

Reykjavík, 10. maí 2019

Efni: Umsögn vegna fjármálaáætlunar 2020–2024, 750. mál á 149. löggjafarþingi

Game Makers Iceland og Icelandic Game Industry vilja koma á framfæri eftirfarandi umsögn vegna fjármálaáætlunar fyrir árin 2020–2024.

Í umfjöllun um menningarsjóði á bls. 324 er vísað til þess virðisauka sem getur komið til þegar listamenn koma við sögu í samspili við atvinnulífið, og er þar sem dæmi nefnd *tölvuleikjagerð*.¹ Nokkrir sjóðir eru starfandi á sviði menningarmála en yfirlit þeirra er að finna á vef stjórnarráðsins.² Rétt þykir að benda á, þrátt fyrir umfjöllun þess efnis á bls. 324, að á Íslandi er enginn starfandi sjóður sem veitir styrki beint til tölvuleikjagerðar.

Í skriflegu svari mennta- og menningarmálaráðherra á 148. löggjafarþingi kom fram að þróun tölvuleikjagerðar hafi verið mjög mikil í stafrænu byltingunni og að ráðherra vildi beita sér fyrir því að auka forritun í námi á Íslandi. Hygðist ráðherra skoða það að setja á laggirnar sérstakan sjóð til að efla tölvuleikjagerð á borð við aðra verkefnasjóði ráðuneytisins á sviði lista, líkt og sum Norðurlandanna hafi þegar gert.² Þrátt fyrir þetta svar ráðherrans, dags. 06.04.2018, hefur slíkur sjóður enn ekki tekið til starfa.

Í ljósi framangreindra svara ráðherrans og umfjöllunar í fjármálaáætlun vilja Leikjasmiðir á Íslandi (e. Game Makers Iceland) og Samtök leikjaframleiðanda á Íslandi (e. Icelandic Game Industry) hvetja til þess að sjóður til að styrkja tölvuleikjagerð verði settur á fót í ljósi þeirra sjálfstæðu menningarlegu verðmæta sem orðið geta til í slíkri starfsemi.

Tölvuleikir sem menning

Tölvuleikir sem miðill býr óumdeilanlega yfir menningarlegu gildi áþekku við kvikmyndir, sjónvarpsþætti, leikhús og bókmenntir. Þá hefur útbreiðsla tölvuleikja aukist gríðarlega á undanförunum árum og áratugum, og er markaðshlutdeild þeirra sem afþreyingarefni svo mikil að þeir eiga í mörgum tilfellum í beinni samkeppni við kvikmyndir og sjónvarpsþætti³. Hér á landi er þegar veittur stuðningur við aðrar gerðir listsköpunar, óháð hagnaðarmöguleikum, þegar um er að ræða listsköpun sem hefur menningarlegt gildi. Dæmi um sjóði sem stunda slíka starfsemi eru bókmenntasjóður, kvikmyndasjóður, myndlistarsjóður o.fl. Það skýtur skökku við að enginn starfandi sjóður sé til þess að styrkja tölvuleikjagerð, þrátt fyrir gríðarlega möguleika til listsköpunar og nýsköpunar á sviði Íslenskrar menningar og tungu.

Það skal hafa í huga að oft taka ungir og upprennandi tölvuleikjasmiðir sín fyrstu skref með gerð tiltölulegra ódýrra leikja og fá þannig mikilvæga reynslu sem seinna nýst vel í stærri verkefnum. Það

¹ <https://www.stjornarradid.is/verkefni/menningarmal/styrkir-og-sjodir/>

² <https://www.althingi.is/thingstorf/thingmalalistar-efrir-thingum/ferill/?ltg=148&mnr=230>

³ <http://www.vb.is/frettir/islenskur-tolvuleikjaidnadir-i-bloma/138026/?q=CCP>

er að minnsta kosti reynsla stærri íslenskra tölvuleikjafyrirtækja að einstaklingar sem hafa gert tölvuleikjaverkefni á eigin spýtur hafa reynst mjög góðir starfsmenn. Því myndi menningarsjóður tölvuleikja líka efla tölvuleikjaiðnaðinn þar sem hann myndi auka framboð af hæfileikaríku starfsfólki sem er frumforsenda þess að iðnaðurinn blómstri til lengri tíma.

