

SPILL LEVENDE?

En kartlegging av norsk dataspillbransje

JOSTEIN RYSSEVIK

TURID VAAGE



JOSTEIN RYSSEVIK

TURID VAAGE

SPILL LEVENDE?

ideas2evidence Rapport 3 / 2012

GJENNOMFØRT PÅ OPPDRAG FRA KULTURDEPARTEMENTET



© ideas2evidence 2012

ideas2evidence

Sigurdsgate 8

5015 Bergen

Telefon: 91817197

Telefax: 55247435

post@ideas2evidence.com

Bergen, april 2012

ISBN 978-82-93181-08-8 (nett)

FORORD

Denne rapporten er en kartlegging av norsk dataspillnæring gjennomført av ideas2evidence på oppdrag fra Kulturdepartementet. Formålet med arbeidet har vært å skaffe Kulturdepartementet best mulig faktagrunnlag for kultur- og næringspolitiske tiltak overfor dataspillbransjen.

Rapporten bygger på nøkkelinformasjon om enkeltsselskap hentet fra organisasjons- og regnskapsdata fra Brønnøysundregistrene, en web-basert spørreundersøkelse sendt ut til alle selskap i bransjen samt dokumentgjennomgang for å identifisere offentlige tilskudd gitt til bransjen.

Vi vil rette en takk til selskapene som tok seg tid til å fylle ut spørreskjemaet vi sendte ut. Vi vil også rette en takk til Kristine Jørgensen og Jørgen Tharaldsen som villig har delt av sin kunnskap om norsk spillbransje og gitt oss tilgang til data fra undersøkelsen «*Den norske spillundersøkelsen, v.1.0*». Takk også til Anne Øvrebø som søkte gjennom Innovasjon Norges arkiver for å identifisere deres tildelinger til norske spillselskaper.

Rapporten er utarbeidet av Jostein Ryssevik og Turid Vaage ved ideas2evidence.

Bergen,

April 2012

INNHALDSFORTEGNELSE

Kapittel 1: Bakgrunn og metode	1
Kapittel 2: Bransjestruktur	5
Kapittel 3: Dataspillbransjens sterke og svake sider	15
Litteratur	21
Vedlegg:	23
Tabell 1 Oversikt over selskaper med kontaktinformasjon.....	23
Tabell 2 Økonomiske nøkketall for enkeltsselskap.....	27
Tabell 3 Totaltall.....	43
Tabell 4 Utgitte titler	45

KAPITTEL 1

BAKGRUNN OG METODE

ideas2evidence har på oppdrag fra Kulturdepartementet gjennomført en kartlegging av norsk dataspillbransje. Målet med prosjektet har vært å gi en komplett oversikt over norske selskap som utvikler og produserer dataspill i 2011, og omfatter alle plattformer innen både underholdnings- og læringsspill. I tillegg er det også samlet opplysninger om alle titler utgitt av disse selskapene i perioden 2007-2011. Rapporten inneholder hovedsakelig en systematisering og presentasjon av faktainformasjon. Det har ikke vært mulig innenfor rammene av dette prosjektet å gjennomføre omfattende analyser av det innsamlede materialet.

METODE OG DATABRUK

Når det gjelder avgrensningen av bransjen har vi basert oss på en kartlegging gjennomført av Produsentforeningen ved årsskiftet 2012: «Den norske spillundersøkelsen, v.1.0» (Jørgensen og Tharaldsen 2012). Fordi det her var gjort et grundig og oppdatert arbeid med å identifisere selskap som er engasjert i dataspillutvikling, hadde det ingen hensikt å trekke opp disse grensene på nytt.

Kartleggingen er basert på flere datakilder. Vi har for det første hentet inn foretaks- og regnskapsdata for alle selskap som er med i kartleggingen. For det andre har vi gjennomført en spørreundersøkelse rettet mot de samme selskapene. For det tredje, har vi enkelte steder benyttet oss av Jørgensen og Tharaldsens datamateriale for å fylle ut hull i våre egne datamatriser. Vi har også gjennomgått en rekke dokumenter og web-sider for å verifisere opplysninger og for å samle informasjon om offentlige tilskudd gitt til næringen.

ØKONOMISKE NØKKELTALL

For selskapsinformasjon, inkludert økonomisk nøkkeltall, har vi benyttet foretaks- og regnskapsdata fra Brønnøysundregistrene. Disse er hentet inn via databasen RavnInfo. Denne databasen bygger på de opplysningene selskapene selv leverer inn til Brønnøysundregistrene. Her har vi hentet informasjon om selskapsform, ansatte, omsetning, lønnskostnader og resultat i perioden 2007-2010. 2010 er siste regnskapsår som er tilgjengelig. Vi har på basis av disse opplysningene også beregnet verdiskapingen til selskapene, definert som summen av resultat før skatt og lønnskostnader. Merk at enkeltpersonforetak og lignende selskapsformer ikke leverer regnskapsdata til Brønnøysundregistrene. De økonomiske nøkkeltallene er derfor hovedsakelig beregnet for aksjeselskap og aksjeselskapslignende selskapsformer.

SPØRREUNDERSØKELSE

Formålet med spørreundersøkelsen var dels å samle inn nøkkelinformasjon om enkeltselskap som ikke var tilgjengelig i registerdataene. Først og fremst gjelder dette antall utgitte titler, hvilke plattformer det utvikles for, mottak av offentlig tilskudd og andel kvinnelige ansatte. Videre benyttet vi web-undersøkelsen til å hente inn økonomiske nøkkeltall for selskap som ikke leverer regnskap til Brønnøysundregistrene, først og fremst enkeltpersonforetak. Undersøkelsen er også hoveddatakilde til «Tabell 4 Utgitte titler», som gir detaljert informasjon om alle utgitte titler i perioden 2007-2011. Det siste formålet med undersøkelsen var å samle inn opplysninger om bransjens virkemåte, utfordringer, muligheter og markedsorientering, som er dataene som danner grunnlag for SWOT-analysen i kapittel 3.

Spørreundersøkelsen ble sendt til i alt 73 selskaper onsdag 29. februar og ble avsluttet mandag 19. mars. Undersøkelsen ble fortrinnsvis sendt til daglig leder. Det ble sendt ut to generelle purringer. Etter en

gjennomgang av innkomne svar foretok vi også en ringerunde til de største av de gjenværende selskapene for å få disse med. Til sammen 48 selskaper svarte på undersøkelsen, noe som gir en svarprosent på 66 %. Til sammenligning oppnådde Jørgensen og Tharaldsen (2012) en svarprosent på 67 % i sin undersøkelse. Å sende ut en spørreundersøkelse så kort tid etter at de samme selskapene har mottatt en tilsvarende undersøkelse, er ikke ideelt. Sett i dette perspektivet er vi rimelig godt fornøyd med svarprosenten.

DOKUMENTGJENNOMGANG

ideas2evidence har gjennomgått data for mottatte tilskudd og antall tilskudd for hvert selskap for årene 2007-2011. Disse tallene er hentet etter en systematisk gjennomgang av alle tildelinger fra Norsk filminstitutt til interaktive produksjoner i perioden 2008-2011. Tall for tildelinger i 2007 var ikke tilgjengelige for oss. Videre har vi identifisert norske regionale filmfonds tildelinger til interaktive produksjoner fra 2007-2011, tildelinger fra Innovasjon Norge i perioden 2007-2011, samt Nordic Game Programs tildelinger fra 2007-2011. Når det gjelder tildelinger fra Innovasjon Norge har vi ikke kunnet sikre at vi har oversikt over alle aktuelle tildelinger. Dette fordi deres tildelingssystem ikke skiller ut dataspillbransjen på en enkel måte. Framgangsmåten har vært at Innovasjon Norge manuelt har gått gjennom aktuelle arkiver etter de organisasjonsnumrene ideas2evidence har identifisert og sendt oss listen over aktuelle tildelinger. MEDIA-programmet i EU har ikke hatt tildelinger til norske spillutviklere i perioden 2007-2011.

AVVEININGER

Under følger en redegjørelse for framgangsmåte, avveininger og metodiske valg som er tatt under arbeidet med kartleggingen.

SELSKAPER MED FLERE AKTIVITETER ENN SPILLUTVIKLING

Noen av de identifiserte selskapene på listen driver også annen virksomhet, blant annet e-læring, reklamevirksomhet osv. For å unngå at de økonomiske nøkkeltallene for dataspillbransjen blåses opp, har vi derfor for et fåtall selskap estimert hvor stor andel dataspillutvikling utgjør av selskapets samlede virksomhet. Disse faktorene er utarbeidet i dialog med de selskapene det gjelder. Faktorene er deretter benyttet til å fordele de økonomiske nøkkeltallene for virksomheten på dataspill og annen virksomhet. Bare den spillrelaterte andelen er lagt til i våre data. Disse beregningene er gjort for ansatte, omsetning og lønnskostnader. Når det gjelder resultat, har det ikke vært mulig å foreta tilsvarende justeringer, da det ikke er mulig å avgjøre hvilke bidrag ulike forretningsområder har gitt til det samlede resultatet.

Selskapene dette gjelder er:

Hyper Interaktiv AS, (30 % spillutvikling)

Agens AS, (30 % spillutvikling)

Mediafarm AS, (50 % spillutvikling)

Sarepta Studio AS, (50 % spillutvikling)

ANTALL ANSATTE I BRANSJEN

Tallet på ansatte i norsk dataspillbransje varierer mellom ulike datakilder. Her har vi tre kilder å forholde oss til. Den første er tall hentet fra Brønnøysundregisteret via foretaksbasen RavnInfo. Dette er tall over personer som hever lønn i selskapet i Norge og som dermed er registrert i AA-registeret. Registeret inneholder tall for de fleste aksjeselskap, men mangler tall for andre selskapsformer. RavnInfo inneholder bare oppdaterte tall for 2011, ikke for tidligere år.

Fra spørreundersøkelsen til selskapene har vi data for hvor mange ansatte selskapene oppgir å ha hatt hvert år fra 2007 til 2011, og hvor mange av disse som er fulltidsansatt, kvinner og ansatt i utlandet. Her har vi data for 48 av de 73 selskapene.

Den siste kilden til informasjon om ansatte i selskapene er fra Jørgensens og Tharaldsens kartlegging. Denne kilden inneholder data om antallet ansatte hvert enkelt selskap har, og hvor mange av disse som er fulltidsansatte, kvinner og lønnede. Kilden inneholder bare data fra 2011.

Vi har generelt valgt å bruke to tall for ansatte. Det første er tall fra Brønnøysundregistrene. Det andre er tall for ansatte hentet fra vår egen spørreundersøkelse. For data som mangler har vi valgt å supplere fra de andre kildene.

Det totale tallet på ansatte oppgitt av selskapene selv er for en del selskap markert høyere enn de tallene som er registrert i Brønnøysund. Dette skyldes trolig flere forhold. For det første inneholder de tallene som selskapene har oppgitt, også eventuelle ansatte i utlandet. For noen få selskap, blant annet Funcom AS, utgjør dette et betydelig antall. For det andre har noen selskap trolig oppgitt personer som jobber for selskapet i andre relasjoner enn som ansatte.

Spesifikt betyr dette at for tabell 2: Økonomiske nøkketall for enkeltsselskap, i kolonnen «Antall ansatte, hentet fra Brønnøysundregisteret» har vi først og fremst basert oss på tall fra Brønnøysundregistrene. For de selskapene vi mangler tall for, har vi supplert med informasjon fra egen undersøkelse og for de selskapene vi fremdeles mangler tall for, har vi supplert med tall fra Jørgensen og Tharaldsens undersøkelse. De stedene vi har foretatt suppleringer til de opprinnelige tallene fra Brønnøysundregisteret er markert i den siste kolonnen «kilde».

For kolonnen «Antall ansatte, hentet fra spørreundersøkelse» har vi basert oss på antallet ansatte fra vår egen spørreundersøkelse. For selskaper som ikke har svart på undersøkelsen har vi supplert med tall fra Jørgensens og Tharaldsens spørreundersøkelse. Suppleringsene er også her markert i kildekolonnen sist i tabellen.

I tabellen «Totaltall» har vi beregnet totaltall på ansatte. Her har vi valgt å vise tre ulike mål for ansatte i bransjen. Det første tallet på ansatte er hentet fra Brønnøysundregistrene. Fordi dette tallet bare finnes for 2011, har vi estimert denne størrelsen for de tidligere årene. Dette er gjort ved å anta at forholdet mellom tallene fra Brønnøysundregistrene og spørreundersøkelsen er den samme som i 2011. Kolonnene «Antall ansatte i Norge» og «Antall fulltidsansatte» er hentet fra vår egen undersøkelse. Tallene er ikke supplert med andre data.

Tallet på ansatte spriker noe. Dette skyldes som nevnt hovedsakelig ansatte i utlandet. Jørgensen og Tharaldsen (2012) finner i sin spørreundersøkelse at det er 353 ansatte i Norge, basert på de 49 selskapene som har svart på spørreundersøkelsen. Fra Brønnøysundregistrene får vi tallet 278, mens fra ideas2evidence sin spørreundersøkelse får vi 286 ansatte i Norge. At Jørgensen og Tharaldsen får et høyere antall ansatte kan i stor grad tilskrives at vi har nedjustert tallene for fire selskaper der bare deler av omsetningen og de ansatte arbeider med spillutvikling. Dette er gjort både i tallene vi presenterer fra Brønnøysundregistrene og fra vår egen spørreundersøkelse. Videre mangler det tall for flere selskaper for alle de ulike målene for ansatte. Til

tross for forskjellene, er det derfor en rimelig stor grad av konsistens. Tallet på ansatte i et lønnstakerforhold i Norge 2011 ligger trolig i nærheten av 280.

IDENTIFISERE NORSK SPILLBRANSJE

I arbeidet med rapporten «Den norske spillundersøkelsen, v.1.0» identifiserte Jørgensen og Tharaldsen 73 spillselskaper. Utgangspunktet for denne avgrensningen er at selskapene bruker ordet «spill», «game» eller «gaming» i offentlige beskrivelser av seg selv, at de har søkt støtte til interaktive produksjoner fra Norsk filminstitutt, eller at de er registrert som medlemmer av Produsentforeningen eller Joingame. I tillegg må de ha, eller ha hatt, minimum én tittel under utvikling.

Det er denne listen over spillselskaper som danner utgangspunktet for den kartleggingen som er gjort i denne rapporten. Etter en gjennomgang av listen har vi gjort noen få endringer, slått sammen noen selskaper, fjernet noen og lagt til noen. Vi står igjen med en liste som også inkluderer 73 selskap og som i stor grad samsvarer med listen fra Jørgensen og Tharaldsen. Utfra det identifiseringsarbeidet som er gjennomført av Jørgensen og Tharaldsen så vel som oss, føler vi oss rimelig trygge på at listen er rimelig komplett.

Merk likevel at selskapene som er identifisert, utgjør norsk spillbransje per 2011. Vi har ikke noen mulighet til å kontrollere avgang fra næringen i perioden 2007-2011. En konsekvens av dette er at den veksten i tallet på selskap som vi ser i perioden 2007-2011 trolig er noe overdrevet.

KAPITTEL 2:

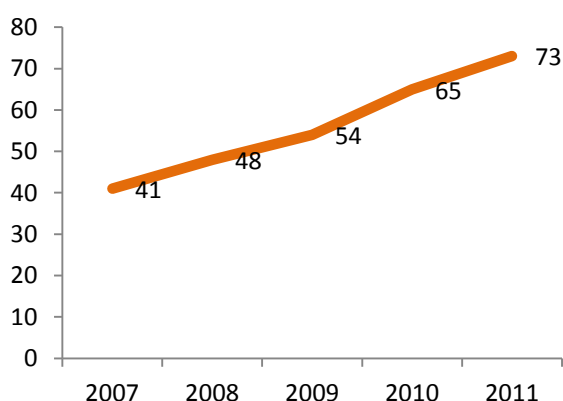
BRANSJESTRUKTUR

I dette kapittelet presenteres sentrale trekk ved dataspillbransjen i Norge. Vi gir først en oversikt over bransjens omfang og sammensetning. Deretter ser vi nærmere på den geografiske fordelingen. Til slutt presenteres en oversikt over offentlige tilskudd til dataspillvirksomhet.

