

Innspill til utredning om kunstnerøkonomi

Under følger innspill fra Kompetansesenteret for Spillutvikling til utredning om kunstnerøkonomi - Kunstens autonomi og kunstens økonomi. Kompetansesenteret for Spillutvikling er et nasjonalt Kompetansesenter som har vokst ut av, og som jobber under, det nasjonale Spillmakerlauget som er en organisasjon bestående av de fleste spillselskapene i Norge.

Spill ikke er inkludert i denne utredningen om kunstens autonomi og kunstnerens økonomi, som er synd. Etter stortingsmelding Nr. 14 2007-2008 (*1) ble det kunngjort at dataspill skal bli sett på som kunst, etter syv år er kunstretningen fortsatt usynlig i utredninger som dette.

De siste tallene viser at dataspillbransjen på nasjonal basis har 329 mill. kroner i omsetning og det er 565 ansatte fordelt på 140 selskaper i Norge. Ikke la dere lure av disse tallene da bransjen generelt sett lider under enormt økonomiske utfordringer som jeg vil adressere nedenfor.

Spillmaker hverdagen.

De fleste spillselskapene er nyopprettede selskaper med flere utfordringer. Først for å lage selskapet, som skal inneholde mange personer. Det er svært få kunstnere som kan jobbe med dataspill alene, dette er fordi alle ferdighetene som skall inn i produksjonen er så mange. Programmerere, grafisk designerer, animatører, lyddesignere og spilldesignere må samarbeide med hverandre, og disse kan kun møtes i en bedrift. (De få som ikke jobber i faste bedrifter vil ofte jobbe som freelancere for mellom flere forskjellige bedriftene.)

Disse bedriftene vil ofte jobbe med spill i fritiden etter sin ordinære jobb. En annen økonomisk modell er ofte kan sees er hvordan de leier ut egenskapene sine til sideprosjekter som ikke er spillrelaterte for å finansiere produksjonen av spillet. De få firmaene som overlever lenge nok til å produsere et faktisk produkt har ofte strekt seg svært langt bare for å møte en ny barriere som er veldig kjent i bransjen: Det er ingen som vil utgi spillet dit. Klarer du deg gjennom dette som er vanskelig, vil du ha et nytt problem at ingen vil kjøpe spillet dit fordi igjen har gjort en markedsføringsjobb.

Problemet til de alle fleste bedriftene er at bransjen mangler investorer som gir utviklingskapital, vi mangler utgivelseselskaper som kan utgi spillet og det er ingen som tar seg av PR/markedsføring. Det aller beste som kan gjøre for denne kunstnæringen er hvis staten starter opp en utgiver som kan utgi norske spill og som markedsfører de. Flere offentlige investeringsfond vil også hjelpe til ved å gi firmaene penger nok til å kunne jobbe med prosjektene sine. Per dags dato er det for dårlig at denne kulturnæringen i altfor stor grad ikke kan bruke tiden sin på å lage spill, men må drive med alt mulig annet.

Folkelig kulturnæring.

Alle statestikker viser at ekstremt mange spiller dataspill. 53% en undersøkelse fra 2012 viser at 53% av personer mellom 16 og 64 spiller dataspill. (*2) Alt indikerer at dette tallet har økt siden da. Alle statistikker viser at noen som har spilt et dataspill tidligere vil mest sannsynlig spille enda mere dataspill seinere. Spørsmålet er ikke om vi trenger dataspill fordi dataspill er her allerede. Globalt er det en av de mest deltatte kunstformene. Vi trenger Norske dataspill fordi til tross for at det er en av de av de mest populære kunstformene så produserer Norge svært få av spillene publikum deltar i. De aller fleste spillene blir importert fra utlandet, det er en kultur imperialisme som sakte siver inn

via de elektroniske apparatene i alle aldersegmenter og grupperinger. Å produsere flere Norsk representative spill vil kunne være med å snu denne trenden og gi den Norske befolkningen flere lokale kunstprodukter som de identifiser seg med. Siden spill er så populært ligger mye til rette for at dette på sikt kan bli en stort eksportvare under paraplyen Norsk kunst som vil bli enda mer gjenkjent i utlandet. Dataspill er også den kunstformen som aller lettest kan bli eksportert til utlandet og hente kapital inn til landet.

