisk fokus frem for et kulturpolitisk, ligeledes har man overvejet vækstfunds-initiativer. Det kan vi lade os inspirere af i Danmark. Udviklingen er allerede i gang, idet Vækstfonden har investeret i flere virksomheder i spilbranchen i forbindelse med fondens satsning på oplevelses-økonomi. Fondens aktiviteter omfatter både direkte og indirekte investeringer. Denne udvikling skal styrkes med øremærkede midler til Vækstfondens aktiviteter inden for spilbranchen. Vækstfonden

skal udover investeringer sikre relevante lånemuligheder for virksomheder, der har potentiale for international vækst.

#### *Bedre danske computerspil*

Kulturpolitikken kan via støtteordninger og videnscenter fremme udviklingen af nye spil. Der findes allerede i dag en støtteordning, som skal videreudvikles og gøres permanent. Visionen er at kvalificere udbuddet af computerspil, således at de danske computerspil bliver kendt for deres kvalitet og nytænkning.

Der skal være en pulje til udvikling af originale danske spil, baseret på de samme kulturpolitiske mål, som kendes fra public service-tv og filmstøtten: Et dansk alternativ til de internationale produktioner med afsæt i en målsætning om kvalitet og mangfoldighed.

Ordningen skal virke som en driver for udvikling – som risikovillig vækstkapital i de allerførste faser af spiludviklingen: Konzeptudvikling, kvalitetsudvikling og talentudvikling, samt ikke mindst styrkelse af det team, der står bag udviklingsprocessen.

Støtteordningen bidrager således ikke kun med selve finansieringen til spiludvikling, men har også stor betydning i form af rådgivning og kompetenceudvikling. Det betyder bl.a., at spiludviklerne klædes på til at skabe et professionelt beskrevet produkt, før der tages kontakt til investorer. Det er derfor afgørende, at man i ordningen fokuserer på såvel produktet som det team, der står bag. Som en del af filmforliget blev det besluttet at uddele 12 mio. kr. i perioden 2007-2010. Støtteordningen giver både støtte til udvikling af prototyper og demoner. Denne ordning skal fortsætte med fornyet kraft.

#### *Øget offentlig brug af computerspil*

Det offentlige kan stimulere den danske computerspilsbranche ved at være aftager af computerspil til borgeroplysning, læring, organisationsudvikling med mere. Det sker allerede i dag på en række punkter, men det er vigtigt, at denne udvikling fortsætter, og at kendskabet til mulighederne udbredes i de offentlige organisationer. Eksempelvis kunne man forestille sig læringsspil om, hvordan demokratiet fungerer i Danmark, skat og oplysningspligt, trafiksikkerhed, folkesundhed og meget andet.

Computerspil kendes bedst for deres underholdningsværdi. Men spillene tjener også andre formål. Eksempelvis viser den seneste udvikling, at computerspil med stor succes kan anvendes til at få børn og ældre til at motionere. Samtidig har computerspil stor værdi som undervisningsredskab på skoler og arbejdspladser. Vi skal i de kommende år øge anvendelsen af og kendskabet til spillenes læringsdimension. Folkeskolen og uddannelsesinstitutioner skal have bedre kendskab til spillene og bedre mulighed for at integrere spil i undervisningen.

#### *Talentudvikling*

Der er i Danmark en række dygtige spiludviklere og andre talenter inden for branchen, men der er behov for, at branchen fremover sikres tilgang af nye, unge talenter. Det gælder i forhold til kreative talenter, der kan tegne figurer og skabe spillenes historie og univers. Samtidig er der stort behov for teknologisk talent. Det gælder særlig unge mennesker, der kan programmere. Tidligere var programmering nærmest en fritidsbeskæftigelse for en gruppe af unge med interesse for it, men i dag er der ikke som i de gamle DOS-maskiner en naturlig indgang til computeren, der giver unge mulighed for at beskæftige sig med programmering på fritidsniveau. Det betyder, at det er vanskeligt for spilfirmaerne at rekruttere dygtige programmører. Det er delvis en barriere for computerspilbranchens – og i øvrigt også andre branchers – tilgang af nye, højt kvalificerede programmører.

Talentudviklingen og uddannelsen af programmører, animatorer m.m. kan styrkes gennem en permanent bevilling til uddannelserne under Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DADIU), der skal sikre de nuværende uddannelser og styrke deres profil.

De relevante spiluddannelser skal udvikles i stadig samarbejde med relevante højere læreanstalter og kunsthøjskolerne, der med eget budget udvikler nye uddannelser, efteruddannelser samt forskningsprojekter i samarbejde med DADIU.

Den tidlige talentudvikling kan ske, ved at kommuner tilbyder sommerskoler, lejrskoler og fritids-

tilbud med læring i programmering, spildesign, computergrafik og animation som omdrejningspunkt, som led i deres kultur- og fritidstilbud til børn og unge.

#### *Anerkendelse af E-sport og foreningslivet*

E-sport er en disciplin, som allerede udøves med stor seriøsitet og på højt konkurrenceniveau, hvor træning og taktisk forberedelse indgår. Derfor bør E-sport anerkendes som sport med henvisning til E-sportens status som prøvedisciplin ved OL i Beijing i 2008. Der opstår nye fællesskaber omkring deltagelse i computerspil, herunder E-sport, foreninger, klubhuse og frivillige aktiviteter.

Foreningsaktiviteter er med til at danne rammen for nye fællesskaber, så børnene ikke isoleres i deres spilaktiviteter. Lige så vigtigt er det, at foreningsaktiviteter giver mulighed for at oplyse om, hvad der er sund spilkultur. Foreningerne kan nå målgruppen af unge spillere med budskaber om, hvad der kan betragtes som sund spilkultur, hvor ofte man bør spille hver dag, vigtigheden af pauser og andre forhold. Det er en indsats, som mange forældre vil sætte pris på, da det kan hjælpe dem til at skabe fornuftige rammer for børnenes spildeltagelse. I forhold til et brugersynspunkt er det bemærkelsesværdigt, at den gennemsnitlige bruger i Danmark er 23 år (Kilde: Mediesekretariatet og Det Danske Filminstitut 2005: Computerspil i Videns- og oplevelsesøkonomien), og at brugerne langt fra kun er børn og unge, hvilket kulturpolitikken må tage højde for. Foreningslivet giver mulighed for at oplyse om sund spildeltagelse, hvilket skal udnyttes bedre.

#### *Finansiering*

En række af forslagene er finansieret på Socialdemokraternes finanslovsforslag for 2010. En samlet national handlingsplan for styrkelse af danske computerspil som forhandles i tilknytning til en kommende filmaftale, skal naturligvis finansieres i denne forbindelse. Det er dog vigtigt for forslagsstillerne at understrege, at investeringerne i computerspil ikke må ske på bekostning af investeringerne i og støtten til dansk film.

*Skriftlig fremsættelse***Mogens Jensen (S):**

Som ordfører for forslagsstillerne tillader jeg mig herved at fremsætte:

*Forslag til folketingsbeslutning om at styrke danske computerspil.*

(Beslutningsforslag nr. B 208).

Jeg henviser i øvrigt til de bemærkninger, der ledsager forslaget, og anbefaler det til Tingets velvillige behandling.