OVERSIKT

Den norske dataspillbransjen, slik den er definert i denne rapporten, bestod i 2011 av 73 selskap. Tallet på selskap har vokst jevnt og trutt i løpet av perioden 2007-2011, jf. figur 2.1. Merk at denne oversikten er basert

Figur 2.1: Antall selskap

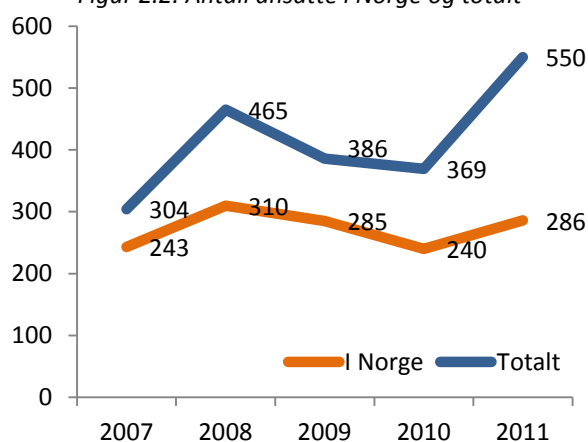


på stiftelsesdato for de selskapene som eksisterte i 2011. Selskap som er blitt lagt ned i løpet av perioden 2007 og 2011 er derfor ikke registrert. Dette kan bety at den reelle veksten i tallet på selskap er noe svakere enn figur 2.1 viser.

Tallet på ansatte varierer mellom ulike datakilder. Om vi benytter de offisielle tallene på ansatte registrert i Brønnøysundregistrene, var det 278 ansatte i disse 73 selskapene i 2011. Noen få selskap er registrert med 0 ansatte til tross for at de har hatt økonomisk aktivitet i perioden. Det reelle tallet er derfor trolig noe høyere.

Det totale antall ansatte oppgitt av selskapene selv i spørreundersøkelsen som vi har gjennomført, er derimot 550. Disse tallene vil normalt også inkludere ansatte i utlandet og trolig også personell som arbeider for eller leverer tjenester til selskapet, men ikke i et lønnsstagerforhold.

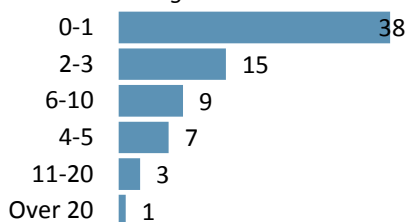
Figur 2.2: Antall ansatte i Norge og totalt



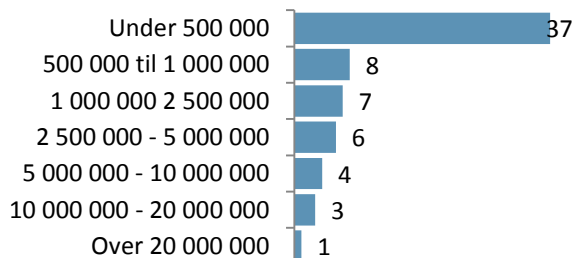
Tallet på ansatte i Norge oppgitt av selskapene selv, ligger derimot svært nær de offisielle tallene som er registrert i Brønnøysundregistrene. Figur 2.2 viser hvordan dette tallet har utviklet seg over tid.

Mens antall selskap har vokst jevnt og trutt, er det ingen tilsvarende vekst i tallet på ansatte i Norge. Dette skyldes i vesentlig grad at utviklingsarbeid er blitt flyttet fra Norge til andre land. Blant annet etablerte Funcom AS seg i Canada i 2009 og har etter det overført en betydelig del av den samlede aktiviteten dit. Men selv om vi tar høyde for overføring av virksomhet til utlandet, viser årene 2009 og 2010 en nedgang i det totale tallet på ansatte.

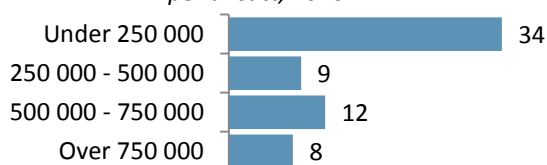
Figur 2.3: Selskap fordelt etter tallet på ansatte i Norge



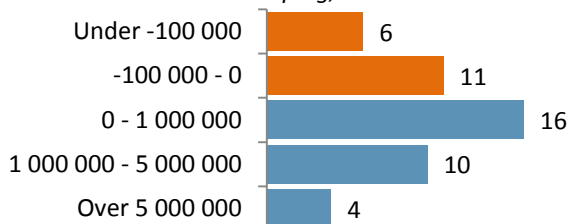
Figur 2.4: Selskap fordelt etter omsetning, 2010



Figur 2.5: Selskap fordelt etter omsetning per ansatt, 2010



Figur 2.6: Selskap fordelt etter verdiskaping, 2010



standarddefinisjon av verdiskaping som forteller hvor store verdier en virksomhet skaper for de ansatte (lønn), eierne (utbytte, reinvestering) og det offentlige (skatt).

Den samlede verdiskapingen i dataspillbransjen i 2010 var i følge våre beregninger på vel 122 millioner kroner. Som vist i figur 2.6, har 17 av selskapene som vi har data for, negativ verdiskaping. Dette betyr i praksis at de har et negativt resultat før skatt som er større enn de totale lønnskostnadene. De er med andre ord i en økonomisk posisjon som ikke er bærekraftig over tid uten tilførsel av ny kapital. 16 selskap har en positiv verdiskaping under 1 million, mens fire selskap har en verdiskaping på over 5 millioner. Den siste gruppen inkluderer Funcom AS, Agens AS, Klapp Media AS, og Mediafarm AS.

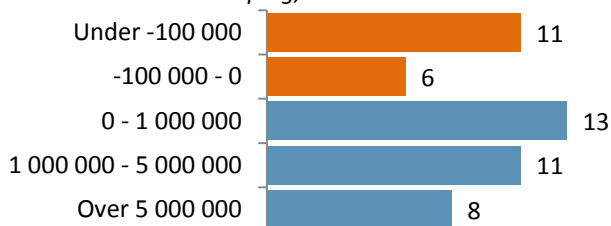
I Figur 2.3 er selskapene fordelt etter tallet på ansatte i Norge slik dette er registrert i Brønnøysund. Merk at vi i denne oversikten har registrert én ansatt per enkeltpersonforetak dersom ikke noe annet er oppgitt. De aller fleste spillselskapene i Norge er svært små. Over halvparten av selskapene (38 selskap) har ingen eller bare én ansatt. Ytterligere 15 selskap sysselsetter mellom to og tre personer. Bare fire selskap har over 10 ansatte. Dette gjelder Funcom AS med 73 ansatte i Norge, Electronic Arts Norway AS (tidligere Playfish) med 20 ansatte, Ravn Studio AS med 18 og Snow Castle AS med 11. Bransjen er med andre ord dominert av svært små selskap.

Flertallet av selskapene er også små i økonomisk målestokk. Hele 37 selskap, 56 prosent av dem vi har økonomiske data for, har en omsetning i 2010 på under en halv million kroner. Ytterligere 8 ligger i intervallet en halv til en million kroner. Bare fire selskap hadde over 10 millioner kroner i omsetning i 2010. Dette gjelder Funcom AS, Electronic Arts Norway AS, Krea Media Norge AS og Mediafarm AS (estimert omsetning fra spillproduksjon).

Gjennomsnittlig omsetning per ansatt i Norge (registrert i Brønnøysundregistrene) er 900.000 kroner. Et betydelig antall selskap har en markert lavere inntjening enn det. Som vist i figur 2.5, har hele 34 selskap en omsetning under 250.000 per ansatt. Selv om en del av de ansatte trolig er deltidsansatt, er dette en inntjening som i begrenset grad er i stand til å brødfø de involverte aktørene. Bare 20 av selskapene vi har økonomisk informasjon om har en høyere inntjening enn en halv million kroner per ansatt. Åtte av disse har en omsetning over 750.000 kroner per ansatt.

Vi har også beregnet verdiskapingen i selskapene definert som summen av lønnskostnadene og årsresultatet før skatt. Dette er en

Figur 2.7: Selskap fordelt etter aggregert verdiskaping, 2007 - 2010



Om vi ser på hele perioden 2007-2010 under ett finner vi en aggregert verdiskaping på vel 530 millioner kroner. Tre fjerdedeler av denne verdiskapingen er generert av ett enkelt selskap, Funcom AS. Figur 2.7 viser hvordan selskapene er fordelt når det gjelder aggregert verdiskaping. Også her ser vi at 17 selskap kommer ut med et negativt resultat, dvs. at de over tid har hatt et større underskudd enn de samlede lønnskostnadene. Åtte selskap har i

løpet av perioden generert verdier for over 5 millioner hver. I tillegg til de fire selskapene nevnt under figur 2.6, gjelder dette Caprino Filmsenter AS og Hyper Interaktiv AS.

Alt i alt viser disse analysene at det økonomiske fundamentet til mange av spillselskapene er svært svakt. I undersøkelsen spurte vi i hvor stor grad virksomheten i spillselskapene var hovedinntektskilden til de involverte personene eller ikke. Hvor stor andel av selskapene som har valgt de ulike svaralternativene på dette spørsmålet er vist nedenfor. Bare 44 prosent av selskapene oppgir at virksomheten i selskapet er hovedinntektskilde for de fleste som er involvert. 40 prosent sier derimot at spillutviklingsarbeidet er en biaktivitet, mens ytterligere 17 prosent ser på arbeidet i spillselskapene som den viktigste inntektskilden selv om det er nødvendig å spe på med annen inntekt for å komme opp i en anstendig inntekt.

Tabell 5: Virksomheten i selskapene biaktivitet eller hovedinntektskilde

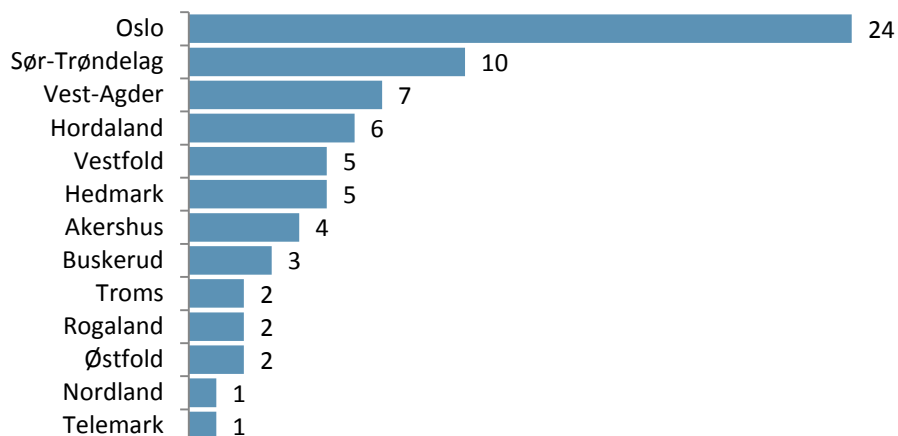
Hvilken av følgende beskrivelser passer best for ditt selskap:

Inntektsmessig er dette en biaktivitet. Er avhengig av andre inntekter for å overleve.	40 %
Spillproduksjon er den viktigste inntektskilden, men må spe på med andre inntekter for å komme opp i en anstendig lønn.	17 %
Selskapet er hovedinntektskilde for de fleste som er involvert.	44 %

GEOGRAFISK FORDELING:

Samlet sett er bransjen i betydelig grad konsentrert i Osloregionen. Av de 73 selskapene som er med i kartleggingen, er 24 lokalisert i selve Oslo og 20 i de sentrale østlandsområdene. Andre vesentlige geografiske tyngdepunkt er Sør-Trøndelag (Trondheim) med 10 selskap, Vest-Agder (Kristiansand) med 7 selskap og Hordaland (Bergen) med 6 selskap. Totalt er det spillselskap i 13 fylker.

Figur 2.8: Antall selskap per fylke, 2011



En fordeling av disse selskapene på fylker er vist i tabellen nedenfor.

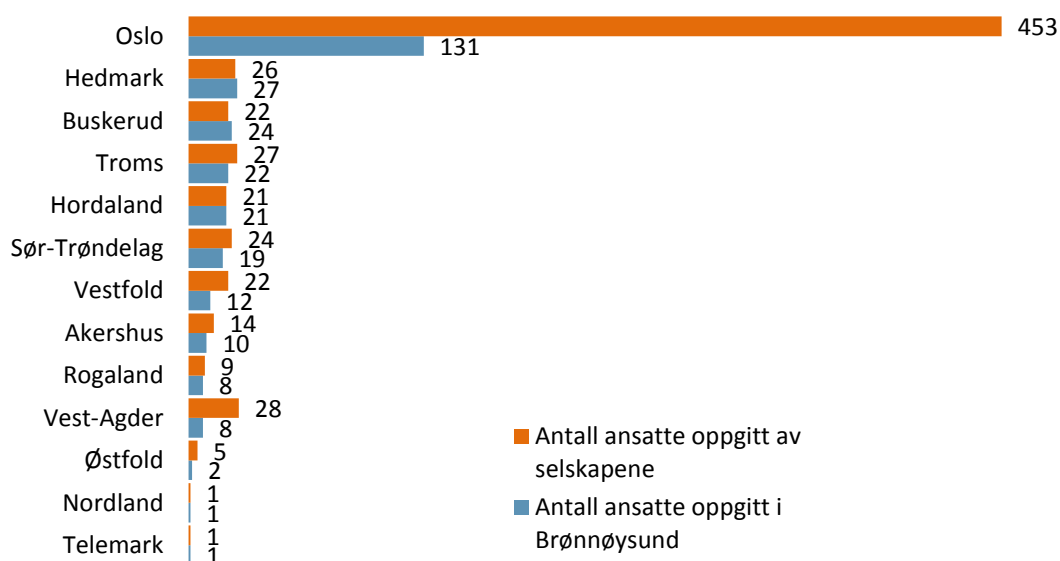
Tabell 6: Fordeling av selskap på fylke, 2010

Fylke	Antall selskaper	Selskaper
Oslo	24	Agens AS, Artplant AS, Attensi AS, Bjørnar Borg AS, Blink Studios AS, Brilliantly Blonde AS, Dalchow AS, Derail Games DA, Fifth Season AS, Frost Software AS, Funcom Oslo AS, Gatada Games AS, Guppyworks Norway AS, Hyper Interaktiv AS, Inludo AS (Playlevel), Krea Medie Norge AS, Mottimotti AS, Pinjata AS, Playstay AS, Screenplay AS, Snow Castle AS, Social Games Venture AS, Thomas Viktils Mandarin, Yes Games AS
Sør-Trøndelag	10	Able Magic AS, Apdan, Bertheussen It, Cyberlab org AS, Gridmedia Technologies, Klapp media, Kybernesis, Mobitroll, Smartad It, Tapcat
Vest-Agder	7	Agenius Interactive AS, Applicus AS, Eco Games AS, Fatcow Games AS, Kool Produktion AS, Phidu AS, Zoovolution TV
Hordaland	6	D-pad Studios DA, Mediacircus E AS, Mentalfish, Rain AS, Turbo Tape Games AS, Votstopia.com AS
Hedmark	5	Biometric Games DA, Eyeball Interactive AS, Krillbite Studio AS, Moondrop DA, Sarepta Studio AS
Vestfold	5	Amazing Games AS, Badger Punch, Rock Pocket AS, Embermoon Entertainment AS, Sandnes Media AS
Østfold	4	Arctic Hazard Game Studio AS, Caprino Filmsenter AS, Minimedia AS, Virtual Game Worlds AS
Buskerud	3	Exit Strategy Entertainment, Kristianix Studios, Ravn Studio AS
Akershus	2	Cannonball Consulting, Earththree Media AS
Rogaland	2	3d Eksperten, Mediafarm AS
Troms	2	Electronic Arts Norway AS(Playfish), Oh My Games DA
Nordland	1	Henrik Dvergsdal IT & Media
Telemark	1	Shadow-Embryo