Rétt þykir að nefna að mögulegt er að afla fjármagns til tölvuleikjagerðar í gegnum nýsköpunarsjóði á borð við Tækniþróunarsjóð, en slíkir sjóðir byggja einungis á því að styrkja vaxtafyrirtæki sem eiga möguleika á að skila margföldum hagnaði miðað við fjárfestingu. Úthlutanir frá Tækniþróunarsjóði taka því ekkert tillit til þess hvort að í verkefnunum geti falist menningarlegt gildi.

Tölvuleikjasjóðir norðurlanda

Í Danmörku og Noregi er horft til tölvuleikja sem menningarverðmæta þegar kemur að því að fjármagna þá. Í þeim tilvikum fer hluti kvikmyndasjóðs þessara landa í þróun tölvuleikja á hverju ári.

- ❑ Um það bil 3% af kvikmyndasjóði Danmerkur (DFI) fer í fjármögnun tölvuleikja ár hvert. Árið 2019 varði DFI 13.6m DKK (248 m.kr.) í þróun tölvuleikja⁴.
- ❑ Norski kvikmyndasjóðurinn (NFI) áætlar að veita 24m NOK (336 m.kr.) í styrki til tölvuleikjagerðar árið 2019⁵.

Við hvetjum til þess að sambærilegur sjóður verði settur á fót hér á landi fyrir tölvuleiki, annað hvort sem hluti af Rannís eða sem sjálfstæður sjóður. Þannig verður Ísland ekki eftirbátur í þeirri þróun menningarverðmæta og uppbyggingu öflugs leikjaiðnaðar sem á sér stað í nágrannalöndum okkar fyrir tilstilli þessara sjóða.

Miðað við núverandi framlög Danmerkur og Noregs til tölvuleikjasjóða sem hlutfall af stærð landanna ætti Íslenskur sjóður að vera um 20 m.kr á ári.

Eins og áður kom fram er vöxtur tölvuleikjaiðnaðarins á heimsvísu mjög mikill og því æskilegt að leggja strax grunn að sjálfstæðum sjóði. Undirritaðir eru tilbúnir í að veita ráðgjöf og taka þátt í að finna réttan farveg fyrir stofnun hans.

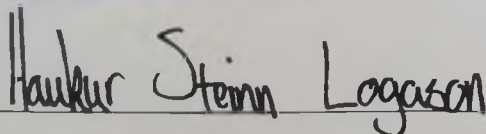
Hér er lagt til að stofnaður verði menningartölvuleikjasjóður undir forræði Rannís og árlega verði varið til hans 20 m.kr.

Undirritað

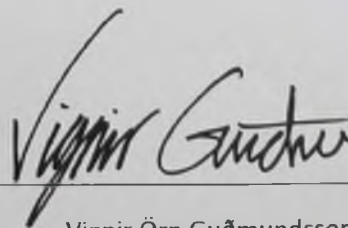
Game Makers Iceland er samfélag leikjasmiða á Íslandi og teljast meðlimir þess 300-400 manns. Icelandic Game Industry eru Samtök leikjaframleiðenda á Íslandi og starfar sem starfsgreinahópur innan Samtaka iðnaðarins.

Haukur Steinn Logason - stjórnarformaður, Game Makers Iceland,
haukur@solidclouds.com, S: 661-6114

Vignir Örn Guðmundsson - stjórnarformaður, Icelandic Game Industry,
vignir@ccpgames.com, S: 616-2021



Haukur Steinn Logason



Vignir Örn Guðmundsson

⁴ <https://www.dfi.dk/english/numbers-and-statistics/facts-figures-2019>

⁵ <https://www.nfi.no/sok-tilskudd/spill/kunstnerisk-vurdering>