



November 2010



Branchetur til Toronto

Samarbejde, innovation og adgang til klog kapital er blandt take home-pointerne fra besøget i Toronto, hvor solide økonomiske rammevilkår, samarbejde på tværs af brancher og private- offentlige partnerskaber med fokus på innovation, har skabt en visionær klynge for film, tv og computerspilproduktion.

Copenhagen Entertainment og Computerspilzonen stod i starten af november 2010 i spidsen for et branchebesøg til Toronto. 18 danske repræsentanter for film- og spilbranchen, samt politikere og journalister mødte, på en intensiv 3-dagstur, et bredt spektrum af politiske beslutningstagere og virksomheder, der enten påvirker eller drager nytte af de fordelagtige rammebetingelser for film, tv og spilbranchen i den canadiske region Ontario.

”Det er meget tydeligt, at man i Canada har udviklet nogle fælles visioner for indholdsproduktion som går på tværs af de enkelte fagområder. En bred forankret erkendelse af at erhverv og kultur går hånd i hånd, tror jeg er kraften bag deres

succesfulde strategi”, udtaler Klaus Hansen fra Producentforeningen, der stod i spidsen for branchebesøget.

En massiv satsning på kulturindustrien fra offentlig side har vist sig frugtbar, og Toronto er i dag blandt verdens største filmby, og Canada regnes for verdens tredje største spilproducerende nation. Kulturindustrien er blevet en af de mest indtægtsgivende sektorer i Canada, og kunne i 2009 bidrage med 451 mia. kr. til den canadiske økonomi. Kulturen overgår således ellers veletablerede sektorer såsom forsikring og landbrug. Bare i Ontario er ca. 300.000 personer beskæftiget i kulturindustrien. Et overvældende antal når det sammenholdes med tallet for Canada, der er 1,1 mio.

”Der er en klar sammenhæng i hele systemet med alt fra finmaskede støtteordninger og uddannelse til data, der viser hvad branchen samfundsmæssigt bidrager med. Jeg håber, at vi på tilsvarende måde kan få mere samarbejde om den digitale branche herhjemme, ellers bliver det svært at få branchen til at fungere”, siger Jan Neiiendam.

Turens formål var at udforske muligheden for at oversætte Canadas succeshistorie til en realiserbar dansk model, der bygger på eksisterende danske ressourcer og styrker - trods de to nationers markant forskellige tradition for kulturfinansiering.

Dag 1: Rammebetingelsernes Tour de Force

Seks repræsentanter for offentlige fonde og brancheorganisationer gav i et tætpakket symposium på turens første dag deres bud på Torontos erhvervssucces på film, tv og spil-området.

Dagens første taler var Agnes Zak fra TelefilmCanada, som med et budget på 120 mio. dollars på nationalt plan finansierer og markedsfører canadiske spillefilm. Hun præsenterede indledningsvis det simple, men slagkraftige regnestykke, at for hver dollar investeret i film får staten 16 dollars tilbage. Hun fortalte i forlængelse heraf at de i Toronto arbejder ud fra en erkendelse af, at en reel kulturindustri eksisterer, og at

kultur ikke blot støttes på baggrund af et nationalkulturelt rationale, men også i høj grad betragtes som et investeringsobjekt, der vurderes på økonomiske parametre.

På hjemmemarkedet har de engelsksprogede film dog svært ved at konkurrere med de dominerende amerikanske, og Canada kan blot fremvise en fem procent hjemmemarkedsandel. Derfor satser man også i høj grad på produktion af new media-indhold og animation, som let kan kommerialiseres og tilpasses det globale marked.

Det økonomiske rationale står også centralt for Ontario Media Development Corporation's (OMDC) regionale støttevirksomhed. OMDC administrerer en række yderst attraktive skattefradragsordninger til forlagsvirksomhed, musikbranchen samt film, TV og spilbranchen ud fra et kriterium om økonomisk effekt og antal arbejdspladser skabt i regionen.

Desuden administreres en række fonde der fokuserer på forretningsudvikling i branchen. Disse yderst målrettede fonde omfatter en IP Development Fund, der støtter den tidlige udviklingsfase af IP's, en Export Fund, der søger at opbygge et internationalt marked for canadisk indhold samt en Cross-Sector innovation Fund, der har til formål at nedbryde siloer i sektoren og fremme innovation på tværs af brancher. Kernen i OMDC's finansieringsstruktur er en dynamik, der går på tværs af brancher og på tværs af kultur og økonomi.

