



NYE MEDIER



Af Claus Sølvsteen

Den sidste pressemeddelse

Til: Den danske presse.**Fra: Dansk erhvervsliv.**

Kære presse

Dette er den sidste pressemeddelelse fra dansk erhvervsliv. Vi takker for samarbejdet, men nu har vi ikke længere brug for at udsende pressemeddelelser.

En pressemeddelelse er jo ikke en meddelelse til pressen (denne er en undtagelse), men en meddelelse til offentligheden, som vi ønsker viderebragt af pressen.

Desværre bringer I ikke altid vores meddelelser, og når I gør, omskriver I dem, selvom I ikke altid forstår dem. Det skaber misforståelser og frustration, for vi har ikke megen kontrol over vores kommunikation med omverdenen på de vilkår.

Vi bruger mange kræfter på at udforme vores budskaber efter jeres regler og ikke, som vi synes, de skal være.

Når vi skal være helt ærlige, har vi udsendt pressemdelelser af nød, ikke af lyst. Vi havde brug for jeres troværdighed og kontakt til målgrupperne.

“Vi er nu klar over, at man ikke behøver at være et mediehus fra gamle dage med stolte, journalistiske traditioner og Cavling-priser på kaminhylden for at opbygge interessante, troværdige og dagsordensættende medier.”

Men verden har ændret sig, og i dag har vi vores egne medier, som når bedre ud til vores målgrupper, end jeres, og som har en troværdighed, der kan måle sig med jeres.

Vi er blevet gode til at etablere medier med web, e-mail, blogs, RSS, podcasting, web-video og mobile tjenester. Så gode, at vores målgrupper læser, hører og ser os med interesse.

Vi er nu klar over, at man ikke behøver at være et mediehus fra gamle dage med stolte, journalistiske traditioner og Cavling-priser på kaminhylden for at opbygge interessante,

troværdige og dagsordensættende medier. Og vi noterer med tilfredshed, at I følger med i vores medier og bruger vores historier som grundlag for jeres.

Det er meget bedre for alle parter. Vi får budskaberne ud til vores målgrupper i den form og på det tidspunkt, vi ønsker. I slipper for at krumme tæer over PR-bureauernes desperate forsøg på at finde journalistiske vinkler på ikke-historier. I kan abonnere på vore RSS-feeds, hvor vi fortæller vores historier, som vi vil fortælle dem, og ikke som vores PR-bureauer tror, I ønsker dem. Vores kunder kan følge bedre med og har direkte kontakt med os og hinanden via vores blogs, debatfora og wikier.

Det er en ny medieverden med direkte kommunikation, mere dialog og større åbenhed. Dette betyder ikke, at vi stopper markedsføringen. Vi har stadig brug for annoncer i bladene og reklamer i tv. Men det betyder, at vi ikke længere vil forsøge at påvirke jeres redaktionelle dispositioner med de lidt unkelige pressemeddelelser. Det har vi ganske enkelt ikke behov for nu, hvor vi har fået vores egne medier.

Tak for samarbejdet.

Med venlig hilsen
Dansk erhvervsliv**Claus Sølvsteen er partner i rådgivningsfirmaet Peytz & Co.**

I Norden har vi både ideer og hjerner til at udnytte mulighederne inden for computerspil. Men politikerne må vise vilje og penge for at realisere visionen, lyder opfordringen fra branchen.

o computerspil

Af Peder Bjerge

Læn dig tilbage.

Lidt mere.

Sådan, ja.

Luk øjnene.

Prøv så at forestille dig en verden, hvor Danmark, Norge og Sverige var et globalt kraftcenter for computerspil.

Hvor kreative hjerner skabte fremtidens digitale underholdning.

Hvor oplevelsesøkonomien skabte tusinde af nye arbejdspladser.

Dejligt, ikke?

SÅ VÅGN DOG OP, MENNESKE!

De smukke nordiske drømme er nemlig milelangt fra at blive virkelighed, mener eksperter og branchefolk. Også selvom den internationale konference Nordic Game i Malmø i denne uge trak et væld af talere og knap 1.000 deltagere fra hele verden.