Støtteordninger.

Det Norske markedet for spill er ikke den kunstformen som trenger mest stimulering fra det offentlige apparatet. Derimot er ordninger som innkjøpsordningen til bibliotekene en fantastisk måte til å skaffe penger til mindre norske selskaper som ikke har store omsetninger, og det er en god måte å eksportere kunsten ut til folket. En stimulering av det Norske markedet som kan være ønskelig er et krav for Norske butikker som selger spill om å ha en viss mengde av assortimentet de tilbyr å være Norsk produsert. Mange av de allerede etablerte støtte ordningene for spill stiller krav til at spillet skal være på Norsk. Norge er et for lite land til å gi grobunn for den Norske spillindustrien, som vanligvis ser mot utlandet. Selv om en Norsk tilpasning ofte er lettere å gjennomføre for et spillmedium kan det fortsatt kreve mye resurser fra et lite spillstudio som er avhengig av støtten. Det er veldig frustrerende å lage en Norsk versjon for å få penger av Norske støtteordninger når Norske butikker sjeldent vil selge Norske spill. Et oppfordring fra Norske myndigheter for butikker om å selge Norske spill lignende forskriftene for Norske kinoer om å vise Norske filmer hadde vært ønskelig.

Ordninger for offentlig støtte finnes allerede. Ofte er disse organisert via infrastrukturene som var etablerte for filmbransjen før støtteordningene for dataspill kom til. Disse støtteordningene har gitt Norske spillselskaper muligheten til å lage spill som er nytenkende i spillmekanikkene sine. En ting som ofte blir gjentatt i utlandet er at Norske spill alltid er litt annerledes. De skiller seg ut i en posestiv forstand. Norske etablerte støtteordninger er også med på å hjelpe nye firmaer å finne sjøbeina sine før kapital kommer inn.

Problemet med dette er at få av de offentlige støtteordningene som finnes for spill er designet riktig. Malen og kalkyle skjemaene er blå kopier av filmstøtteordningene. Eksempelvis lager det lite mening å spørre et spillstudio når klippingen er ferdig, da et spill ikke blir klippet. Eller hvem som er manusforfatter, da dette ofte er et produkt av flere personer. Veldig lite av fokuset er rettet mot det faktumet at spill skal spilles, og ikke er film. Det finnes skrekkelige eksemplene blant disse støtte ordningene hvor det er ingen forståelse for mediet i den mottagene siden. Med varierende kunnskap om mediet blant saksbehandleren føles det veldig som det er helt tilfeldig hvem som for støtte. Dette blir enda mer problematisk når man ikke får noen klare retningslinjer i hva man skal ha med i søknadene for de Norske støtteordningene. Alt dette har et enormt forbedringspotensial.

Utdannelse.

De Norske utdannelsesinstitusjonene som finnes for spill har ofte vokst ut av en allerede eksisterende infrastruktur. Mange av disse utdannelsene har vokst frem i en tid før spillindustrien vi ser i Norge per i dag har vokste frem. Mange av disse utdannelses institusjonene er svært gode, men de har forbedringspotensiale.

Under konferansen til Join Game som var tidligere i år på Voss kunne vi høre hvordan de relevante utdannelses institusjonene allerede hadde begynt eller hadde lyst til å venne utdannelsen sin i retning av kulturnæringen som har vokst frem. Eksempel vis utdanner de ofte i redskaper som ikke blir brukt av industrien, og før de begynner å jobbe i dataspillindustrien må de omskolere seg som

det første de gjør etter fullført utdanning. Dessuten hvis så mange utdanningsinstitusjoner jobber med å designe folk til å lage dataspill, hvorfor er det så svært få av de som klarer å ta steget fra fullført utdanning til å jobbe i industrien? En bedre overgang fra fullført utdanning til å jobbe i industrien er ønskelig.