Ian Kelso fra Interactive Ontario, som er brancheorganisation for de mere end 100 virksomheder i den blomstrende spilindustri i Ontario, bidrog med spilbranchens perspektiv på det omfattende skattebaseret finansieringsprogram i Ontario. Det helt særlige ved spilbranchen i Ontario er, at den er en accepteret del af mainstream-kulturen og på politisk plan ikke betragtes som en lille nicheindustri. Regionen har derimod skabt de bedste betingelser for små indie-spilproduktioner.

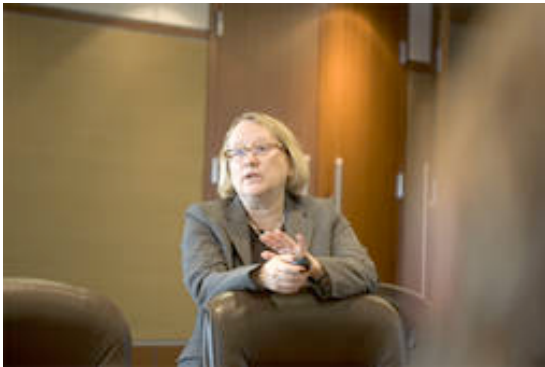


Who are we? Dette svarede Ian Kelso på under sin fremlæggelse af spilbranchens perspektiv på det skattebaseret finansieringsprogram i Ontario.

Ian Kelso præsenterede regionens opskrift på succes i form af en såkaldt ICE-strategi; I for innovation der findes i regionens unikke syntese af talent, forskning og støtteordninger. C for Creativity i organisationer og projekter, der fremmer kreativiteten og den kunstneriske spilproduktion. Endeligt står E'et for Entrepreneurship, hvilket beskriver den høje grad af risikovillighed, som findes i branchen, der ikke venter på tung offentlig finansiering, men i stedet producerer mere for mindre.

Andra Sheffer fra Bell Media Fund fortalte om hvorledes en procent af overskuddet fra Bell-koncernen, der er en af landets største kabel- og teleudbydere, går til Bell-fonden. Denne ene procent, som ved lov er påbudt virksomheden at reinvestere i indhold, anvendes til at støtte cross-platformes indhold med et TV-element. Fonden har eksisteret siden 1997, og har derfor et betydeligt erfaringsgrundlag at bygge på. Fonden giver produktionstøtte på 250.000 CAD per projekt, low budget støtte på 50.000 CAD og endeligt støttes også early stage/prototype projekter. Fondsmidlerne er knyttet til en stærk konsultationsproces, og afviste projekter får ofte mulighed for at opnå støtte på en senere ansøgningsrunde, og således kvalitetssikres projekterne løbende. Fonden har desuden et website, det tilbyder standardkontrakter og anden vidensdeling inden for produktion af cross media-indhold.

Valerie Creighton fra Canada Media Fund (CMF) fortalte hvordan CMF bygger videre på Bell-fondens stabile fundament for cross media-produktion i Canada og støtter - via finansiering fra kabel og teleudbydere - en række projekter under støtteordningerne "Convergent-" og "Experimental Stream". I begyndelsen uddelte fonden udelukkende støtte til TV-produktioner, men er nu rettet mod indhold, der går på tværs af platforme, og Valerie aner en tendens til, at mere og mere indhold starter på en anden platform end TV. Den nye "experimental stream" er iværksat for at fremme innovation i branchen, og kan principielt støtte alt fra software til webserier, så længe der er tale om nyskabende digitale produktioner.



Inspirerende Valerie Creighton
fra Canada Media Fund.

Således bliver CMF et klart eksempel på de rammebetingelser, der foster innovation og iværksætterier i film-, TV- og computerspil-klyngen i Toronto. Valerie regner den digitale revolution for at være på linie med den industrielle, og Toronto satser, med sine mange initiativer inden for digital udvikling og produktion, på at komme styrket ud på den anden side.

Endeligt gav Tracy Jennings fra PricewaterhouseCoopers (PwC) et overblik over Ontarios mange skattefradragsordninger og deres indbyrdes kombinationsmuligheder. Disse skattefradragsordninger demonstrerer den canadiske statsstøtte til industrien, og både spil- og filmproduktionselskaber kan få tilbagebetaling på op mod 40procent af deres omkostninger på arbejdskraft.

Dag 2: Hele spektret rundt

Den danske delegation blev på turens anden dag opdelt i to grupper med fokus på henholdsvis film og spil. Gruppen med fokus på computerspil indledte dagen med et besøg hos børsnoterede DHX Media's digitale afdeling. Her laver man børnespil til virksomhedens TV-produktioner. Deres Toronto-kontor nyder godt af det store udbud af talent i området, som skyldes de mange uddannelser inden for game design og programmering.