Ser vi på den geografiske fordelingen av ansatte, er denne betydelig mer konsentrert i Osloregionene enn selskapene. Dette er vist i figur 2.9 som både inkluderer de offisielle tallene på ansatte i Norge oppgitt i Brønnøysundregistrene og tallet på ansatte oppgitt av selskapene selv. Det siste inkluderer som nevnt også ansatte i utlandet og trolig også personell i et kontraktsforhold heller enn et lønnsforhold. Mens ca. 46 prosent av de ansatte oppgitt i Brønnøysund jobber i selskap med adresse Oslo, gjelder dette 69 prosent av de ansatte i følge selskapenes egne oppgaver. En betydelig del av tallene for Oslo gjelder naturlig nok Funcom AS som har

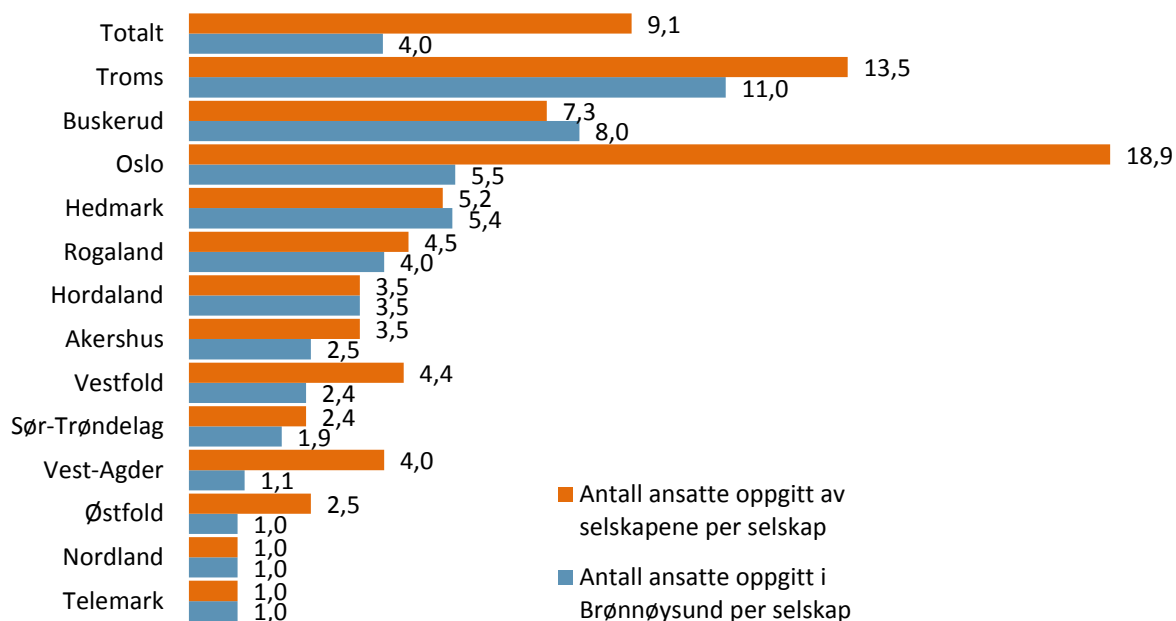
henholdsvis 73 og 340 ansatte oppgitt i våre tall. Diskrepansen skyldes hovedsakelig det høye tallet på ansatte som Funcom har i utlandet (hovedsakelig (Quebec).

Figur 2.9: Antall ansatte fordelt på fylke, 2010



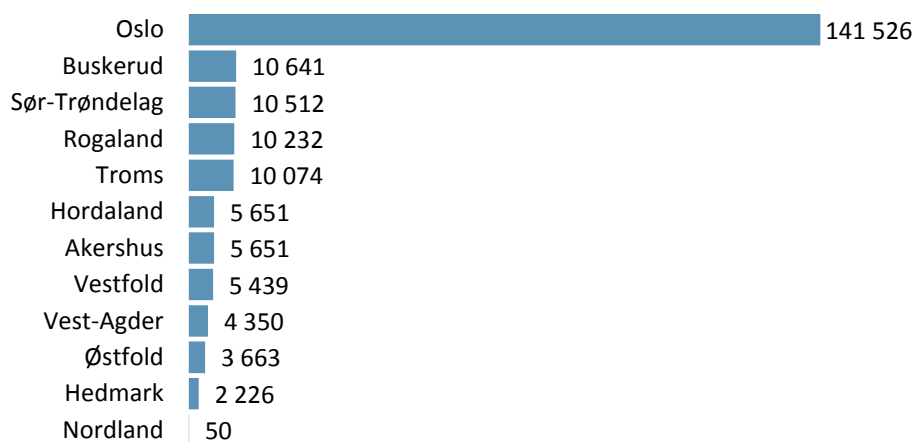
I figur 2.10 har vi beregnet tallet på ansatte per selskap i de ulike fylkene. Om vi tar utgangspunkt i tallet på ansatte oppgitt i Brønnøysundregistrene, er det to fylker som skiller seg ut: Troms, hvor Electronic Arts Norway AS (tidligere Playfish), med sine 20 ansatte veier tungt i tallene, og Buskerud, hvor Ravn Studio med 18 ansatte veier tilsvarende tungt. Oslo ligger svært høyt om vi tar utgangspunkt i det totale tallet på ansatte oppgitt av selskapet selv. Når det gjelder det offisielle tallet på ansatte i Norge registrert i Brønnøysund, er derimot den gjennomsnittlige selskapsstørrelsen mer moderat og ikke så langt fra landsgjennomsnittet. Diskrepansen skyldes hovedsakelig tallene for Funcom AS.

Figur 2.10: Gjennomsnittlig antall ansatte i Norge (Brønnøysundregistrene) og totalt, per selskap



Også når det gjelder den økonomiske aktiviteten, er en betydelig del av aktiviteten konsentrert i Oslo. Dette er illustrert i figur 2.11 som viser totalomsetning i 2010 fordelt på fylke.

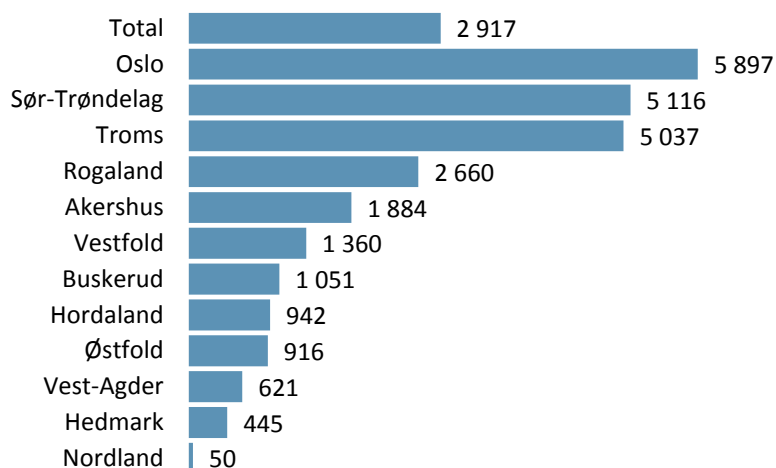
Figur 2.11: Omsetning i dataspillnæringen, fordelt på fylke, 2010



Av en total omsetning på 210 millioner kroner, er vel 141 millioner (67 %) generert av selskap i Oslo. De neste fylkene; Buskerud, Sør-Trøndelag, Rogaland og Troms, står hver for vel 10 millioner kroner i omsetning (ca. 5 prosent).

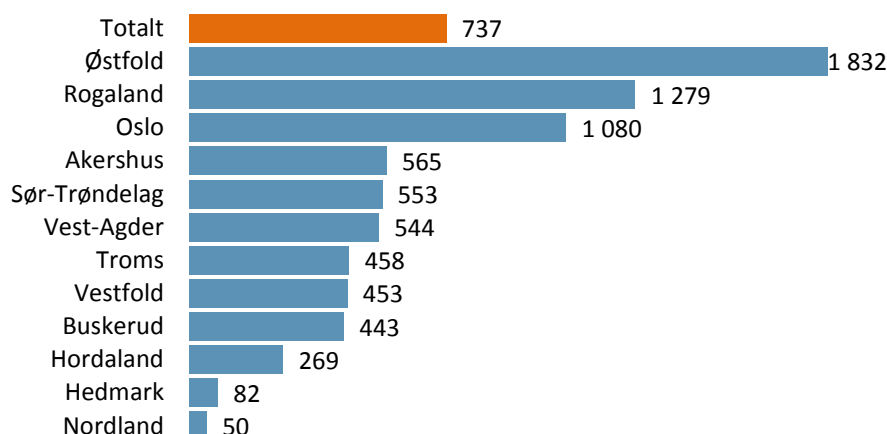
Beregner vi omsetning per selskap (se figur 2.12) kommer også Oslo på topp med en gjennomsnittlig omsetning i 2010 på nesten 6 millioner kroner. Deretter følger Sør-Trøndelag og Troms, begge med en gjennomsnittlig omsetning per selskap på like over 5 millioner kroner.

Figur 2.12: Omsetning per selskap, fordelt på fylke, 2010



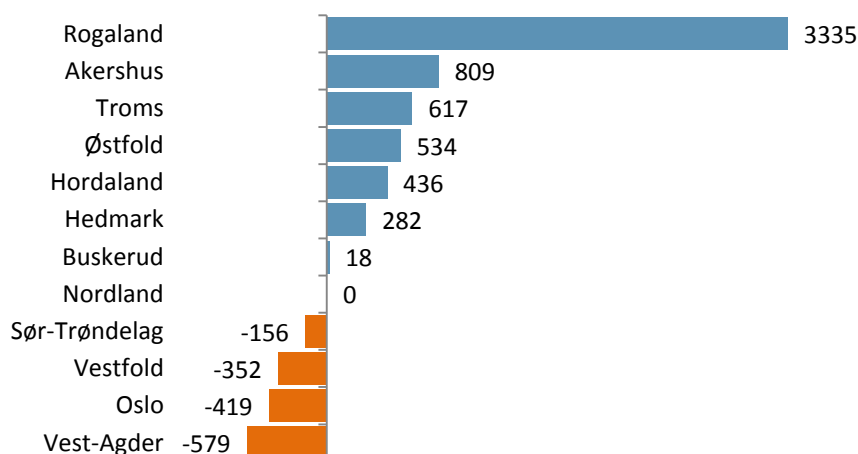
Figur 2.13 viser omsetning per ansatt, basert på de offisielle tallene over ansatte i Norge registrert i Brønnøysundregistrene. Variasjonene er svært store. Tre fylker merker seg ut med en omsetning på over 1 million kroner per ansatt. Dette gjelder Østfold, med over 1,8 millioner kroner, Rogaland med nesten 1,3 millioner kroner og Oslo med nesten 1,1 millioner kroner. Gjennomsnittet for landet sett under ett er vel 0,7 millioner kroner.

Figur 2.13: Omsetning per ansatt (Brønnøysundregistrene)
fordelt på fylke, 2010



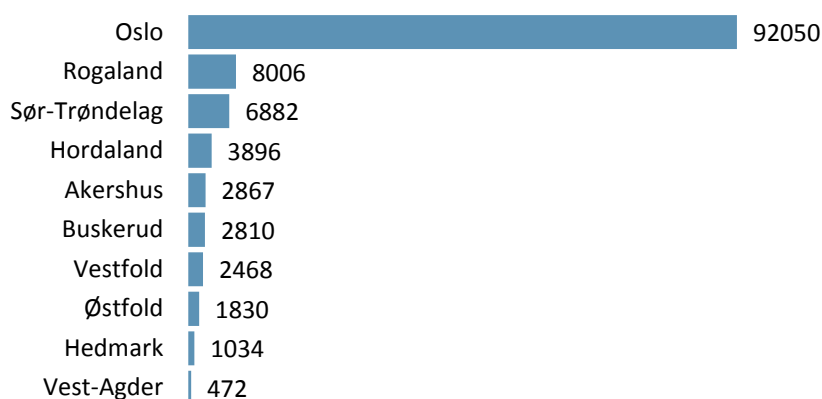
Vi skal også se nærmere på den økonomiske parameteren resultat før skatt. Dette er en parameter som forteller om bransjens evne til å generere et overskudd. Merk at det er aggregert resultat for alle selskapene i hvert fylke vi ser på her, ikke gjennomsnittlige resultat. Ett fylke skiller seg ut med et sterkt positivt resultat. Dette gjelder Rogaland hvor tallene er dominert av resultatene for selskapet Mediafarm AS. Dette er et e-læringselskap hvor spillproduksjon bare er ett av flere forretningsområder. Mediafarm produserer blant annet løsninger for oljeindustrien. Fire av fylkene kommer ut med et negativt aggregert resultat. Dette gjelder Sør-Trøndelag, Vestfold, Oslo, Vest-Agder. Dette betyr at dataspillbransjen samlet sett gikk med underskudd i disse fylkene i 2010.

Figur 2.14: Aggregert resultat før skatt, fordelt på fylke, 2010



Det siste forholdet vi ser på, gjelder verdiskaping. Figur 2.15 fordeler den samlede verdiskapingen i spillbransjen i 2010 på fylke. Av en samlet verdiskaping på vel 122 millioner kroner, er altså ca. 92 millioner kroner generert av selskap med kontoradresse i Oslo. De to neste fylkene er Rogaland, med en verdiskaping på vel åtte millioner kroner og Sør-Trøndelag med en verdiskaping på i underkant av syv millioner kroner.

Figur 2.15: Verdiskaping, fordelt på fylke, 2010



TILSKUDD

Dataspillnæringen er i betydelig grad avhengig av offentlig støtte.

Norsk Filminstitutt (NFI) gir utviklingstilskudd til dataspill og andre ikke-linære produksjoner på norsk eller samisk, og definerer «interaktive produksjoner» som dataspill eller en annen digital, audiovisuell produksjon som forutsetter brukermedvirkning. NFI kan gi tilskudd i flere faser av produksjonen. Fram til 2009 hadde NFI et tak på støtte til prosjektutviklingsfasen på 1,5 millioner per prosjekt. Taket ble fjernet i 2010. Fra 2010 ble det også mulig å søke tilskudd til lansering i Norge. NFI kan bidra med en del tilsvarende produsentens egenkapital til distribusjon, opp til en million kroner. I følge NFI har tilgang til lanseringsstøtte bidratt til større kjennskap til norske spill i markedet og økt i salgstallene.

NFI skriver i sine årsrapporter at kvaliteten på søkerne er stadig økende. Dette blir blant annet fremhevet i 2008-rapporten, der det blir beskrevet en svært positiv utvikling i kvaliteten på prosjektene og profesjonaliteten til selskapene som søkte. Støttebeløpene og antall selskaper som får støtte har økt i perioden.

I tillegg til støtte fra NFI, har vi for denne rapporten også innhentet opplysninger om støttebeløp fra Innovasjon Norge, Nordic Game Program, og de regionale filmfondene Fuzz og Midtnorsk Filmfond. Norske spillsselskap kan også søke støtte i EUs EURO-media program, men norske spillutviklingsselskap har ikke mottatt slik støtte i perioden 2007-2011. Når det gjelder Innovasjon Norge, har vi registrert alle typer støtte, også etablererstøtte og tilsvarende.

En oversikt over tilskuddene for perioden 2007-2011 er presentert i tabell 7:

Tabell 7: Støtte til spillsselskap, alle kilder og støttetyper, 2007-2010

År	Støtte i kr summert	Antall tildelinger	Støtte per tildeling, gjennomsnitt
2007	8 169 000	17	480 529
2008	9 930 625	19	522 664
2009	15 070 000	27	558 148
2010	17 020 000	23	740 000
2011	18 896 500	33	572 621
SUM	69 086 125	119	645 665

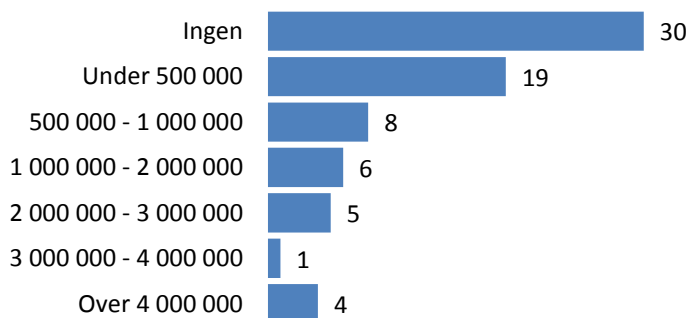
Basert på de kildene vi har gjennomgått, har selskapene mottatt til sammen 69 millioner kroner i offentlig støtte i perioden 2007-2011. Denne støtten er fordelt på til sammen 119 enkelttilskudd.

