Midler til computerspil er alt for uambitiøst

Den 27. oktober blev der indgået en ny filmaftale for perioden 2011-2014. Godt 2 mia kr. tilføres til filmbranchen, og det er et godt udgangspunkt for at sikre beskæftigelsen for Metals medlemmer i film- og tv-branchen.

Generelt indeholder aftalen mange gode elementer, som ikke alene kan medvirker til at sikre danske filmproduktioner af høj kvalitet i de kommende år, men også sikrer lige adgang for alle til at se disse film. Digitaliseringsprocessen er i fuld gang i landets biografer, hvilket er en meget stor omkostning for især landets små biografer. Disse biografer får med filmaftalen en økonomisk tilskud til at indkøbe nyt digitalt filmfremvisningsudstyr, hvilket vil være med til at sikre at der fortsat skulle være mulighed for at gå i biografen uanset hvor i landet man bor.

Støtte til udvikling af spil til børn og unge

I filmaftalen for 2011-2014 indgår også en forhøjelse af støtten til udvikling af spil til børn og unge, fra 12 mio. til 20 mio. over 4 år. Dette mener vi i Metal er alt for lidt – specielt set ift. hvordan den danske computerspilssektor ser ud ift. den danske film- og tv-sektor. Alene sidste år eksporterede Danmark for kr. 252 mio., mens film- og tv-branchen kun eksporterede for 73 mio. Omsætningen indenfor film- og tv var, hvis man lige ser det ift. til den tilkendegivne filmstøtte kun 4 gange højere end omsætningen indenfor computerspil.

Alligevel er beløbet til filmstøtte godt 100 gange større end støtten til udvikling af computerspil. Det er simpelthen ikke godt nok. Vi er ikke ude på at tage penge fra film- og tv-branchen, men vi er ude i at vi er nødt til at finde midler i en anden størrelsesorden, hvis vi fortsat vil have en stærk computerspilsbranche i Danmark, der kan klare sig i den globale konkurrence og genere nogle gode eksportindtægter til Danmark. Et støttebeløb til udvikling af computerspil på den anden side af kr. 100 mio. ville være mere rimeligt, og sikre proportionaliteten i støttebeløb set ift. sektorernes nøgletal, jf. tabel 1.

Kernevirksomheder 2009	Film og tv-producenter	Computerspils-producenter
Antal virksomheder	205	72
Antal medarbejdere	1233	552
Omsætning mio. kr.	1536	380
Eksport mio. kr.	73	252
Bevilliget støtte til film/tv 4 år i mio. kr.	2102	20

Tabel 1: Nøgletal for film-tv branchen og computerspilsproducenter.
Kilde: Dansk Indholdsproducenter, - Film, tv og computerspil i tal 2009 (august 2010)

Den praktiske fordeling af støtten til udvikling af computerspil

Støtten skal fortsat forankres i Det Dansk Filminstitut, der til fordeling af støtten nedsætter et selvstændigt udvalg med et flertal af eksterne computerspilssagkyndige repræsentanter. Dansk Metal har i den forbindelse en klar forventning om, at bla. eSport Danmark, som er Danmarks eneste eSport organisation, får sæde i dette udvalg.

Udvalg til fremme dansk spilproduktion

Computerspil er et erhverv med et stort vækstpotentiale – men også et vækstpotentiale der skal hjælpes på vej. Derfor noterer vi med tilfredshed at der som en del af aftalen, nedsættes et udvalg bestående af repræsentanter fra Kulturministeriet, Økonomi-og Erhvervsministeriet og Udenrigsministeriet, der sammen skal udarbejde et oplæg med forskellige modeller for, hvordan man kan tiltrække mere kapital og optimere afsætningsmulighederne for dansk computerspils-produktioner. Fra Metals side skal der dog lyde en opfordring til at udvalget hurtigst muligt trækker i arbejdstøjet, så vi med det samme for skabt den bedste grobund for en udbygget dansk computerspilssektor.