Nok har Danmark, Sverige, Norge og resten af Norden et væld af kreative mennesker. Og de nordiske producenter leverer også computerspil af enestående høj klasse.

Desværre er det bare ikke nok.

Der skal penge på bordet. Kontante kroner.

Økonomien halter

Politikerne i de nordiske lande er nødt til at levere mere end bare de luftige fine ord. De er nødt til at gøre det økonomisk attraktivt for virksomheder og talenter at slå sig ned i Norden.

“Vi kan fint matche resten af verden med talent, men politikerne fedter rundt med penge. Slet ikke på linje med Montreal, Hongkong og Singapore, hvor man har politisk vilje til at satse,” siger Janos Flösser, administrerende direktor for IO Interactive. Selskabet, der har stået bag

Vi kan fint matche resten af verden med talent, men politikerne fedter rundt med pengene. Slet ikke på linje med Montreal, Hongkong og Singapore, hvor man har politisk vilje til at satse.

JANOS FLÖSSER, ADMINISTRERENDE DIREKTØR, IO INTERACTIVE.

den internationale succes Hitman-serien, der også udkommer som en Hollywood-film i løbet af i år.

Janos Flösser peger på, at blandt andet Montreal har satset massivt på at give branchen skattefordele for at trække store selskaber som franske Ubisoft og amerikanske Electronic Arts (EA) til byen. Lokkemidlet består blandt andet i skattefradrag på 30-37 procent for lønudgifter til teknisk personale.

Montreal har teten

Som Computerworld sidste år beskrev i en serie artikler, har det i dag gjort den franskcandiske metropol til et internationalt lokomotiv inden for digital underholdning. Sidste år arbejdede godt 5.000 udviklere og programmører med computerspil i Montreal og omegn.

“Herhjemme kommer politikerne stolte med 40 eller 50 millioner kroner i tilskud til computerspilbranchen. Og den slags penge forslår altså som en skrædder i helvede,” siger Janos Flösser.

Simon Andreasen, producer i den danske producent Deadline Games nikker samtykkende. Deadline Games står bag spil som Total Overdose, der udkom til en række platforme 25. september 2005.

“Helt seriøst kan du se problemerne tydeligt herhjemme ved, at de store producenter er i gang med at outsource store dele af deres produktioner til udlandet,” siger han.

Store gevinster forude

Ifølge Simon Andreasen er det typisk opfølgere til tidligere successer, som bliver outsourcet til udenlandske selskaber eller lagt ud i datterselskaber.

Han mener, at det er yderst



svært at lokke udenlandske talenter eller stjerner til at arbejde i Danmark med de skatteprocenter, som gælder i dag.

Hvorfor skulle de dog betale så meget i skat, når man i resten af verden kan få langt mere lukrative forhold?

Men både Simon Andreasen og Janos Flösser er lige som en lang række danskere i branchen overbeviste om, at Danmark og resten af de nordiske lande har de rette menneskelige potentialer. Og forude lokker

endog meget store gevinster, hvis ellers den nordiske branche er i stand til at rykke hurtigt nok.

Alene på det amerikanske marked blev der i 2004 solgt computerspil for mere end 60 milliarder kroner. Her tegner spil til konsoller som Microsofts Xbox og Sonys Play Station sig for den største vækst. Så der er penge at tjene for de rigtige ideer. Og her står Norden stærkt, mener Simon Andreasen.

“Vi har en astronomisk høj rate for at producere hits i Norden. Vi har meget få svipsere,” siger han.

Helt seriøst kan du se problemerne tydeligt herhjemme ved, at de store producenter er i gang med at outsource store dele af deres produktioner (af computerspil, red.) til udlandet.

SIMON ANDREASEN, PRODUCER, DEADLINE GAMES

SPIL Interstellar Marines er et nyt dansk spil på vej fra det unge danske selskab Zero Point Software, der fra Nordre Fasanvej på Frederiksberg forsøger at slå igennem på det internationale marked for computerspil.