Det er til dels store variasjoner mellom selskapene når det gjelder offentlige tilskudd. Tabell 8 nedenfor viser de 10 selskapene som i følge våre data har mottatt mest i løpet av perioden 2007-2011. Til sammen har disse selskapene mottatt 41,5 millioner kroner, noe som utgjør ca. 60 prosent av den totale støtten som er tildelt norske spill selskap.

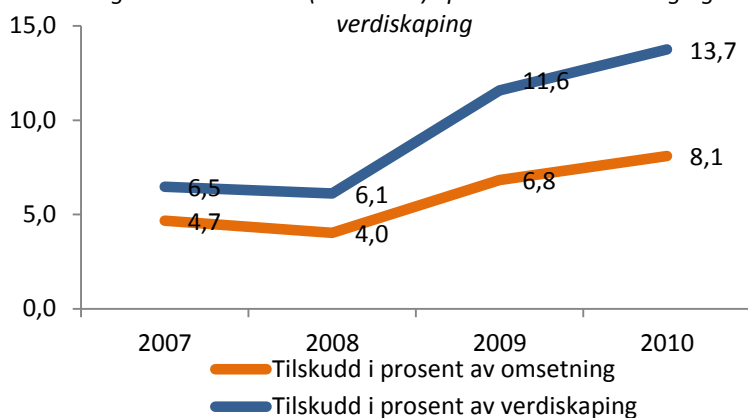
Tabell 8: De 10 selskapene som har mottatt mest støtte i perioden 2007-2010, alle kilder og støttetyper

Selskap	Beløp	Antall tildelinger
RAVN STUDIO AS	13 700 000	16
TURBO TAPE GAMES AS	4 800 000	7
ARTPLANT AS	4 600 000	4
FUNCOM OSLO AS	4 300 000	4
ATTENSI AS	3 500 000	2
MINIMEDIA AS	2 300 000	2
ROCK POCKET AS	2 150 000	7
SNOW CASTLE AS	2 050 000	4
VOSTOPIA.COM AS	2 030 000	3
MEDIACIRCUS E AS	2 022 500	6

Figur 2.16: Selskap fordelt etter samlet tildelingsbeløp 2007-2011



Figur 2.17: Tilskudd (alle kilder) i prosent av omsetning og verdiskaping



I figur 2.16 er selskapene fordelt etter samlet tildelingsbeløp. I alt 30 av selskapene som vi har data for, har ikke mottatt støtte fra noen kilde og ytterligere 19 selskap har mottatt under en halv million kroner. I alt 18 selskap har mottatt over en million kroner i offentlig støtte.

Tilskuddene har, som vist i figur 2.17, vokst i løpet av perioden. Dette gjelder både nominelt og i forhold til den økonomiske aktiviteten i bransjen. Mens tilskuddene i 2007 utgjorde henholdsvis 4,7 og 6,5 prosent av omsetningen og verdiskapingen i bransjen, er de tilsvarende forholdstallene 8,1 og 13,7 prosent i 2010.

PLATTFORM

I undersøkelsen har vi spurt selskapene hvilke plattformer de utviklet for i 2011. Alternativene var PC/Mac, konsoller, mobile plattformer, web/browser, sosiale medier og annet. Det var mulig å krysse av for flere svar.

Svarfordelingen er vist nedenfor.

Figur 2.18: Plattformer selskapene har utviklet for, 2011

Plattform	Antall	Andel av selskapene
PC/Mac	25	51 %
Konsoller	6	12 %
Mobile plattformer	33	67 %
Web/browser	32	65 %
Sosiale medier	15	31 %
Annet	1	2 %

n=48

De fleste selskapene utvikler for mobile plattformer, hele 67 % av selskapene oppgir at de gjorde dette i 2011. 65 % av selskapene oppgir at de utvikler for Web/browser. De to plattformene flest selskaper utvikler for er med andre ord nyere plattformer.

PC/Mac, den mer tradisjonelle formen for spill, er på en tredjeplass. Rundt halvparten av selskapene oppgir at de utvikler spill for PC eller Mac. 31 % av selskapene utvikler spill for sosiale medier, og bare 12 % av selskapene utvikler spill for konsoller.

KAPITTEL 3

DATASPILLNÆRINGENS STERKE OG SVAKE SIDER

I dette kapitlet ser vi nærmere på den norske dataspillnæringens sterke og svake sider slik aktørene fra næringen selv vurderer det. Dette blir gjort i form av en SWOT-analyse basert på kvalitative svar gitt i spørreundersøkelsen. I tillegg ser vi nærmere på hvilke synspunkter som finnes i bransjen når det gjelder utformingen av offentlige støttetiltak.

SWOT-ANALYSE

I dette kapitlet presenteres en analyse av dataspillnæringens sterke og svake sider. Materialet er presentert som en såkalt SWOT-analyse. Dette er betegnelsen på en systematisering av virkeligheten som setter søkelyset på fire viktige forhold:

Styrker og svakheter tar utgangspunkt i nåsituasjonen og de viktigste positive og negative trekkene ved næringene slik de fremstår her og nå.

Muligheter og trusler er relatert til endring og de grepene som kan tas for å styre utviklingen i ønsket retning.

Sammenhengen mellom disse forholdene er illustrert i tabellen nedenfor.

Figur 3.1 SWOT-analyse generell

Materialet som ligger til grunn for analysen, er basert på åpne spørsmål fra spørreundersøkelsen. Det er altså

	Positive trekk	Negative trekk
Nåsituasjon	Styrker de sterke sidene som man kan bygge på for å videreutvikle næringen	Svakheter de svake sidene som man kan forsøke å gjøre noe med
Framtid/ strategiske grep	Muligheter gunstige forutsetninger og muligheter som kan utnyttes for å styrke næringene	Trusler utviklingstrekk og faktorer som det er vanskelig å gjøre noe med, men som man kan forsøke å begrense sin sårbarhet mot

spillselskapenes egen virkelighetsoppfatning og vurderinger som kommer til uttrykk. Vi har ikke utført andre analyser som kunne gitt oss grunnlag for eksterne vurderinger av de mulighetene og utfordringene som dataspillnæringen står overfor.

STERKE SIDER

Det som etter aktørenes egne vurderinger fremheves som dataspillnæringens kanskje sterkeste side er kreativitet og talent. Bransjen består av unge mennesker med gode ideer og kreative løsninger. Det legges også vekt på lidenskapen og engasjementet. Miljøet er sultent og preget av entreprenørånd og stå-på-vilje. Utviklerne brenner for det de holder på med, og mange jobber nærmest idealistisk for prosjektene sine. At miljøet oppfatter at den norske dataspillnæringen er i en utfordrerposisjon bidrar til styrke dette engasjementet. Det er en bransje med et sterkt vekstpotensial, med mulighet for eksplosiv vekst, som tilfellet har vært med Bertheussen IT's Wordfeud.

Det er også en generell oppfatning at bransjen er i framgang og er preget av optimisme. En viktig grunn til det er at dataspill får stadig mer oppmerksomhet i media. Blant annet har Dagbladet en egen satsing på spill via nettsiden pressfire.no, og spillnyheter derfra blir ofte lagt ut på Dagbladets hovedside. Også VG og Dagens Næringslivs spillsatsinger det siste året er viktig for å gjøre publikum kjent med norsk spillbransje.

Det gode samholdet i bransjen trekkes også fram som en viktig styrke. Miljøet er forholdsvis lite og oversiktlig og karakteriseres som godt og åpent. De viktige nettverkene, som Joingame, Spillmakerlauget og Unity Norge trekkes fram av flere som viktige instrumenter for å skape dette felleskapet.

De offentlige støtteordningene blir sett på som svært positive for bransjen. At det er muligheter for å få støtte til utvikling fra NFI er avgjørende for mange produksjoner. Også etablererstøtten fra Innovasjon Norge er viktig for mange av selskapene i oppstartsfasen. Tilgangen på støttemidler blir trukket fram som en grunn til at bransjen vokser og at flere prosjekter blir utgitt. Spesielt er utviklerne opptatt av å få fram hvor viktig støtten fra NFI er.

Særtrekk ved det norske samfunnet og økonomien trekkes også fram som gunstige. At nordmenn ofte er «early adapters» av ny teknologi gjør det til et gunstig hjemmemarked for spillutviklerne. Det samme gjør det faktum at folk har god råd og høy kjøpekraft. Det er ofte enklere å markedsføre et spill i Norge enn i andre markeder.

Funcoms styrke og suksess har etter manges vurdering også vært viktig, dels som inspirator og dels som kunnskapsutvikler. Ikke minst gjelder dette innen massive multiplayer online sjangeren. At Funcom har flagget ut deler av virksomheten til Canada har i denne sammenhengen vært en styrke, siden kompetente fagfolk har blitt frigjort for de andre selskapene.

SVAKE SIDER

De største svakhetene til dataspillnæringen er av økonomisk art. Næringene er dominert av små og økonomisk sårbare selskaper. Inntjeningen er lav og få selskaper har finansiell styrke til å ta risiko eller håndtere tap på større prosjekter. Det etterlyses flere større selskap med økonomisk ryggrad til å bære større produksjoner, drive skikkelig markedsføring og ikke minst satse internasjonalt.

Bransjen karakteriseres også som umoden. Mange av de små selskapene mangler nødvendig kompetanse på viktige områder som forretningsdrift, økonomistyring, markedsanalyse o.l. En aktør beskriver at dette blant annet fører til naive forventninger om inntjeningsmuligheter. Dette setter grenser for næringenes evne til å vokse, særlig i de internasjonale markedene.

Det pekes også på at det ikke finnes kompetanse i bransjen når det gjelder mulighetene for å tiltrekke seg privat investeringskapital. Kapitaltilgangen er svak, men det satses heller ikke mye på å få privat venturekapital inn i selskapene. At det finnes få gode suksesshistorier å vise til, bidrar også til å gjøre denne salgsjobben vanskelig. Spilleselskaper er ikke et naturlig investeringsobjekt for norske investorer.

Selv om bransjen er i vekst, er den fortsatt liten. Samtidig er det norske hjemmemarkedet for rene norskspråklige produksjoner svært lite.

De offentlige støtteordningene for dataspillproduksjon ble trukket fram som en styrke. Men mange påpeker også at disse ordningene har en utforming som ikke bidrar til å bygge en sterk bransje. Satsingen på barn- og unge, og på hjemmemarkedet mer enn det internasjonale markedet, har representert en begrensning og bidratt til å trekke oppmerksomhet vekk fra de områdene av spillindustrien hvor de store markedsmessige mulighetene ligger. Det er ikke mulig å forene målet om tjene penger på spill med å lage spill for barn og unge i Norge. Markedet er så lite at en bransje ikke kan leve av dette, er gjennomgangstema i tilbakemeldingene. Det har i følge enkelte av aktørene vært for mye kulturtenkning bak den tildelingspraksisen som har vært ført, på bekostning av markedstenkning.

Den sterke vektleggingen av spill for barn og unge har også begrenset tildelingene til et fåtall selskap. Flere av de mindre selskapene mener også at en for stor del av midlene har gått til de store og veletablerte aktørene og at det i større grad burde satses på gründerne og nykommerne. Samtidig er det flere som hevder at midlene spres for tynt ut over at man i stedet burde tildele større summer til enkeltprosjekt for å legge forholdene til rette for større internasjonale suksesser.

Til slutt er det også mange som peker på at utdanningsmulighetene for ulike funksjoner innen dataspillproduksjon er få og til dels kvalitetsmessig mangelfulle. Det er også flere useriøse aktører på dette markedet, blir det hevdet. Det er derfor en generell mangel på gode fagfolk. Spesielt rapporteres det om mangel på gode designere og produsenter. Det er også vanskelig å rekruttere fagfolk til en ung og usikker bransje når det er lett å få seg sikrere og bedre betalte jobber i andre bransjer.

MULIGHETER

De ser ut til å være enighet i bransjen om at mye ligger til rette for videre vekst. En forutsetning er imidlertid at bransjen får en sterkere internasjonal orientering og at tiltak og støtteordninger rigges opp for å bygge opp under en slik utvikling. Det norske språkmarkedet er for lite til å understøtte en hel bransje.

Det vil være viktig for hele bransjen å få fram flere større selskap med mulighet for internasjonal suksess. Dette vil kunne trekke investorer til bransjen og også gi inspirasjon og en retning for andre spillutviklere.

For å få dette til bør det etter manges vurdering utvikles støtteordninger som er spesielt rettet inn mot spillbransjens behov og ikke er «kopier» av tilsvarende ordninger på filmområdet. Større støttebeløp til enkeltproduksjoner, slate-funding og ikke minst internasjonal lanseringsstøtte, trekkes fram som relevante virkemidler. Det bør også i større grad benyttes internasjonale konsulenter i evalueringen av tilskuddssøknadene.

Videre bør det også legges til rette for bedre utdanningstilbud for spillutviklere. Dette vi på sikt kunne bøte på de problemene som bransjen har med å finne høykompetent arbeidskraft.

TRUSLER

Den største trusselen for norsk spillbransje er i følge aktørene selv de høye lønnskostnadene i Norge. En fortsatt økning i norske lønnsnivå vil være dårlig nytt for bransjen. Spillproduksjon er en global virksomhet som er avhengig av å kunne konkurrere internasjonalt.

Det høye lønnsnivået i Norge gjør det også vanskelig å rekruttere de beste utviklerne til spillproduksjon. Spillprodusentene har problemer med å konkurrere med lønnsnivået til alternative arbeidsgivere innen blant

annet finans og olje. Det er som oftest mer penger å tjene i andre bransjer, så det å beholde kompetansen i bransjen over tid kan være en utfordring.

At flere land har innført incentiver og skattesubsidier for spillselskap som ønsker å etablere seg der, bidrar til å forsterke denne trusselen. For å kunne konkurrere internasjonalt, vil norske spillselskap kunne bli tvunget til å flytte hele eller deler av produksjon til land med lavere lønninger eller gunstige incentivordninger. Dette vil på sikt kunne tappe det norske spillmiljøet for hjernekraft og kompetanse. Det vises gjerne til Funcom, som allerede har flyttet en betydelig del av sin spillutvikling til Quebec i Canada som tilbyr betydelige skattelett for spillselskap. Nylig har også Storbritannia (21. mars) annonsert at de vil innføre skattelett for spillbransjen. Dette kan eventuelt bli en større utfordring for norsk spillbransje gitt den geografiske nærheten. Kostnadseffektivisering gjennom outsourcing til utlandet er ikke i seg selv en trussel, men vil kunne bli det om det samtidig bidrar til en selskaps- og kompetanseflukt fra den norske bransjen.

Som eksportnæring, er også spillbransjen rammet av utviklingen i kronekursen. En for sterk krone, kombinert med høyt kostnadsnivå, er derfor en trussel.

