

Shareplay!

Referat fra Shareplay d. 16. Marts i Aalborg

Shareplay er navnet på Region Midtjylland og Region Nordjyllands fælles cross media-satsning for medieproducenter. Det nye netværk havde ved lanceringen i Biffen i Nordkraft fokus på finansieringsmuligheder og støttemuligheder fra FirstMotion-puljen. Temaet blev suppleret med tre inspirerende cross media oplæg.

Sekretariatsleder Kristian Bang bød velkommen og fortalte indledende, at formålet med Shareplay er vækst, og at kodeordet er innovation. Der er i et globalt marked brug for underholdning samt medier, og fra regionernes side er der vision om, at Shareplay skal være et kraftcenter, som har fokus på tre overordnede elementer:

- Fond
- Strategiske projekter
- Netværk

Med fonden er der mulighed for at støtte nogle projekter i forhold til udviklingsaktiviteter. Her nævner Kristian, at der med 11,25 mio. i puljen kan ydes støtte til bl.a.

- Ny viden og erfaring
- Deling af læring
- Eksperimenter og afsøgninger
- Medfinansiering

Slutteligt understreger Kristian, at det er essentielt at der er synergi mellem fond, strategiske projekter og netværk – på tværs af kompetencer og interesser skabes der nemlig et dynamisk og godt fundament for tværmediale initiativer.

Shareplay agent og partner Kristian Krämer fortæller dernæst om FirstMotion projektet, som er støttet af EU. FirstMotion er et projektsamarbejde mellem partnere fra syv lande i Østersøregionen, som skal indsamle og formidle viden om nye måder at nå nye markeder på. I den forbindelse er der lavet en ny webbaseret platform - "Baltic Universe", som fungerer som en samarbejds- og distributionsplatform.

Kristian fortæller, at JA Film fra Århus fik støtte i form af 30.000 euro til animationsfilmen "Number One". Pengene gik til at udvikle de teknologiske muligheder, således at der fremadrettet kunne spares tid og dermed penge.

Første cross media oplæg gives derefter af Cross Media Chef Lars Christiansen fra Copenhagen Bombay. Lars kunne levende fortælle om en række produktioner, som på en eller anden måde er blevet til cross media værker. Eksempelvis er der produktionen "Æblet og ormen", som affødte Frugtfølserne i samarbejde med Coop. Dernæst fulgte der bøger, en børneklub mv. et andet eksempel er "Carsten og

Gitte”, som fra at være en film på 45 minutter udviklede sig til at være bøger med nye historier, en tv-serie – som også udkom på DVD, et spil og endeligt afprøves det nu som et teaterstykke.

Lars ser dybest set hele cross media fænomenet som almindelig god forretning. Det vigtigste er blot at have et tema og en historie, som er egnet til den form for forretning.

Efter en kort pause får Simon Jon Andreasen fra ArtPeople ordet. Hos ArtPeople arbejder han med digitalisering af bøger men spilinteresserede kender også Simon som en af medstifterne af Deadline Games. Simon var bl.a. med til at lave ”Total Overdose”, og han starter da også sit oplæg med at vise traileren fra spillet.

Simon er af den overbevisning, at der ikke er noget rigtigt eller forkert sted at starte et cross media projekt. Han har selv været med til at udvikle spillet ”Blackout”, som bevægede sig fra at være et spil til også at omfatte en bog skrevet af Michael Valeur.

Simon interesserer sig meget for digitaliseringen af bøger netop nu – han omtaler det som en historisk begivenhed, en tid som vi er i – lige nu. Det er billigt at digitalisere bøger, og det medfører, at mindre niche projekter også har en chance. Det der gør digitaliseringen så fantastisk er, ifølge Simon, at der med flere indgange skabes et bredere publikum.

iPaden er en af de nyeste platforme, og Simon er helt sikker på, at vi i fremtiden vil kunne læse bøger på iPaden, som tilbyder en række interaktive muligheder, f.eks. mulighed for lynhurtigt at se billeder, film eller andet, som er aktuelt i forhold til det, vi læser.

Næste oplægsholder indtager scenen, Carsten Worsøe som er Cross Media Manager hos Nordjyske Medier. Carsten fortæller om, hvordan han oplever cross media som en konsekvens af bruger- og målgrupperettet innovation. Med andre ord mener han, at cross media har afsæt i brugernes behov -ikke virksomhedernes og heller ikke selve devicen eller teknologien. Med udgangspunkt i en konkret problemstilling hos en konkret målgruppe fandt man ud af hos Nordjyske, hvilket behov målgruppen har. Med brugerinddragelse kunne man konstatere, at brugerne ville have en iPad applikation, som var visuel lækker, nem at betjene og med dybde som avisen i traditionel forstand. Det blev starten på iPad applikationen Nordjyske Inside.

Carsten er i øvrigt af den overbevisning, at forskellighed styrker i forhold til innovation. Da han skulle sammensætte det hold af medarbejdere, som skulle udvikle applikationen, lagde han vægt på forskellige erfaringer, kompetencer osv. men han lagde samtidig også vægt på, at teamet havde et fælles værdisæt at arbejde ud fra. Det er helt afgørende, at mennesker tør lave fejl i en sådan udviklingsfase – det er det mest konstruktive, og det er en forudsætning for innovation – udvikling der kan betale sig.

Det var ordene på det første netværksmøde for Shareplay. Dagen sluttede med fyraftensøl og debat.

Næste Shareplay arrangement bliver den 24. marts om Morgendagens sundhedssektor på Animationsskolen, Kasernevej 5, 8800 Viborg.

**Cross
Media
Dage**