Sagt om den nordiske drøm

“Alle de danske selskaber med ambitioner om at levere kvalitetsspil slås for at finde pengene til at finansiere deres aktiviteter. Og det er ikke let. Ingen dans på roser. En kamp dag for dag. De eneste selskaber med fornuftig økonomi, er selskaber ejet eller delvist ejet af udenlandske interessere.”

Janos Flösser, administrerende direktør i IO Interactive.

“Her i Norden har vi en række meget dygtige selskaber. Og så kan man jo konstatere, at vi i Norden er meget teknologisk orienterede, hvilket er med til at give os en god talentmasse af mennesker til den type produktioner. Hvad, der har manglet i en periode, har været den nødvendige professionalisering, og det har vi lært blandt andet med den rigtige projektstyring.”

Jesper Juul, adjunkt IT-Universitetet i København.

“Hvis vi i Norden vil skabe et nordisk hotspot, så kræver det tre ting: Succeshistorier, talent og penge. Og vil vi i Norden kopiere Montreals succes, så er det den vej, vi skal.”

Kristian Waneck, game producer i Zero Point Software.

“I Norden har vi en tradition for at levere solide spil, der også er nyskabende. Derfor ser vi så mange originale spil fra de nordiske lande. Og det er langt sværere at skabe et originalt spil, som er godt, end at levere computerspil efter en licens fra Disney eller andre.”

Simon Andreasen, kreativ direktør i Deadline Games.

“I Danmark har vi en meget fri kultur, hvor de forskellige selskaber søger efter nye måder at organisere sig på. Og når det går godt, jamen så er det, at vi får en Hitman-succes. Så vi kan jo godt slå igennem. Vi er gode nok. Det er jeg helt og fuldt overbevist om.”

Per Richard Hansen, adjunkt på Danmarks Tekniske Universitet.

“Jeg ser optimistisk på udviklingen med den underskov af meget talentfulde selskaber, som er opstået rundt om i Norden. Nu mangler vi bare at komme de næste skridt videre.”

Espen Aarseth, lektor på IT-Universitetet i København.

heder som Ericsson og Nokia som nogle af spydspidserne. Og vi har en meget stor del af befolkningen, som har adgang til computere og nemt ved at betjene dem,” siger Gunnar Wille og fortsætter:

“Grundlaget er til stede, men vi mangler at uddanne folk for at stimulere dem i den rigtige retning. Vi har mulighederne. Nu er det så spørgsmålet, om vi er i stand til at udnytte dem.”

Et af de tiltag, som han tror på, kan skubbe i den rigtige retning, er Det Interaktive Hus. Sammen med Hovedstadens Udviklingsråd (HUR) satser

Næste spørgsmål er, hvad det egentlig er, der trods manglende støtte har leveret succeserne til den nordiske branche.

Unik talentmasse

Hvis man spørger Gunnar Wille, så har de nordiske lande en unik talentmasse. Han er leder af det nyskabte DADIU, Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning og chef for Animations Instruktør Uddannelsen på Den Danske Filmskole.

“I hele Skandinavien har vi de seneste 100 år udviklet teknologisk design med virksom-

På det punkt kan Norden fint måle sig med Montreal, pointerer han.

Begge steder har selskaberne formået at ramme publikums smag. Men hvor Montreal står stærkt med spil produceret i samarbejde med filmselskaber og andre, formår de nordiske selskaber at levere en større andel af originale produktioner.

“Hvis man skal nævne nogle, så er der det finske spil Max Payne og det danske Hitman. Begge har skabt helt nye gener inden for computerspil lige som den svenske serie Battlefield,” siger Simon Andreasen.

Lige som hans kollega Kristian Wanec k fra Zero Point Software peger han på, at Norden med en relativ lille befolkning hele tiden kommer med succeser, der slår igennem internationalt.

“Vi har jo vist, at man ikke behøver at komme fra et land med 250 millioner indbyggere for at levere succeser,” siger han.

Zero Point Software er et nyt selskab, grundlagt i 2004, der nu er på vej med det nye spil, Interstellar Marines. Hvornår spillet kommer ud på Play Station, Xbox og andre platforme er endnu uvist.