Digitalisering.

Digitaliseringen av den moderne verden og utvisking av grensene er noe som kommer spillbransjen godt til nytte i. Det er lett å eksportere kunsten sin i utlandet via digital distribusjon. Og små selskaper fra Norge trenger ikke å konkurrere i fysisk hylleplass med spill fra trippel A studioer. (AAA studioer er betegnelsen på de største studioene med veldig mange ansatte som selger spill med høy produksjonsverdi.) Derimot er det et voldsomt problem med synlighet i disse elektroniske butikkene. Man er avhengig av å ha et godt produkt som får god omtale, kombinert med markedsføring. Hvis man vil ha noe markedsføring må man finne kompetanse på utsiden av landet.

Vekst i bransjen.

En positiv bevegelse vi kan se internt i kulturnæringen er bransjens evne til å tilnærme seg nye erfaringer og kompetanse. Ved hjelp av en inkubator har spillselskapene i Hamar klart å samle seg til Hamar Game Collective: En samling av spillselskaper som deler lokaler og erfaringer får å stå sterkere sammen. Bergen Game Collective ble nylig startet opp og følger en lignende modell.

Det tidligere nevnte Spillmakerlauget vokste opp fra Bergen. Raskt ble det en nasjonal organisasjon og vi ble nødt til å dele det opp i regionale lag. Via en samlet bevegelse har de også klart å opprette Kompetansesenteret for Spillutvikling. Med et kompetansesenter som er drevet fra kulturnæringen internt er det lettere å møte utfordringene samlet, og ta i bruk offentlige støtteordninger.

I Bergen ser vi at spillselskapet Turbotape Games tar i bruk kommunens Mentor Ordning. Ved hjelp av senteret for nyskaping har vi fått til Game Designer in Residence. Et program hvor vi leier inn spillutviklere fra utsiden av landet som har høy kompetanse innen feltet sitt. Sist gang var den anerkjente James Portnow i Norge hvor han reiste rundt i landet og var i dialog med de forskjellige selskapene med tips om forbedring og profesjonalisering i produksjonen av spillene.

Et ønske om en større fremtid.

Jeg oppfordrer de som leser dette til å gjøre støtteordninger for spill lettere og større. Når jeg var på det nasjonale innspillsmøte om kunstnerøkonomi som holdt sted i Bergen ble det etterlyst kulturnæring som ikke gir regningen sin til staten, og som kan drives på private midler. Spillbransjen kan drives på private midler hvis private investorer i landet får mer tradisjon for å investere i spill, eller hvis bransjen får mer kompetanse på å få tak i utenlandske investorer. Spillbransjen vil ikke bare unngå å gi staten regningen, de vil prøve å legge noen kroner igjen i det nasjonale husholdningen som er skatteoppgjøret: Dette er tallene fra Dirty Bit, et av de få Norske selskapene som gjør det svært bra.

De har totalt mottatt (pr. 2013) ca. 520 000 kr av offentlige støtteordninger (500 000 fra NFI, og 20 000 fra Ungdomsfondet i Sør-Trøndelag.) Dirtybit AS sysselsetter høsten 2014 9 ansatte i 100%-stillinger. I 2013 betalte de 4 707 047 kr i skatt til den Norske stat. Meste parten av inntektene kom fra utlandet. Vær så snill, hjelp å tilrettelegge for denne kunstnæringen. Sørg for at flere kan lage spill på heltid.

*1: Stortingsmelding nr. 14 (2007-2008): <http://www.rus-ost.no/file=7041>

*2: Statistikk om dataspill i Norge, side 44. http://angi.k-2.dk/wp-content/uploads/2013/05/ISFE_Consumer_Study_-_European_summary.pdf