OPPSUMMERING

Hovedpunktene fra denne SWOT-analysen er presentert i følgende tabell:

Figur 3.2 SWOT-analyse dataspill

	Positive trekk	Negative trekk
Nåsituasjon	STYRKER - Kreativitet/talent - Engasjement/lidenskap - Samhold/nettverk - Tung kompetanse innen massive multiplayer online sjangeren - Synlig i media - Offentlige støtteordninger - Kjøpekraftig hjemmemarked	SVAKHETER - Små og økonomisk svake selskap uten styrke til å ta risiko - Manglende kompetanse på forretningsmessige områder - Lite satsing på å få inn private investorer - Satsingen på barn og unge og hjemmemarkedet en begrensning - Mangelfulle utdanningstilbud
Framtid/strategiske grep	MULIGHETER - Betydelige vekstmuligheter - Forutsetter sterkere internasjonal og kommersiell satsing - Støtteordninger som fremmer internasjonalisering og kommersialisering - Utvikle bedre utdanningstilbud	TRUSLER - Høyt lønnsnivå/høye produksjonskostnader - Konkurransen på lønn med andre bransjer - Selskaps- og hjerneflukt til land med incentivordninger for spillbransjen - Sterk norsk krone

VURDERING AV STØTTEORDNINGER

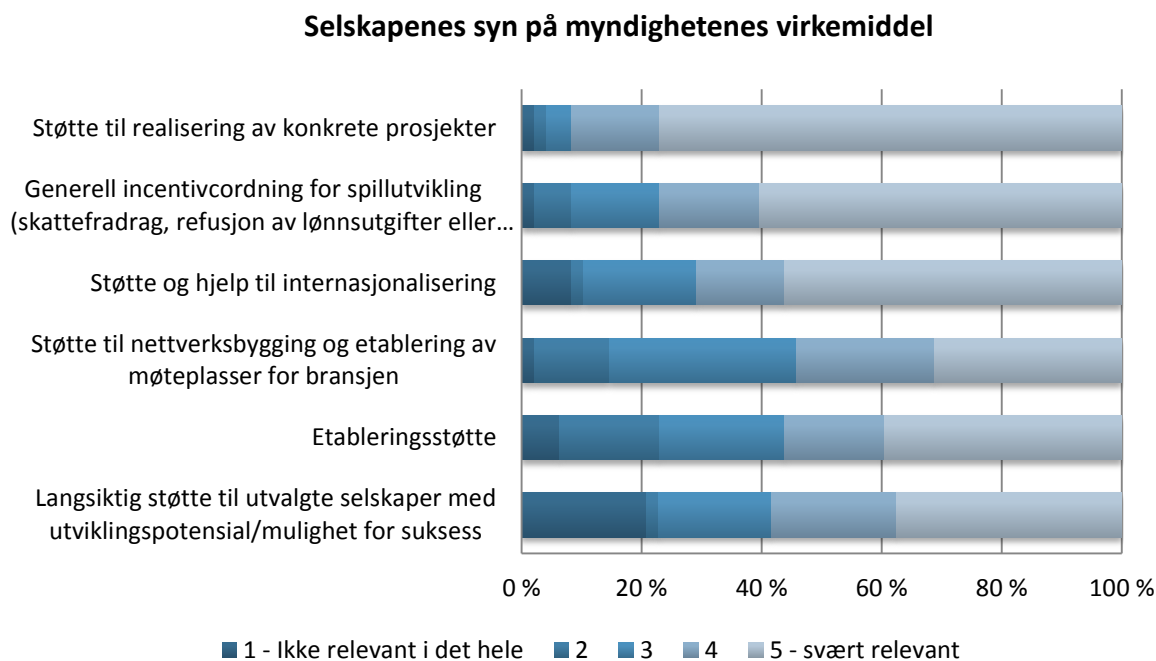
Selskapene ble spurt hvordan de vurderer relevansen av ulike offentlige virkemidler og støtteordninger. Spørsmålet hadde følgende formulering:

«Nedenfor nevnes ulike virkemidler som myndighetene kan benytte for å skape en positiv utvikling i den norske spillbransjen. Med utgangspunkt i behovene i ditt selskap, kan du si hvor relevante hvert av disse virkemidlene er eller eventuelt har vært for dere?»

Svarene ble gitt på en skala fra 1 til 5, der 1 betyr «ikke relevant i det hele tatt» og 5 betyr «svært relevant». Det er altså relevans for eget selskap det spørres om, samtidig som de spurte er bedt om å relatere dette både til dagens situasjon og tidligere faser av selskapets utvikling.

Resultatene er gjengitt i figur 3.3 nedenfor:

Figur 3.3: Selskapenes syn på myndighetenes virkemiddel (prosent)



Vi ser at prosjektstøtte er det virkemiddelet som i størst grad oppleves som relevant av bransjen. Dette er også den formen for støtte som tildeles gjennom NFI og som selskapene er blitt vant til å forholde seg til.

Svært mange er også opptatt av de fordelene for eget selskap som en generell incentivordning kan gi. De fleste er nok kjent med den incentivmodellen som benyttes i Quebec og som i ulike varianter også er implementert i andre land. Som nevnt i SWOT-analysen oppleves fraværet av en slik ordning i Norge, kombinert med et svært høyt lønnsnivå, som en trussel. Dette skyldes både de konkurransevidende effektene og faren for å miste selskap og kompetanse til andre land.

Det tredje virkemiddelet som utmerker seg, er støtte og hjelp til internasjonalisering. SWOT-analysen viste at bransjen er opptatt av å kunne satse internasjonalt. Det er en allmenn oppfatning at det norske markedet er for lite og at en videre bransjevekst forutsetter vellykkede framstøt på internasjonale markeder. I denne

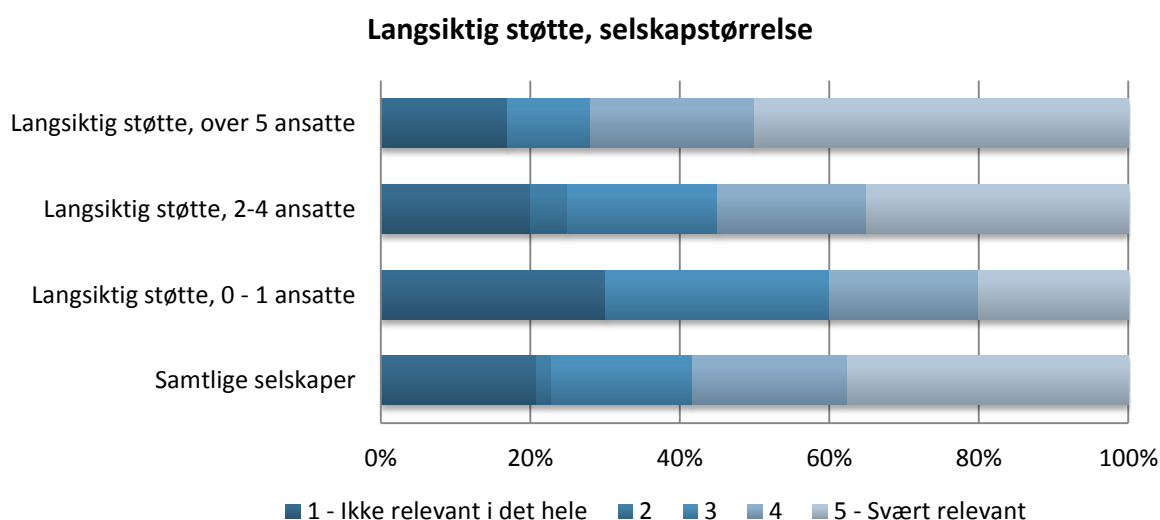
sammenheng oppleves det som en begrensning at NFI bare gir støtte til lansering i Norge, og ikke internasjonalt.

Etableringsstøtte og støtte til nettverksbygging blir vurdert som omtrent like relevant av selskapene. Etableringsstøtte kan i dag søkes hos Innovasjon Norge og en del selskap har benyttet seg av denne muligheten. Når det gjelder støtte til nettverksbygging, er det viktigste eksisterende tiltaket JoinGame som er finansiert av Norges Forskningsråd. Flere aktører understreker betydningen av dette nettverket og hva det vil bety for bransjen om det falt bort. Vi så da også i SWOT-analysen at samhold og nettverk ble trukket fram som en av de viktigste styrkene til den norske spillbransjen.

Langsiktig støtte til utvalgte selskap med utviklingspotensial, er det virkemiddelet som får minst oppslutning fra bransjen sett under ett. Dette kan kanskje ses som motsetningsfullt, gitt at SWOT-analysen la vekt på å fremme kommersialisering og internasjonalisering gjennom blant annet større støttebeløp til enkeltaktører og slatefunding. Den viktigste grunnen til at dette virkemiddelet rangerer lavt i figur 3.3, er nok at vi her rører ved en av de viktigste interessekonflikter internt i spillbransjen. Mens de større og veletablerte selskapene er opptatt av å konsentrere støtten til de store lokomotivene i bransjen, har de mindre og nyetablerte selskapene større interesse av at de offentlige pengene smøres tynnere utover.

Dette ser vi tydelig i figur 3.4 der vurderingene av dette tiltaket er fordelt på selskap av ulik størrelse.

Figur 3.4 Langsiktig støtte, selskapsstørrelse



LITTERATUR

- Jørgensen, Kristine og Jørgen Tharaldsen (2012) «*Den norske spillundersøkelsen, v.1.0*»
- NFI (2012) *Årsrapport 2011 Norsk Filminstitutt*
- NFI (2011) *Årsrapport 2010 Norsk Filminstitutt*
- NFI (2010) *Årsrapport 2009 Norsk Filminstitutt*
- NFI (2009) *Årsrapport 2008 Norsk Filminstitutt*
- NFI (2008) *Årsrapport 2007 Norsk Filminstitutt*
- St. meld. Nr 14 (2007-2008) *Dataspill*
- Innovasjon Norge (2012) *Offentlige vedtak om finansiering*
<http://www.innovasjon norge.no/Finansiering/Offentlige-vedtak/>
- NFI (2012) *Tildelinger* <http://www.nfi.no/bransje/tildelinger/>
- Bedrifts og foretaksdata fra Ravninfo <http://www.ravninfo.no>

VEDLEGG

TABELL 1 OVERSIKT OVER SELSKAP MED KONTAKTINFORMASJON

Navn på selskap	Organisasjons-nummer	Adresse	Post-nummer	Poststed	Kontaktperson
3D EKSPERTEN	996228703	Nedre Strandgate 41	4007	STAVANGER	Trondsen Tor Arne
ABLE MAGIC AS	991326804	Olaf Nordhagens vei 20 D	7020	TRONDHEIM	Fjelnset Nina
AGENIUS INTERACTIVE AS	991665471	Stokkelandsåsen 73	4640	SØGNE	Fladen Edvin
AGENS AS	988669695	Trondheimsveien 184	0570	OSLO	Måseide Håvard
AMAZING GAMES AS	984067143	Almveien 20	1659	TORP	Myhre Unni Stensland
APDAN Roger Hansen	982455936	Rødrevveien 19	7082	KATTEM	Hansen Roger
APPLICUS AS	996808637	Torridalsveien 21 A	4630	KRISTIANSAND S	Stenersen Amund Wanvik
ARCTIC HAZARD GAME STUDIO AS	995773341	Mølleveien 4	1540	VESTBY	Tveita Mats
ARTPLANT AS	983807747	Øvre Slottsgate 7	0157	OSLO	Wulff Jack Kristoffersen
ATTENSI AS	994202367	Hedmarksgata 13	0658	OSLO	Isaksen Kjell Johan
BADGER PUNCH	996974251	Solhøyveien 1 B	3080	HOLMESTRAND	Ludvigsen Henning
BERTHEUSSEN IT	984548591	Elgeseter gate 40 B	7030	TRONDHEIM	Bertheussen Håkon
BIOMETRIC GAMES DA	990039429	Grønnegata 52	2317	HAMAR	Fornæss Alexander Brenna
BJØRNNAR BORG	992326042	Lakkegata 56	0187	OSLO	Borg Bjørnar
BLINK STUDIOS AS	996830993	St Olavs plass 2	0165	OSLO	Galåen Sigbjørn Remi
BRILLIANTLY BLONDE AS	990219540	Ole Vigs gate 9	0357	OSLO	Nielsen Leonore Alexandra
CANNONBALL CONSULTING Jørn Are Sjulsen	882598012	Stopp 1 Brimnes	1680	SKJÆRHALDEN	Sjulsen Jørn Are
CAPRINO FILMSENTER AS	910991272	Mario Caprinosv 3	1367	SNARØYA	Caprino Remo Ivo
CYBERLAB ORG AS	980815706	Richard Birkelandsvei 2 B	7491	TRONDHEIM	Eikaas Tor Ivar
DALCHOW AS	979845529	Drammensveien 47	0271	OSLO	Dalchow Jørn
DERAIL GAMES DA	995398346	Kirkesvingen 10 B	0962	OSLO	Sandnes Tomas Andre
DIGIMENT GAMES LTD	988054852	81 Oxford street		LONDON	Moseng Eirik
D-PAD STUDIO DA	995916525		5307	ASK	Jo-Remi Madsen

Navn på selskap	Organisasjons-nummer	Adresse	Post-nummer	Poststed	Kontaktperson
EARTHTREE MEDIA AS	992754451	Agentgaten 2 4. etg.	1607	FREDRIKSTAD	Lillemoen Stein Georg
ECO GAMES AS	995088975	Gimlemoen 19	4630	KRISTIANSAND S	Berglund Rachel
ELECTRONIC ARTS NORWAY AS tidl Playfish	992208570	Strandveien 106	9006	Tromsø	
EMBERMOON ENTERTAINMENT AS	991682732	Skolegaten 3	3210	SANDEFJORD	Goli Jan Ivar
EXIT STRATEGY ENTERTAINMENT Mæhre	996751139	Tollbugata 15 C Leilighet 25 C	3044	DRAMMEN	Mæhre Skjalg Sturlasson
EYEBALL INTERACTIVE AS	992785411	Grønnegata 40	2302	HAMAR	Hauge Jonas
FATCOW GAMES AS	995424894	Torridalsveien 21 A	4630	KRISTIANSAND S	Patpatia Amit Ginni
FIFTH SEASON AS	981342836	Oscarsgate 30	0352	Oslo	Baumann Per
FROST SOFTWARE AS	895350362	Knut Alvssonsvei 41	0574	OSLO	Jensen Christoffer Berg
FUNCOM OSLO AS	966232315	Drammensveien 167	0277	OSLO	Nickelsen Nicolay Dahl
GATADA GAMES AS	996322955	Hans Barliens gate 1 D	0568	OSLO	Basberg Johan L
GRIDMEDIA TECHNOLOGIES AS	976783484		7318	AGDENES	Holthe Ole-Ivar
GUPPYWORKS NORWAY AS	990507678	c/o Tellus Regnskap Tullins gate 6	0166	OSLO	Rosendal Per
HENRIK DVERGSDAL IT & MEDIA	980799247	Myraveien 28	8020	BODØ	Dvergsdal Henrik
HYPER INTERAKTIV AS	982219469	Maridalsveien 87	0461	OSLO	Løvdal Benedikte
INLUDO AS/PLAYLEVEL AS	967870412	Vesteråsv 28	0382	OSLO	Manshaus Tom-Edwin
KLAPP MEDIA AS	980030784	Kjøpmannsgata 40	7011	TRONDHEIM	Helling Janne Rødsand
KOOL PRODUKTION AS	976048148	Østre Strandgate 46	4610	KRISTIANSAND S	Mosvold Frank
KREA MEDIE NORGE AS	990794952	Olav V's gate 4	0161	OSLO	Kølle Henrik Skoub
KRILLBITE STUDIO AS	997311876	Holsetgata 22	2317	HAMAR	Jordet Ole Andreas
KRISTANIX STUDIOS AS	995977028	Gravdalsveien 2	3420	LIERSKOGEN	Kristiansen Tor Martin
KYBERNESIS Ronny Anderssen	984807163	Øvre Møllenberg gate 78 A	7043	TRONDHEIM	Anderssen Ronny
MEDIACIRCUS E AS	991143912	Fortunen 7	5013	BERGEN	Nakken Eldar
MEDIAFARM AS	976964403	Sjøhagen 3	4016	STAVANGER	Nøst Knut
MENTALFISH - PETTER SUNDNES	985126976	Nybøvegen 8 B	5221	NESTTUN	Sundnes Petter Myrlid
MINIMEDIA AS	987850507	Nøkkefaret 28	1450	NESODDTANGEN	Hovda Kari

Navn på selskap	Organisasjons-nummer	Adresse	Post-nummer	Poststed	Kontaktperson
MOBITROLL	997770234	Kjemiblokk 1 Sem Sælandsvei 14	7491	Trondheim	Økstad Emil Sæternes
MOONDROP DA	994922750	Håkons gate 44 B Leilnr 109	2317	HAMAR	Hansen Kenneth Aas
MOTTIMOTTI AS	995475383	Prinsens Gate 10 C	0152	OSLO	Bruland Ørjan
OH MY GAMES DA	997175123	Seljelvnes	9040	NORDKJOSB OTN	Johannessen Jonas
PHIDU AS	994237160	Gimlemoen 19	4630	KRISTIANS AND S	Dugan Oddbjørn
PINJATA AS	993221589	Karenslyst allé 9 A	0278	OSLO	Teigen Jens Morten
PLAYSTAY AS	988813648	Munkerudvollen 7 A	1165	OSLO	Kling Werner Nordheim
RAIN AS	895383422	Nye Sandviksveien 16	5003	BERGEN	Meldahl Peter Wingaard
RAVN STUDIO AS	984672586	Grønland 68	3045	DRAMMEN	Wærn Stine K
ROCK POCKET AS	989030760	Rambergveien 1	3115	TØNSBERG	Moen Ivan Andre
SANDNES MEDIA AS	977289297	Elveveien 52	3262	LARVIK	Sandnes Sven Erik
SAREPTA STUDIO AS	996092070	c/o Hedmark Kunnskapspark AS Holsetgata 22	2317	HAMAR	Bøhler Catharina Due
SCREENPLAY AS	992807296	Holtegata 26	0355	OSLO	Carlsen Bjørn Ivar
SHADOW-EMBRYO T. Klovholt	995059266	Torstveitvegen 81	3800	BØ I TELEMARK	Klovholt Tom
SMARTAD IT	989757210	c/o Geir Kottum Lægdgrinda 26	7026	TRONDHEIM	Kottum Geir
SNOW CASTLE AS	994570633	Kristian Augusts gate 19 7 etg	0164	OSLO	Stang Carsten Bendik
SOCIAL GAMES VENTURES AS	990778515	Cort Adellers gate 33	0254	OSLO	Grøttjord Rolf Uve
TAPCAT LTD	996831620	Nedre bakklandet 58 C	7042	TRONDHEIM	Aarsæther Sindre
THOMAS VIKTILS MANDARIN	982954193	St. Olavs plass 2	0165	OSLO	Viktil Thomas
TURBO TAPE GAMES AS	992341319	Thormøhlensgate 49 C	5006	BERGEN	Breien Fredrik Sundt
VIRTUAL GAME WORLDS AS	993567922	Øygardveien 72	1357	BEKKESTUA	Aaslid Geir
VOSTOPIA.COM AS	994732919	Renesvegen 28	5700	VOSS	Rene Bjarne
YES GAMES AS	993242969	Parkveien 53 B	0256	OSLO	Klein Morten
ZOOVOLUTION TV AS	892450382	Østre Strandgata 46	4661	KRISTIANS AND S	Mathiesen Ari Magnus

NOTER TIL TABELL 1 OVERSIKT OVER SELSKAPER MED KONTAKTINFORMASJON

Listen over selskaper i norsk spillbransje bygger i all hovedsak på selskaper identifisert av Kristine Jørgensen og Jørgen Tharaldsen i «Den norske spillundersøkelsen, v.1.0» (2012). ideas2evidence har gått gjennom listen og gjort noen få endringer.

