



REFERAT



REFERAT FRA DREAMGAMES/DREAM MEDIA NETVÆRKS MØDE D. 6. DECEMBER 2010

Dolan Sund Nielsen, Projektleder for Dreamgames og Dream Media bød velkommen til de fremmødte og gav en kort præsentation af dagens tema og foredragsholdere.

Producentforeningen stod i starten af november 2010 i spidsen for en intensiv 3-dagstur til Toronto, arrangeret i samarbejde med Computerspilzonen og Copenhagen Entertainment. Her mødte repræsentanter fra den danske spil-, film- og tvbranche, samt politikere og journalister et bredt spektrum af politiske beslutningstagere og virksomheder, der enten påvirker eller drager nytte af de fordelagtige rammebetingelser i den canadiske region Ontario. Anna Porse Nielsen og Lars Henriksen var begge med, og netværksmødet handlede om deres erfaringer fra turen.

Herefter var det tid til et tilbageblik på siden sidst samt hvad fremtiden bringer for særligt Dreamgames.

Ved sidste netværksmøde i Dreamgames var temaet Animation. Der var 34 deltagere, og det var et lærerigt og hyggeligt møde.



Efter Dolans velkomst var det tid til første foredrag med Anna Porse Nielsen, der er ekspert i udvikling af kreative brancher og direktør for konsulentfirmaet Manto (<http://manto-as.dk>). Foredragets fokus var: rammebetingelser for branchen i Canada, under overskriften: "Hvad ka' Canada?".

Anna startede sit foredrag med at fortælle om den canadiske branche i tal, der er verdens tredje mest succesfulde spilindustri. Den oplevede i 2009 en ekspansion på 30 % og forventer at ramme 29 % i de kommende år. Canada forventes at være den hurtigst voksende underholdningsindustri i Nordamerika med en årlig vækst på 5 %. Solide økonomiske rammevilkår, samarbejde tværs af brancher og privat-offentlige partnerskaber med fokus på innovation, har skabt en visionær klynge for film, tv og computerspilproduktion i Canada. Toronto er i dag blandt verdens største filmby, og kulturindustrien er blevet en af de mest indtægtsgivende sektorer i Canada, og kunne i 2009 bidrage med 451 mia. kr. til den canadiske økonomi.

Anna tog herefter udgangspunkt i fire typer operatører, hun besøgte på branchebesøget i Canada: Ontario Media Development Corporation (OMDC), The Canadian Media Fund, Interactive Ontario og Digital Media Zone.





REFERAT FRA DREAMGAMES/DREAM MEDIAMØDE D. 6. DECEMBER 2010



Ontario Media Development Corporation (OMDC) er en del af ministeriet for turisme og kultur, som er en katalysator for provinsen Ontarios kulturelle media klynge, der producerer spil, film, tv, musik, bøger og magasiner. De har indført en række skattelettelser, der bl.a. gør, at man kan få refunderet en stor del af sine udgifter til fx løn. Der er en hel del papirarbejde forbundet med det, men så længe man opfylder kriterierne er man garanteret skattelettelsen (dvs. der er ikke noget med, at man skal bruge tid på noget, man ikke er sikker på at få). Der er heller ikke noget loft på, hvor meget virksomhederne må tjene for at udnytte skattelettelserne. Det er en kæmpe fordel i forhold til de vilkår, danske virksomheder arbejder under.

Hun fortsatte med at tale om The Canadian Media Fund (CMF), som er en fond, der bl.a. gav virksomheden CAD 350 mio. \$ i 2010. Manifestet for CMF er at kæmpe for oprettelsen af succesfuld, innovativt canadisk indhold og software til nuværende og kommende digitale platforme gennem finansiel støtte og industriel forskning. Det er investeringer i udvikling af indhold og ikke i platforme. Anna citerede en kvindelig direktør for CMF, som hun syntes, var meget forklarende for, hvorfor det går så godt i Canada: "Enhver regering, der ikke inkluderer kultur har ingen plan"

Anna snakkede derefter om Interactive Ontario, som er en sammenslutning af 260 firmaer, og refererede til fem emner, der er opskriften på succes, hvis man vil opbygge et økosystem, som de har gjort i Canada:

- Innovation og kommercialisering (talent, research, funding)
- Kreativitet
- Entreprenørskab
- Kultur
- Support (vis at man vil industrierne)

Digital Media Zone (DMZ) er et netværk, hvor kreativitet, intellekt, virksomheder og innovation mødes og sammenflettes til at ændre det Canadiske landskab af digitale startups. DMZ indeholder en Inkubator, som er et fællesskab for iværksættere, hvor faglig sparring, redskaber til konfliktløsning osv. skal hjælpe dem med at opbygge nye virksomheder. Inkubatoren ligger i forbindelse med universitetet og tager iværksætterne fra før start – til gengæld er det et krav for at blive siddende, at man inden for 4 måneder kan bevise, at ens idé er levedygtig.

Resultaterne af canadiernes satsning har skabt: vækst i arbejdspladser og nye virksomheder; international og national branding af Toronto og Ontario; fremtidssikring af de kreative videnbaserede brancher i form af udvikling af et center af excellence; samt spin-offs i form af massive investeringer i udvikling. De erfaringer, Anna gjorde af turen til Canada, var blandt andet, at alignment er alfa og omega, der skal være fokus på hele værdikæden, og der skal være en åbenhed over for at teste programmer. Det har i Canada skabt en fleksibel tilgang til projekterne.