Filmsporet besøgte et af verdens største og mest moderne filmstudier, PINEWOOD TORONTO STUDIOS, hvor op imod tusind filmarbejdere dagligt er beskæftiget med at producere spillefilm og TV-serier til Hollywood. De eftertragtede skattefradrag er omdrejningspunktet for, at studiet kan tiltrække produktioner.



Besøg hos Corus Entertainment. Her ses i forgrunden Ellen Trane Nørby (V), medlem af bl.a. Folketingets Kultur- og Socialudvalg, og ved siden af Marianne Stendell (A), der er medlem af regionsrådet.

Dagens næste stop var hos mediekonglomeratet Corus Entertainment. Fra deres store nye domicil produceres både radio-, TV- og digitalunderholdning. Her blev de attraktive skattefradragsordninger sat i perspektiv, idet Corus' ledelse udtalte, at der både er administrative og kreative udfordringer ved udnytte skattefradragene. Eksempelvis kan det være svært at time cash flowet i en produktion, ligesom det kan

være kreativt begrænsende at være tvunget til at bruge canadisk arbejdskraft. Dog udtalte de samtidigt, at man i Toronto har skabt et særligt frugtbart økosystem for innovation og IP-generering.

Fra medie giganten gik turen videre til to små spiludviklere, som ligeledes læner sig op af de attraktive fradragsordninger. Bitcasters har skabt et E-learning-spil om canadisk historie, mens Social Game Universe producerer applikationer til Facebook. De deles om en administrativ medarbejder, som styrer deres skattefradragsordninger og ser ikke den administrative byrde som en barriere for virksomhedens forretningsudvikling.

Efter frokost gik turen til CFC Media Lab som er en tænketank for uddannelse, produktion og forskning inden for nye medier. Her blev tidlige danske eksperimenter udi interaktiv produktion fremhævet som forbilleder, men det stod meget klart, at Ontario siden har overhalet os i forhold til rammebetingelser for interaktiv produktion. CFC Media Lab støtter indie-game-prototyper fra ide til kommercialisering, og er fysisk beliggende i inkubator-miljøet Mars. Således opstår en tæt forbindelse mellem de højteknologiske projekter i Mars og indholdsproducenterne i CFC Media Lab.

Endeligt besøgte delegationen den store franske spiludvikler Ubisoft's nyåbnede Toronto-kontor. Her regner man med at skabe 800 nye arbejdspladser inden for de næste 10 år. Ubisoft har længe haft et canadisk kraftcenter i Montreal med 2200 ansatte. En af de interessante bevæggrunde for også at åbne kontor i Toronto var det etablerede filmmiljø, som man forventer at arbejde tæt sammen med i fremtiden.

Dag 3: Bro mellem uddannelse og vækst

Turens sidste dag satte fokus på uddannelse og iværksætteri. Ryerson University har i april igangsat inkubatorprojektet Digital Media Zone. På de seks måneder der siden er gået, har man skabt 52 arbejdspladser inden for digitale medier i Toronto. Studerende får mulighed for kontorplads og konsulentbistand til deres start-up-virksomhed i det digitale kreative miljø i ni måneder. Fokus er på kommercialisering af digitalt indhold, og projekterne udvælges på baggrund af hvor nyskabende og rentable, de

forekommer. Inden for denne struktur er fremkommet så forskellige projekter som musikapp's, ny 3D-teknologi og et ekstremt personaliseret informationssystem til brug i transportsektoren. Således bygges bro mellem forskning, uddannelse og iværksætterier.

På Ontario College of Art and Design forsøger man ligeledes at bygge bro mellem det esoteriske uddannelsesmiljø og de økonomiske realiteter. Man har eksempelvis skabt organisationen Mobile Experience Innovation Center, hvor 55 netværkspartnere støtter små og mellemstore virksomheder, der skaber nyskabende mobilteknologi og indhold, hvor studerende bidrager med hjælp i form af arbejdskraft. Således er Toronto blevet verdens centrum for produktion af mobilapplikationer.



Her bliver Digital Media Zone's fysiske rammer, med plads til idéudvikling i kreative miljøer, vist frem.

Samarbejde, innovation og adgang til klog kapital

Samler man op på læringspunkterne fra Toronto, står det klart at de effektfulde game-changere er samarbejde, innovation og adgang til klog kapital. Dette økosystem er i høj grad skabt af en massiv offentlig investering – men også via privat initiativrigdom og en struktur, der sørger for at kabel- og teleudbydere reinvesterer i indhold, og at brancherne arbejder sammen på tværs.

Alt i alt en begivenhedsrig og inspirerende tur.