Informasjonen om selskapene i denne tabellen er hentet fra Brønnøysundregisteret via bedriftsdatabasen RavnInfo.

TABELL 2 ØKONOMISKE NØKKELTALL FOR ENKELTSLSKAP

Navn	Selskaps- form	Stiftet	Antall ansatte, hentet fra Brønnøysund- registeret	Antall ansatte, hentet fra spørre- undersøkelse	Teknologisk plattform selskapene utvikler for	Årstall	Omsetning	Drifts- resultat	Resultat før skatt	Mottatte tilskudd	Antall tilskudd	Kilde
							Målt i 1 000 kr					
3D EKSPERTEN	NUF	2010	1	2	Mobile plattformer	2010	50					2
						2011						
						SUM	50					
ABLE MAGIC AS	AS	2007		3	Mobile plattformer, Web/browser	2007	150	14	14	390	2	
						2008	1020	5	5	400	1	
						2009	400	-108	-105	670	3	
						2010	391	-289	-287	50	1	
						2011				400	2	
						SUM	1961	-378	-373	1910	9	
AGENIUS INTERACTIVE AS	AS	2007	2	2	Konsoll, Mobile plattformer	2007	60	-25	-25			
						2008	48	-13	-12	800	1	
						2009	875	40	40			
						2010	686	-362	-380	100	1	
						2011						
						SUM	1669	-360	-377	900	2	
AGENS AS	AS	2005	5	6	Mobile plattformer, Web/browser	2007	1379	224	236			3
						2008	1094	1084	1114			
						2009	2139	1047	1084			
						2010	3414	2983	3021			
						2011				200	1	
						SUM	8026	5338	5455	200	1	

Navn	Selskaps- form	Stiftet	Antall ansatte, hentet fra Brønnøysund- registeret	Antall ansatte, hentet fra spørre- undersøkelse	Teknologisk plattform selskapene utvikler for	Årstall	Omsetning	Drifts- resultat	Resultat før skatt	Mottatte tilskudd	Antall tilskudd	Kilde
AMAZING GAMES AS	AS	2001	1	2	PC/mac, Mobile plattformer	2007	250	240	239			
						2008	0	-51	-52			
						2009	450	-257	-257	600	1	
						2010	294	-247	-247	140	1	
						2011						
						SUM	994	-315	-317	740	2	
APDAN Roger Hansen	ENK	2000	1	1	PC/mac	2007						1
						2008						
						2009						
						2010	650					2
						2011						
						SUM	650	0	0	0	0	
APPLICUS AS	AS	2011	2	2	Mobile plattformer	2011						
						SUM	0	0	0	0	0	
ARCTIC HAZARD GAME STUDIO AS	AS	2010	2	5	PC/mac	2010	0	-68	-68	320	1	
						2011				450	1	
						SUM	0	-68	-68	770	2	
ARTPLANT AS	AS	2001	6	31	Web/browser, Sosiale medier	2007	3419	-4516	-4421			
						2008	3722	-7456	-7344	2300	2	
						2009	8362	-760	-472	1500	1	
						2010	8627	170	108	800	1	
						2011						
						SUM	24130	-12562	-12129	4600	4	
ATTENSI AS	AS	2009	1	2	PC/mac, Mobile	2009	1055	-458	-451	1500	1	

Navn	Selskaps- form	Stiftet	Antall ansatte, hentet fra Brønnøysund- registeret	Antall ansatte, hentet fra spørre- undersøkelse	Teknologisk plattform selskapene utvikler for	Årstall	Omsetning	Drifts- resultat	Resultat før skatt	Mottatte tilskudd	Antall tilskudd	Kilde
					plattformer, Web/browser	2010	500	244	247			
						2011				2000	1	
						SUM	1555	-214	-204	3500	2	
BADGER PUNCH	AS	2011	1	4	PC/mac, Konsoller, Mobiler plattformer	2011						
						SUM	0	0	0	0	0	
BERTHEUSSEN IT	ENK	2002			Mobile plattformer	2007						
						2008						
						2009						
						2010						
						2011						
						SUM	0	0	0	0	0	
BIOMETRIC GAMES DA	DA	2006	3	2	Mobile plattformer, Web/browser	2007						2
						2008						
						2009						
						2010	650					
						2011						
						SUM	650	0	0	0	0	
BJØRNAR BORG	ENK	2008				2008						
						2009						
						2010						
						2011						
						SUM	0	0	0	0	0	
BLINK STUDIOS AS	AS	2011	4	4	PC/mac, Mobile	2011				1750	3	

Navn	Selskaps- form	Stiftet	Antall ansatte, hentet fra Brønnøysund- registeret	Antall ansatte, hentet fra spørre- undersøkelse	Teknologisk plattform selskapene utvikler for	Årstall	Omsetning	Drifts- resultat	Resultat før skatt	Mottatte tilskudd	Antall tilskudd	Kilde
					plattformer	SUM	0	0	0	1750	3	
BRILLIANTLY BLONDE AS	AS	2006		1	Mobile plattformer, Web/browser	2007	124	-12	-12			
						2008	0	-170	-170	150	1	
						2009	0	-132	-146	1500	1	
						2010	0	-194	-217			
						2011						
						SUM	124	-508	-545	1650	2	
CANNONBALL CONSULTING Jørn Are Sjulsen	ENK	2000				2007						
						2008						
						2009				250	1	
						2010						
						2011						
						SUM	0	0	0	250	1	
CAPRINO FILMSENTER AS	AS	1975	5	5		2007	3306	1290	1468			
						2008	2255	833	1179			
						2009	1122	-185	-51			
						2010	3285	986	1123			
						2011						
						SUM	9968	2924	3719	0	0	
CYBERLAB ORG AS	AS	1999	1	4		2007	796	-48	-48			
						2008	1073	169	172			
						2009	1470	119	119			
						2010	324	-1049	-1046			
						2011						

Navn	Selskaps- form	Stiftet	Antall ansatte, hentet fra Brønnøysund- registeret	Antall ansatte, hentet fra spørre- undersøkelse	Teknologisk plattform selskapene utvikler for	Årstall	Omsetning	Drifts- resultat	Resultat før skatt	Mottatte tilskudd	Antall tilskudd	Kilde
						SUM	3663	-809	-803	0	0	
D-PAD STUDIO DA	DA	2010		0	Pc/mac, Konsoll, Web/browser	2010	100			100	1	
						2011				200	1	
						SUM	100	0	0	300	2	
DALCHOW AS	AS	1998	1	1		2007	821	68	68			
						2008	383	-68	-68			
						2009	507	-3	-7			
						2010	557	-45	-51	100	1	
						2011						
						SUM	2268	-48	-58	100	1	
DERAIL GAMES DA	DA	2010				2010						
						2011						
						SUM	0	0	0	0	0	
DIGIMENT GAMES LTD	Utenlands k enhet	2005	1	1		2007						
						2008						
						2009						
						2010						
						2011						
						SUM	0	0	0	0	0	
EARTH TREE MEDIA AS	AS	2008		4	Mobile plattformer	2008	1395	-1065	-1077	1400	2	
						2009	2141	-449	-388			
						2010	3663	561	534			
						2011						
						SUM	7199	-953	-931	1400	2	

Navn	Selskaps- form	Stiftet	Antall ansatte, hentet fra Brønnøysund- registeret	Antall ansatte, hentet fra spørre- undersøkelse	Teknologisk plattform selskapene utvikler for	Årstall	Omsetning	Drifts- resultat	Resultat før skatt	Mottatte tilskudd	Antall tilskudd	Kilde
ECO GAMES AS	AS	2010	2	2	Web/browser	2010	390	-109	-109	200	1	
						2011				44	1	
						SUM	390	-109	-109	244	2	
ELECTRONIC ARTS NORWAY AS tidl Playfish	AS	2007	20	25	Mobile plattformer, Web/browser, Sosiale medier	2007						
						2008	4258	272	270			
						2009						
						2010	10074	623	617			
						2011						
						SUM	14332	895	887	0	0	
EMBERMOON ENTERTAINMENT AS	AS	2007	2	2	PC/mac, Web/browser	2007						1
						2008	0	0	0			
						2009	0	-28	-28			
						2010	0	-26	-26			
						2011						
						SUM	0	-54	-54	0	0	
EXIT STRATEGY ENTERTAINMENT Mæhre	ENK	2011	4	4	PC/mac, Mobile plattformer, Web/browser	2011				225	1	1
						SUM	0	0	0	225	1	
EYEBALL INTERACTIVE AS	AS	2008	4	4	Web/browser, Sosiale medier	2008	413	-124	-124			
						2009	715	-163	-164	110	1	
						2010	1221	265	264	290	1	
						2011						
						SUM	2349	-22	-24	400	2	
FATCOW GAMES AS	AS	2010	1	9	PC/mac, Mobile plattformer,	2010	7	-21	-20	200	1	
						2011						

Navn	Selskaps- form	Stiftet	Antall ansatte, hentet fra Brønnøysund- registeret	Antall ansatte, hentet fra spørre- undersøkelse	Teknologisk plattform selskapene utvikler for	Årstall	Omsetning	Drifts- resultat	Resultat før skatt	Mottatte tilskudd	Antall tilskudd	Kilde
					Web/browser	SUM	7	-21	-20	200	1	
FIFTH SEASON	AS	1999	3	4	Web/browser	2007	760	-97	-97			
						2008	1550	227	230			
						2009	1866	-117	-118			
						2010	1957	176	177	750	1	
						2011						
						SUM	6133	189	192	750	1	
FROST SOFTWARE AS	AS	2010	3	2		2010	187	-100	-100	200	1	
						2011						
						SUM	187	-100	-100	200	1	
FUNCOM OSLO AS	AS	1993	73	340	PC/mac, Mobile plattformer, Web/browser, sosiale medier	2007	126905	4079	2345			
						2008	171610	-347	563			
						2009	143262	-3039	-3053	3000	2	
						2010	104754	-2136	-2077	500	1	
						2011				800	1	
						SUM	546531	-1443	-2222	4300	4	
GATADA GAMES AS	AS	2009	1	1	Mobile plattformer, Web/browser	2009				100	1	1
						2010				100	1	
						2011						
						SUM	0	0	0	200	2	
GRIDMEDIA TECHNOLOGIES AS	AS	1993	1	1	PC/mac, Mobile plattformer, Web/browser, Sosiale medier, Annet	2007	87	-427	-414	79	1	
						2008	35	-115	-87			
						2009	7	-57	-38			
						2010	0	-76	-65			

Navn	Selskaps- form	Stiftet	Antall ansatte, hentet fra Brønnøysund- registeret	Antall ansatte, hentet fra spørre- undersøkelse	Teknologisk plattform selskapene utvikler for	Årstall	Omsetning	Drifts- resultat	Resultat før skatt	Mottatte tilskudd	Antall tilskudd	Kilde
GUPPYWORKS NORWAY AS	AS	2006				2011						
						SUM	129	-675	-604	79	1	
						2007	0	-33	-32	300	1	
						2008	0	-45	-43			
						2009	2	-998	-998			
						2010	0	-28	-28			
						2011						
HENRIK DVERGSDAL IT & MEDIA	ENK	1999	1	1		SUM	2	-1104	-1101	300	1	
						2007						1
						2008						
						2009						
						2010	50					
						2011						
						SUM	50	0	0	0	0	
HYPER INTERAKTIV AS	AS	2000	10	10	Mobile plattformer, Web/browser, Sosiale medier	2007	4529	4226	4220			3
						2008	5503	2516	2542			
						2009	4968	-152	-339			
						2010	5918	760	682	750	1	
						2011						
						SUM	20918	7350	7105	750	1	
INLUDO AS/PLAYLEVEL	AS	1993	1	3	Mobile plattformer, Web/browser	2007	1102	201	200	250	1	
						2008	948	-143	-145	100	1	
						2009	467	-37	-36	100	1	
						2010	172	-232	-232			

Navn	Selskaps- form	Stiftet	Antall ansatte, hentet fra Brønnøysund- registeret	Antall ansatte, hentet fra spørre- undersøkelse	Teknologisk plattform selskapene utvikler for	Årstall	Omsetning	Drifts- resultat	Resultat før skatt	Mottatte tilskudd	Antall tilskudd	Kilde
						2011						
						SUM	2689	-211	-213	450	3	
KLAPP MEDIA AS	AS	1998	8	8		2007	7588	188	189			
						2008	8364	83	85			
						2009	10989	625	638			
						2010	8997	1207	1203			
						2011						
						SUM	35938	2103	2115	0	0	
KOOL PRODUKTION AS	AS	1996	0	12	Mobile plattformer	2007	1785	-175	-210			
						2008	2259	87	-15			
						2009	3192	-40	-64			
						2010	2683	-61	-115	400	1	
						2011				605	2	
						SUM	9919	-189	-404	1005	3	
KREA MEDIE NORGE AS	AS	2007				2007	3158	79	10			
						2008	14460	-308	-117			
						2009	14918	-12550	-13547			
						2010	10918	2400	1825	1450	2	
						2011						
						SUM	43454	-10379	-11829	1450	2	
KRILLBITE STUDIO AS	AS	2011	9	10	Pc/mac, Mobile plattformer	2011				425	2	
						SUM	0	0	0	425	2	
KRISTANIX STUDIOS AS	AS	2010	2	2	PC/mac, Mobile plattformer	2010	1500					1,2
						2011				150	1	