Hun konkluderede, at det, vi kan gøre i Danmark, er fem ting:

1. En fælles indsats, hvilket betyder, at politikerne skal involveres.
2. Det samme budskab skal gives hele tiden, og vi skal huske at fortælle om succeserne.
3. Vi skal tænke på tværs af de kreative brancher og dermed løse en fælles udfordring i fællesskab.
4. Vi skal finde det unikke produkt og udnytte det
5. Vi skal gøre det nemt for politikerne at prioritere, ved at se på hvad der ville ske, hvis vi ikke satsede på de digitale brancher



Anna sluttede af med at spørge deltagerne til netværksmødet: - Hvad skal der til for at få jer til at blive i Danmark? Og det skabte en spændende diskussion, hvilket samtidig ledte over til det næste foredrag.



REFERAT FRA DREAMGAMES/DREAM MEDIA NETVÆRKS MØDE D. 6. DECEMBER 2010



Efter Annas spændende foredrag, var det tid til Lars Henriksen fra spilvirksomheden, Apex Virtual Entertainment (www.apex.dk). Generelt havde Lars suppleret Anna's foredrag rigtigt godt undervejs, og de var meget enige om hvad man manglede i Danmark i forhold til Canada, og hvad vi var bedre til i Danmark.

Lars' foredrag havde overskriften: "En dansk spiludviklers syn på spiludvikling i Canada vs. Danmark", og han gik mere i dybden med spiludvikling som sådan i Canada, og hvad canadierne kan, som vi ikke kan – og omvendt.

Ifølge Lars mangler Canada generelt talent, og det hjælper ikke på kreativiteten, at de fleste, han havde talt med derovre, bare gerne ville arbejde hos en stor spilvirksomhed, så de havde et fast arbejde. Lars mente, at denne holdning var problematisk, for et job hos en stor virksomhed bliver ofte på bekostning af at starte egen virksomhed – og det er ikke gavnligt for en region, at alle de kreative kræfter bliver opslugt af store mastodontvirksomheder. Det er ikke muligt, at være kreativ i samme grad i en stor spilvirksomhed (som eksempel blev nævnt Ubisoft, hvor folk bare sad i små båse og arbejdede specialiseret med hver deres lille del af et spil). Der er dog selvfølgelig den mulighed, at folk efter nogle år prøver at starte på egen hånd, men det kræver igen en vis portion af eventyrlyst og ikke mindst talent.

Dette bragte talen tilbage på den manglende talent, hvilket Lars så som et generelt problem for Canada. Når de studerende var færdige med deres studie, var de udvidende om, hvad der forgik i en virksomhed, ligesom de slet ikke var opdraget til at tænke selv. Dette har noget at gøre med, at der er envejskommunikation på universiteter og colleges i modsætning til i Danmark, hvor der er flervejskommunikation og hvor folk bliver opfordret til at tænke kreativt og ud af boksen. Virksomhederne bliver heller ikke inddraget på studierne i Canada, i modsætning til i Danmark, hvor man sender de studerende i praktik eller laver projekter i samarbejde med virksomheder.

Canadierne har altså fantastiske gode betingelser for at få støtte og skattelettelser, men hvis man mangler talentet, hjælper det ikke meget, fordi en virksomhed ikke kan fungere uden. Lars refererede til, at vi i Danmark HAR talentet og et kæmpe undergrundsmiljø på området, hvor folk mødes og arbejder sammen på tværs. Det har man slet ikke i Canada, hvilket gør, at Danmark sådan set er foran Canada på mange områder.

Lars sluttede af med at sige, at som spilvirksomhed i Danmark, kan man selvfølgelig ikke lade være med at overveje at flytte det hele til Canada, fordi der er så meget kapital at hente. Men det kræver, at man kan flytte HELE virksomheden (inklusive de bløde værdier – nemlig de ansatte og hele kulturen i virksomheden) med, og det er nok ikke realistisk.

Dolan var derefter ordstyrer for en meget spændende debat omkring, hvordan man kan gøre det nemmere at være udvikler i Danmark. Diskussionen gik dernæst på, hvad kan vi lære af canadierne - og hvordan vi kan gøre det bedre i Danmark, som de to foredragsholder havde givet deres syn på.

Til slut var der tid til sandwich og networking, hvor de nye budskaber blev diskuteret livligt rundt omkring i lokalet.



Næste møde i Dreamgames finder sted den 31. januar 2011 og handler denne gang om spiljournalistik. Jamin Brophy-Warren, der er chefredaktør på det nye amerikanske spilmagasin Kill Screen (Jamin har tidligere været kulturjournalist på Wall Street Journal) og Thomas Vigild fra Politiken er foredragsholderne, og vis er frem til et spændende og lærerigt møde, hvor vi alle kan blive klogere på, hvordan ens spilvirksomhed kan blive mere synlig – på den rigtige måde.

Der afholdes Indie9000 i weekenden den 18. – 20. februar 2011 i Bretteville. Indie9000 er en spiludviklingsweekend, hvor man i mindre grupper udvikler spil sammen. Det koster ca. 150 kr. at være med og der er plads til alle - ligegyldigt niveau. Sidste dag bedømmes spillene af folk fra branchen og der uddeles præmier til blandt andet bedste spil og bedste lyd

Husk næste møde: mandag d. 31. januar – fokus på spiljournalistik.