Navn	Selskaps- form	Stiftet	Antall ansatte, hentet fra Brønnøysund- registeret	Antall ansatte, hentet fra spørre- undersøkelse	Teknologisk plattform selskapene utvikler for	Årstall	Omsetning	Drifts- resultat	Resultat før skatt	Mottatte tilskudd	Antall tilskudd	Kilde
						SUM	1500	0	0	150	1	
KYBERNESIS Ronny Anderssen	ENK	2002	6	1	PC/mac, Web/browser, Sosiale medier	2007	-20					2
						2008						
						2009						
						2010						
						2011						
						SUM	-20	0	0	0	0	
MEDIACIRCUS E AS	AS	2007	1	2		2007	3059	102	111	800	1	
						2008	3060	-2672	-2688	600	1	
						2009	993	-1774	-1902	100	1	
						2010	1116	-185	-323	450	2	
						2011				73	1	
						SUM	8228	-4529	-4802	2023	6	
MEDIAFARM AS	AS	1996	7	7	PC/mac, Mobile plattformer, Web/browser	2007	6627	797	878			3
						2008	11165	2647	2962			
						2009	8675	2476	2502			
						2010	10182	2738	3335			
						2011						
						SUM	36648	8658	9677	0	0	
MENTALFISH - PETTER SUNDNES	ENK	2002		1	PC/mac, Mobile plattformer, Web/browser, Sosiale medier	2007						
						2008						
						2009						
						2010						
						2011						

Navn	Selskaps- form	Stiftet	Antall ansatte, hentet fra Brønnøysund- registeret	Antall ansatte, hentet fra spørre- undersøkelse	Teknologisk plattform selskapene utvikler for	Årstall	Omsetning	Drifts- resultat	Resultat før skatt	Mottatte tilskudd	Antall tilskudd	Kilde
						SUM	0	0	0	0	0	
MINIMEDIA AS	AS	2005	2	3	PC/mac	2007	1098	-46	-46			
						2008	1638	-56	-56	800	1	
						2009	2076	169	169			
						2010	2139	-246	-246	1500	1	
						2011						
						SUM	6951	-179	-179	2300	2	
MOBITROLL	AS	2011				2011						
						SUM	0	0	0	0	0	
MOONDROP DA	DA	2009	3	2	PC/mac, Mobile plattformer, Sosiale medier	2009						
						2010	300					2
						2011				620	3	
						SUM	300	0	0	620	3	
MOTTIMOTTI AS	AS	2010	5	4	Mobile plattformer, sosiale medier	2010	821	1	1			
						2011						
						SUM	821	1	1	0	0	
OH MY GAMES DA	DA	2011	2	2		2011						1
						SUM	0	0	0	0	0	
PHIDU AS	AS	2009	1	1		2009	100	-33	-33	150	1	1
						2010	584	91	91	200	1	
						2011						
						SUM	684	58	58	350	2	
PINJATA AS	AS	2008				2008	0	-69	-69			
						2009	118	-1003	-1003			

Navn	Selskaps- form	Stiftet	Antall ansatte, hentet fra Brønnøysund- registeret	Antall ansatte, hentet fra spørre- undersøkelse	Teknologisk plattform selskapene utvikler for	Årstall	Omsetning	Drifts- resultat	Resultat før skatt	Mottatte tilskudd	Antall tilskudd	Kilde
						2010	154	-640	-780			
						2011						
						SUM	272	-1712	-1852	0	0	
PLAYSTAY AS	AS	2005	0	0	Mobile plattformer	2007	15	-152	-164			
						2008	20	-178	-130			
						2009	60	-82	-11			
						2010	32	-89	-59			
						2011						
						SUM	127	-501	-364	0	0	
RAIN AS	AS	2010	10	7	PC/mac, Konsoller, Web/browser	2010	7	-9	-9	200	1	
						2011						
						SUM	7	-9	-9	200	1	
RAVN STUDIO AS	AS	2002	18	16	Konsoller, Mobile plattformer	2007	892	336	202	300	1	
						2008	2113	569	396	1600	2	
						2009	1275	353	47	2100	3	
						2010	9141	155	18	4000	4	
						2011				5700	5	
						SUM	13421	1413	663	13700	16	
ROCK POCKET AS	AS	2005	2	8	PC/mac, Mobile plattformer, Web/browser, sosiale medier	2007	3	-6	-6			
						2008	38	10	10			
						2009	11	0	50	350	2	
						2010	819	-69	-113	500	2	
						2011				1300	3	
						SUM	871	-65	-59	2150	7	

Navn	Selskaps- form	Stiftet	Antall ansatte, hentet fra Brønnøysund- registeret	Antall ansatte, hentet fra spørre- undersøkelse	Teknologisk plattform selskapene utvikler for	Årstall	Omsetning	Drifts- resultat	Resultat før skatt	Mottatte tilskudd	Antall tilskudd	Kilde
SANDNES MEDIA AS	AS	1997	6	6		2007	6243	165	163			
						2008	5900	53	69			
						2009	4575	-136	-97	850	1	
						2010	4326	6	34			
						2011						
						SUM	21044	88	169	850	1	
SAREPTA STUDIO AS	AS	2010	8	8	Mobile plattformer, Konsoller, Web/browser, Sosiale medier	2010	55	18	18	250	1	3
						2011				255	1	
						SUM	55	18	18	505	2	
SCREENPLAY AS	AS	2008				2008	0	0	1			
						2009	0	0	0			
						2010	0	-11	-11			
						2011						
						SUM	0	-11	-10	0	0	
SHADOW-EMBRYO T. Klovholt	ENK	2010				2010						
						2011						
						SUM	0	0	0	0	0	
SMARTAD IT	NUF	2006	1	1	Web/browser	2007	377	-59	-59			
						2008						
						2009	140	6	6			
						2010	170	39	39			
						2011						
						SUM	687	-14	-14	0	0	

Navn	Selskaps- form	Stiftet	Antall ansatte, hentet fra Brønnøysund- registeret	Antall ansatte, hentet fra spørre- undersøkelse	Teknologisk plattform selskapene utvikler for	Årstall	Omsetning	Drifts- resultat	Resultat før skatt	Mottatte tilskudd	Antall tilskudd	Kilde
SNOW CASTLE AS	AS	2009	11	11	PC/mac, mobile plattformer, Web/browser, Sosiale medier	2009	636	3	3			1
						2010	2295	-372	-372	1850	3	
						2011				200	1	
						SUM	2931	-369	-369	2050	4	
SOCIAL GAMES VENTURES AS	AS	2007	3	7		2007	338	7	7			
						2008	527	-49	-47			
						2009	676	6	7			
						2010	1039	176	176			
						2011						
						SUM	2580	140	143	0	0	
TAPCAT LTD	NUF	2011	0	4	Mobile plattformer	2011						
						SUM	0	0	0	0	0	
THOMAS VIKTILS MANDARIN	ENK	2001		1		2007						
						2008						
						2009						
						2010						
						2011						
						SUM	0	0	0	0	0	
TURBO TAPE GAMES AS	AS	2008	5	6	PC/mac, Web/browser	2008	1628	40	44	750	2	
						2009	2530	-193	-192	1550	2	
						2010	3483	745	750	900	2	
						2011				1600	1	
						SUM	7641	592	602	4800	7	
VIRTUAL GAME	AS	2008	1	1	PC/mac,	2008						1

Navn	Selskaps- form	Stiftet	Antall ansatte, hentet fra Brønnøysund- registeret	Antall ansatte, hentet fra spørre- undersøkelse	Teknologisk plattform selskapene utvikler for	Årstall	Omsetning	Drifts- resultat	Resultat før skatt	Mottatte tilskudd	Antall tilskudd	Kilde
WORLDS AS					Web/browser, Sosiale medier	2009	0	-29	-29			
						2010	227	-74	-74	350	1	
						2011				100	1	
						SUM	227	-103	-103	450	2	
VOSTOPIA.COM AS	AS	2009	3	5	PC/mac, Web/browser, Sosiale medier	2009	0	-64	-64			
						2010	945	18	18	430	1	
						2011				1600	2	
						SUM	945	-46	-46	2030	3	
YES GAMES AS	AS	2008	1	1		2008	0	9	-91			
						2009	220	-97	-97	200	1	
						2010	181	-2251	-2253	140	1	
						2011						
						SUM	401	-2339	-2441	340	2	
ZOOVOLUTION TV AS	AS	2008				2008	-10	-10	-2			
						2009	0	-42	-26			
						2010	0	-46	-46			
						2011						
						SUM	-10	-98	-74	0	0	

KILDER TABELL 2: ØKONOMISKE NØKKELTALL FOR ENKELTSKAP

1: Ved manglende data fra Brønnøysundregisteret har vi benyttet informasjon fra vårt eget spørreskjema for ansatte også i kolonnen "antall ansatte, hentet fra Brønnøysundregisteret.

2: Ved manglende data fra Brønnøysundregisteret og vårt eget spørreskjema har vi benyttet data fra undersøkelsen Jørgensen og Tharaldsen gjennomførte for produsentforeningen i 2011.

3: For selskaper som har flere aktiviteter enn spillutvikling, har vi etter dialog med selskapene brukt en faktor for å finne det realistiske andelen av selskapet som jobber med spillutvikling. Denne er 30 % for Agens AS, 30 % på Hyper Interaktiv, 50 % for Mediafarm og 50 % for Sarepta Studio.

NOTER TIL TABELL 2: ØKONOMISKE NØKKELTALL FOR ENKELTSKAP

Tabellen er en oversikt over selskapene i norsk spillbransje. Dette er informasjon fra spørreundersøkelsen ideas2evidence sendte ut til samtlige 73 selskaper på listen. Når det gjelder antallet ansatte har vi lagt inn tall hentet fra Brønnøysundregisteret, og tall fra spørreundersøkelsen der selskapene oppgir hvor mange ansatte de har.

Tabellen viser hvilke plattformer selskapene utvikler for. Dette er også basert på informasjon fra spørreundersøkelsen. Der det har vært mulig å oppspore via websider og andre kilder hvilke plattformer det utvikles for, er disse opplysningene også lagt inn for selskap som ikke svarte på undersøkelsen.

Videre finnes det informasjon om omsetning, driftsresultat og resultat før skatt for hvert år i perioden 2007-2011. Enkeltpersonforetak er ikke pliktig å sende inn regnskap til Brønnøysundregisteret. Det mangler derfor en del økonomiske nøkkeltall i denne oversikten. Der det mangler tall fra Brønnøysundregisteret har vi så langt det har vært mulig supplert med tall fra spørreundersøkelsen. Vi har også supplert med data fra Jørgensens og Tharaldsens undersøkelse på områder der ingen av våre egne kilder gir tilstrekkelig informasjon. Dette for å få en mest mulig fullstendig oversikt. De stedene vi har foretatt suppleringer til Brønnøysundregistrene er markert i kolonnen «kilde».

Opplysningene om mottatte tilskudd for årene 2007-2011 er basert på en systematisk gjennomgang av alle NFI's tildelinger til interaktive produksjoner i perioden 2008-2011. Tall for tildelinger i 2007 var ikke tilgjengelige for oss. Videre har vi identifisert norske regionale filmfonds tildelinger til interaktive produksjoner fra 2007-2011, Nordic Game Programs tildelinger fra 2007-2011, samt utdelinger fra Innovasjon Norge i perioden 2007-2011. MEDIA-programmet i EU har ikke hatt tildelinger til norske spillutviklere i perioden 2007-2011.

TABELL 3 TOTALTALL

År	Antall selskap	Antall ansatte *	Antall ansatte i Norge**	Antall fulltids-ansatte**	Total-omsetning	Omsetning per ansatt (i Norge) **	Omsetning per ansatt*	Samlet økonomisk resultat	Verdi-skaping	Samlet mottatt offentlig tilskudd	Kjønnsfordeling**
					målt i 1 000 kr						
2007	41	218	243	304	174 871	720	802	6 420	126 255	8 169	13,0 %
2008	48	302	310	465	246 468	795	815	-4 335	162 514	9 931	11,2 %
2009	54	330	285	386	220 992	775	669	-18 142	130 061	15 070	11,6 %
2010	65	233	240	369	210 014	875	900	5327	123 808	17 020	13,8 %
2011	73	278	286	550						18 896	11,3 %
SUM					852 345			-10 730	542 638	69 086	

*Tall for ansatte er hentet fra Brønnøysundregisteret. Her finnes kun tall for 2011. Antall ansatte i 2007-2010 er estimerte tall på bakgrunn av forholdet mellom tall på ansatte i Brønnøysundregisteret i 2011 og tall på ansatte i Norge i 2011, sistnevnte hentet fra ideas2evidence spørreskjema.

** Tall fra ideas2evidence spørreundersøkelse, basert på de 48 selskapene som svarte på undersøkelsen

NOTER TIL TABELL 3 TOTALTALL

Tallene for antall selskap i de ulike årene er beregnet ved hjelp av stiftelsesåret for de selskapene som eksisterte i 2011. Gjennomgående for alle tallene er at vi ikke har oversikt over avgangen fra bransjen i perioden. Dette fører til at tallene er en pekepinn på utviklingen til de aktive selskapene i bransjen i dag, mer enn en eksakt informasjon om bransjen i tidligere år. Dette kan blant annet føre til at vekst og framgang kan bli overdimensjonert i våre tall sammenlignet med den reelle utviklingen.

Tall på totalomsetning er hentet fra Brønnøysundregisteret. Tallene er summert fra Brønnøysundregisteret for de selskapene disse tallene finnes. Der det mangler tall fra Brønnøysundregisteret har vi supplert med tall innhentet fra spørreundersøkelsen. Vi har også supplert med data fra Jørgensens og Tharaldsens undersøkelse.

Omsetning per ansatt (i Norge) er beregnet med utgangspunkt i tall fra spørreundersøkelsen, mens Omsetning per ansatt, er beregnet ut fra tallene fra Brønnøysundsregisteret.

Samlet økonomisk resultat og verdiskaping er beregnet fra tall fra Brønnøysundsregisteret. Verdiskaping er beregnet ved å summere driftsresultat og lønnskostnader til selskapene i perioden. Disse tallene er ikke supplert med andre kilder, og er dermed basert på de 48 selskapene det finnes regnskapsdata på i Brønnøysundregisteret. Samlet mottatt offentlig tilskudd er summert fra tilskuddsoversikten i Nøkkelinformasjon tabell 2.

Tallet for kjønnsfordeling er beregnet fra tall fra spørreundersøkelsen. Her har vi spurt hvor mange av de totalt ansatte som er kvinner i perioden 2007-2011. Dette er prosent kvinner av totalt antall ansatte, altså inkludert deltidsansatte og ansatte i utlandet, og basert på de 48 selskapene som svarte på undersøkelsen.

TABELL 4 UTGITTE TITLER

Selskap	Tittel	Utgitt år	Plattform	Alders-merking PEGI	Ca. antall kjøpere eller brukere	Herav utenfor Norge	Mottatt støtte*	Kilde
ABLE MAGIC AS	Spintrip	2011	Mobil Plattform	PEGI 7	20 000			
	Bub	2010	Mobil Plattform	PEGI 7	30 000			
AGENIUS INTERACTIVE AS	4 Travellers	2010	Konsoll	PEGI 3	20 000	100	100 000	
AGENS AS	Holmenkollen Ski Jump	2011	Mobil Plattform	Ikke merket				
	Grind Your Way	2011	Web/browsers	Ikke merket				
	Snøballkrig	2011	Web/browsers	Ikke merket				
	Slyngelslenging	2011	Web/browsers	Ikke merket				
	Båtbråk	2011	Web/browsers	Ikke merket				
	Bananskliing	2011	Web/browsers	Ikke merket				
	Eggjakten	2011	Web/browsers	Ikke merket				
	Andebykollen Skihopp	2011	Web/browsers	Ikke merket				
	Pakkeskred	2011	Web/browsers	Ikke merket				
	Påskespillet	2011	Web/browsers	Ikke merket				
	Holmenkollen Ski Jump 2	2010	Web/browsers	Ikke merket				
	Ishullkasting	2010	Web/browsers	Ikke merket				
	The Buck Ride	2010	Web/browsers	Ikke merket				
	Asgard	2010	Web/browsers	Ikke merket				
	Straffeslaget	2010	Web/browsers	Ikke merket				
	Handy Man	2010	Web/browsers	Ikke merket				
	Kicking Boss	2010	Web/browsers	Ikke merket				
	Holmenkollen Ski Jump	2009	Web/browsers	Ikke merket				
	Hockey Penalty Shootout	2009	Web/browsers	Ikke merket				
	Hexplode	2009	Mobil Plattform	Ikke merket				
AMAZING GAMES AS	Pirate Climber	2010	Mobil Plattform	PEGI 7	15 000	15 000		
	Northern Lights	2010	Mobil Plattform	PEGI 3	10 000	10 000		
	Castle Crunch	2010	Mobil Plattform	PEGI 7	45 000	45 000		
	Pirate Climber	2009	PC/Mac	PEGI 7	15 000	15 000		

Selskap	Tittel	Utgitt år	Plattform	Alders-merking PEGI	Ca. antall kjøpere eller brukere	Herav utenfor Norge	Mottatt støtte*	Kilde
ARTPLANT AS	Ridingclub Facebook	2011	Sosiale medier	Ikke merket	110 000	80 000		
	Battlestar Galactica	2010	Web/browsers	Ikke merket	10 000 000	9 900 000		
	Glob	2008	Mobil Plattform	PEGI 3	1 000	500		
	Ridingclub	2008	PC/Mac	PEGI 3	350 000	300 000		
	Kaptein Sabeltann	2007	PC/Mac	PEGI 3	20 000	0		
ATTENSI AS	Attensi ShopSIM	2011	PC/Mac	Ikke merket	1 700	1 000		
BERTHEUSSEN IT	Wordfeud	2010	Mobil Plattform		15 000 000			2
BIOMETRIC GAMES DA	Idyllic	2011	Mobil Plattform	Ikke merket	1 000	800		
	Christmas Madness	2009	Mobil Plattform	Ikke merket	50	50		
	Mental Blocks	2009	Mobil Plattform	Ikke merket	50	50		
BJØRNAR BORG	BB Yatzy	2011	Mobil Plattform					2
	BB Memory	2011	Mobil Plattform					2
CANNONBALL CONSULTING	Plonk!						250 000	2
CYBERLAB ORG	Energispillet: Redd Jonia	2009	PC/Mac					1
	Energispillet	2007	PC/Mac					1
DALCHOW AS	Passport	2011	PC/Mac				100 000	2
DERAIL GAME DA	CTG	2011	Konsoll					2
	Panic Attack	2010	Konsoll					2
	Jump n' Bounce	2010	Konsoll					2
DIGIMENT LTD.	Boxit 2	2009	Mobil Plattform					2
	Marv the miner 2	2007	Mobil Plattform					2
D-PAD STUDIO DA	Owlboy						100 000	
	Vikings On Trampolines						200 000	
EARTH TREE MEDIA AS	Øisteins blyant moro med dyr	2011	Mobil Plattform	PEGI 3	11 000	1 000		
	Øisteins juleblyant		Mobil Plattform	PEGI 3	2 000	0		
ECO GAMES AS	Santas Apprentice	2008	Sosiale medier	Ikke merket				
	Wack a friend	2008	Sosiale medier	Ikke merket				
ELECTRONIC ARTS NORWAY AS (Playfish)	Hotel City	2010	Sosiale medier	Ikke merket	20 000 000	20 000 000		
	Crazy Planets	2009	Sosiale medier	Ikke merket	3 000 000	3 000 000		
	Poker Rivals	2009	Sosiale medier	Ikke merket	2 500 000	2 500 000		

Selskap	Tittel	Utgitt år	Plattform	Alders-merking PEGI	Ca. antall kjøpere eller brukere	Herav utenfor Norge	Mottatt støtte*	Kilde
	Quiztastic	2009	Sosiale medier	Ikke merket	350 000	350 000		
	Bowling Buddies	2008	Sosiale medier	Ikke merket	8 000 000	8 000 000		
	Minigolf Party	2008	Sosiale medier	Ikke merket	4 200 000	4 200 000		
EXIT STRATEGY ENTERTAINMENT Mæhre	Planet Buster	2011	Mobil Plattform	Ikke merket				
EYEBALL INTERACTIVE AS	Jakten på kjærligheten TV2	2011	Web/brows er	Ikke merket	16 000	0		
	ValgKampen	2011	Web/brows er	Ikke merket	1 000	0		
	World Cup Streaker	2010	Web/brows er	Ikke merket	300 000	298 000		
	Stairs, the Game	2009	Sosiale medier	Ikke merket	300 000	298 000		
	Får i Kål	2008	Web/brows er	Ikke merket	15 000	0		
	Eggerøre	2007	Web/brows er	Ikke merket	15 000			
FATCOW GAMES AS	Idyllic!	2011	Mobil Plattform	Ikke merket	80 000	76 000		
FIFTH SEASON	ManagerLeague V2.0	2009	Web/brows er	Ikke merket	50 000	46 000		
FROST SOFTWARE	Stupid Monkeys	2011	Mobil Plattform					1
	PeeHero	2010	Mobil Plattform					1
	EyeRoller	2010	Mobil Plattform					1
	Skitkasting	2010	Mobil Plattform				200 000	1
	JetCat5	2010	Mobil Plattform					1
	JetCat - Pink Power	2010	Mobil Plattform					1
FUNCOM OSLO AS	AOC: Unchained	2011	PC/Mac	PEGI 18	1 000 000	990 000		
	AOC: Rise of the Godslayer	2010	PC/Mac	PEGI 18	300 000	290 000		
	Age of Conan	2008	PC/Mac	PEGI 18	1 500 000	1 450 000		
GUPPYWORKS NORWAY	Guppylife	2010	Web/brows er				300 000	2
HENRIK DVERGSDAL IT & MEDIA	N-back Suite		Mobil Plattform					1
	Chess+		Mobil Plattform					1
	Gomoku9		Mobil Plattform					1
	Dice+		Mobil Plattform					1
	Bubble Breaker		Mobil Plattform					1
	Arithmetic		Mobil Plattform					1

Selskap	Tittel	Utgitt år	Plattform	Alders-merking PEGI	Ca. antall kjøpere eller brukere	Herav utenfor Norge	Mottatt støtte*	Kilde
HYPER INTERAKTIV AS	Mr Melk Ping Pong	2011	Mobil Plattform	Ikke merket	80 000			
	Hodejegerne	2011	Mobil Plattform	Ikke merket	10 000			
	Red Sting	2009	Sosiale medier	Ikke merket	16 000			
	Rottenetter	2008	Sosiale medier	Ikke merket	20 000			
KLAPP MEDIA	313 Kappløp	2009	Web/browsers					2
	Style min 313	2008	Web/browsers					2
KOOL PRODUKTION AS	Elleville elfrid	2011	Mobil Plattform	Ikke merket	2 500	200		
	Elleville elfrids vinterleker	2011	Mobil Plattform	Ikke merket	1 500	100	605 000	
KREA MEDIA NORGE A	Sofie - Kan du alfabetet?	2011	PC/Mac					2
	Sofie - Kan du klokken?	2011	PC/Mac					2
	Josefine - Skrotenborg	2011	Konsoll					2
	Josefine Skolehjelp: Moro med mat	2011	PC/Mac					2
	Josefine: jungelskatten	2011	Mobil Plattform					2
	Hugo: Magi i Trollskogen	2010	Konsoll					2
	Hugo - de første tegnene	2010	PC/Mac					2
	Josefine Skolehjelp: Finding the fortune	2010	PC/Mac					2
	Josefine: jungelskatten	2010	Konsoll					2
	Sofie , Hønseføtter og Gulerøtter	2009	Konsoll					2
	Sofie, Syng Lek og Lær	2009	Konsoll	PEGI 3				2
	Sofie: Bø, sier det lille monsteret	2009	PC/Mac					2
	Sofie: Det bor en baker	2009	PC/Mac					2
	Hugo: Magi i Trollskogen	2009	Konsoll					2
	Josefine Skolehjelp: Det magiske biblioteket	2009	PC/Mac					2
	Josefine Skolehjelp: Tallmesterens labyrint	2009	PC/Mac					2

Selskap	Tittel	Utgitt år	Plattform	Alders-merking PEGI	Ca. antall kjøpere eller brukere	Herav utenfor Norge	Mottatt støtte*	Kilde
	Josefine Skolehjelp: Tåke i Tallheimen	2009	Konsoll					2
	Josefine Skolehjelp: Kaos i Kommeby	2009	Konsoll					2
	Josefine: Dragene i Eventyrland	2009	PC/Mac					2
	Magnus & Myggen - Den store skattejakten	2008	PC/Mac	PEGI 3				2
	Magnus og Myggen: Mollys Musikkmaskin	2008	PC/Mac	PEGI 3				2
KRISTANIX STUDIOS AS	Pirate Mysteries	2011	PC/Mac	PEGI 3	35 000	34 000		
	Pirate Mysteries	2011	Mobil Plattform	PEGI 3	80 000	79 000		
	Fantastic Farm	2010	PC/Mac	PEGI 3	70 000	68 000		
	Mahjong Epic	2009	Mobil Plattform	PEGI 3	220 000	220 000		
	Theseus and the Minotaur	2008	PC/Mac	PEGI 3	2 500	2 500		
	Guess The Phrase!	2008	PC/Mac	PEGI 3	10 000	10 000		
	Zamby	2007	PC/Mac	PEGI 3	3 000	3 000		
	Mahjong Epic	2007	PC/Mac	PEGI 3	7 500	7 000		
	Pirates of the Atlantic	2007	PC/Mac	PEGI 3	2 000	2 000		
MEDIACIRCUS E AS	Inklings	2011	Mobil Plattform				622 500	1
	Varg Veums fall	2008					600 000	1
	Gyro Pacman	2008	Web/Brows er					1
	Around the World	2007	Web/Brows er					1
MINIMEDIA AS	Knerten på DS (samprod Ravn)	2011	Konsoll	PEGI 3				
	Kraanan Maanah, sørsamisk	2010	PC/Mac	Ikke merket	500	100		
	Salljomana, lulesamisk	2010	PC/Mac	Ikke merket	400	50		
	Knertenspillet	2009	PC/Mac	Ikke merket	9 500	0	1 500 000	
	Ungene i gata og Rocke-Ragnar	2008	PC/Mac	Ikke merket	1 000	0		
	Reven og Grisungen	2007	PC/Mac	Ikke merket	1 000	0		
	Silljumanat, samisk	2007	PC/Mac	Ikke merket	1 200	300		
MOTTIMOTTI AS	DICTO	2011	Mobil Plattform	Ikke merket	20 000	15 000		

Selskap	Tittel	Utgitt år	Plattform	Alders-merking PEGI	Ca. antall kjøpere eller brukere	Herav utenfor Norge	Mottatt støtte*	Kilde
PLAYLEVEL/ INLUDO	Ragnar Rock: Thor's Revenge	2011	Mobil Plattform	PEGI 7				
	FaceRacer	2011	Web/browsers	Ikke merket			200 000	
	Ragnar Rock: Det Tredje Øyet	2010	Web/browsers	Ikke merket				
	Sunser Racer 2	2010	Web/browsers	Ikke merket				
	Sunset Racer 1.5	2009	Web/browsers	Ikke merket				
	Ragnar Rock: Fjellheim	2009	Web/browsers	Ikke merket				
	Top Gear Mazda MX5	2009	Web/browsers	Ikke merket				
	Top Gear Fiesta Cahllenge II	2008	Web/browsers	Ikke merket				
	Top Gear Fiesta Challenge	2008	Web/browsers	Ikke merket				
	Shell City Racer	2008	Web/browsers	Ikke merket				
	Sunset Racer	2007	Web/browsers	Ikke merket				
	Packet racer	2007	Web/browsers	Ikke merket				
	Honeywell: Thief	2007	Web/browsers	Ikke merket				
	Starbase Defender	2007	Web/browsers	Ikke merket				
RAVN STUDIO AS	Kaptein Sabeltann og ildprøvene	2011	Konsoll	PEGI 7	27 000	3 200	2 000 000	
	Vinter i Blåfjell	2011	Konsoll	PEGI 3	16 000	1 200	2 500 000	
	Vennebyen	2011	Mobil Plattform	PEGI 3	10 000	2 000	400 000	
	Blåfjell julekalender	2011	Mobil Plattform	PEGI 3	5 000	120		
	Flåklupa Grand Prix (sammen med Caprino Filmsenter AS)	2010	Konsoll	PEGI 3	60 000	12 000	1 000 000	
	Knerten gifter seg	2010	Konsoll	PEGI 3	35 000	4 000	1 000 000	
	Englekræsj	2008	PC/Mac	PEGI 3	15 000	0		
	Snakeball	2007	Konsoll	PEGI 3	80 000	78 000		
ROCK POCKET AS	Laser Puzzle	2008	Mobil Plattform	Ikke merket				
SCREENPLAY	Mitt lille stykke Norge	2011	Web/browsers					2
	Sjokolademaskinen og jakten på de forsvunne bitene	2010	Web/browsers		372 000			2
	Alt kan skje i et lite stykke Norge	2009	Web/browsers		200 000			2

Selskap	Tittel	Utgitt år	Plattform	Alders-merking PEGI	Ca. antall kjøpere eller brukere	Herav utenfor Norge	Mottatt støtte*	Kilde
	Alt kan skje i et lite stykke Norge	2008	Web/browsers		80 000			2
	Oddsduellen							2
SHADOW-EMBRYO T. KLOVHOLT	RubyHunter	2011	Mobil Plattform					2
	Saucer 44	2011	Mobil Plattform					2
SMARTAD IT	Norwegian Mafia		Web/browsers	PEGI 12	10 000	1 000		
SNOW CASTLE AS	Space Turrets	2011	Mobil Plattform	PEGI 3	1 000	1 000		
	Say it Zoë	2011	Mobil Plattform	PEGI 3	6 000	5 500		
	Hogworld: Gnant's Eventyr	2011	Mobil Plattform	PEGI 3	3 000	0		
	Hogworld: Gnant's Adventure	2011	PC/Mac	PEGI 3	20 000	19 000		
	Hogworld: Gnant's Adventure	2011	Mobil Plattform	PEGI 3	75 000	75 000		
TAPCAT LTD	Snake Race	2011	Mobil Plattform	Ikke merket	66 000	59 000		
VIRTUAL GAME WORLDS AS	Go!Fish	2011	Sosiale medier	Ikke merket	2 000	1 990		
VOSTOPIA.COM AS	Wingsuit Challenge	2010	Web/browsers	Ikke merket	41 000	10 000		
YES GAMES AS	Chess Attack	2011	Mobil Plattform				340 000	2

* Mottatt støtte er identifisert etter en gjennomgang av NFIs støtte til interaktive produksjoner fra 2008-2011, norske regionale filmfonds tildelinger fra 2007-2011 og fra Nordic Game Programs tildelinger fra 2007-2011.

KILDER TABELL 4: UTGITTE TITLER:

Står det ikke oppført noen kilde er informasjon hentet fra ideas2evidences spørreundersøkelse til selskapene.

1: Informasjon hentet fra Jørgensens og Tharaldsens kartlegging av norsk spillbransje. Disse dataene kommer fra selskaper som ikke har svart på ideas2evidence sin undersøkelse, men som svarte på Jørgensens og Tharaldsens undersøkelse.

2: Informasjon hentet fra Jørgensens og Tharaldsens kartlegging av norsk spillbransje. Dette er data fra selskaper som verken svarte på ideas2evidence eller Jørgensens og Tharaldsens undersøkelse. Informasjonen fra Jørgensens og Tharaldsens kartlegging er supplert med egen datainnhenting.

NOTER TIL TABELL 4: UTGITTE TITLER

Oversikten bygger i hovedsak på innsamlet materiale fra spørreundersøkelsen. Her etterspurte vi tittel, årstall, plattform, aldersmerking og antall kjøpere eller brukere. Oversikten er supplert med informasjon fra Jørgensen og Tharaldsens innsamlede data. Videre har vi samlet inn mer informasjon om plattform, aldersmerking og antall brukere via spillsekskapenes hjemmesider. Disse dataene er markert med et 1-tall i tabellen. Vi har

benyttet informasjonen Tharaldsen og Jørgensens har om titler utgitt av selskaper som hverken har svart på deres eller vår spørreundersøkelse. Her har vi gått gjennom og supplert der det er mulig, avgrenset på årstall og også hentet inn flere titler for en del av selskapene. Disse er markert med et 2-tal i kildekolonnen.

Tallene for mottatt støtte er hentet fra NFIs stildelinger fra 2008-2011, de regionale filmfondene Midnorsk og FUZZ og Nordic Game Program. Innovasjon Norge gir støtte til selskaper, ikke til titler, og denne støtten er dermed ikke med i denne oversikten.

