

NIMBI
Danmarks Institut for
spiludvikling

Knabrostræde 3A st.
1210 København K

www.nimbi.dk

KRITERIER FOR VURDERING SPILORDNINGEN

Dokumentet beskriver kriterier og proces for vurdering af projekter, der søger tilskud til udvikling eller produktion af nye digitale spil

Formål med Spilordningen

NIMBI har til formål at fremme udviklingen af danske digitale spil, særlig med fokus på de kunstneriske og kulturelle kvaliteter og understøtte bedre rammevilkår for den danske spilbranche. NIMBI kan gennem "Pulje til udvikling, produktion og lancering af danske digitale spil" (kaldet Spilordningen), yde tilskud til frembringelsen af nye spil.

Formålet med puljen er at yde tilskud til projekter, der bidrager til at fremme danske digitale spil som kulturbærende medie samt til at styrke de kulturelle kvaliteter i danske digitale spil til leg og læring.

Vurderingens rammer

Ansøgning om tilskud til udvikling og produktion sker ved faste ansøgningsfrister, der annonceres på nimbi.dk, hvor der også findes vejledninger til ansøgningsprocessen. Ansøgning om tilskud til lancering er forbeholdt projekter, der forudgående har modtaget tilskud til produktion. Ansøgninger om tilskud til lancering behandles løbende.

Der kan ydes tilskud til digitale spil til alle målgrupper og i alle genrer, uanset hvilken teknologisk platform og distributionsform, der forventes.

Den konkrete vurdering af projekter bliver foretaget af en redaktion sammensat af et panel med to eksterne medlemmer med tilknytning til spiludvikling samt en intern redaktør fra NIMBI. Redaktionen prioriterer de ansøgte projekter og indstiller de bedst egnede til tilskud. Tilskuddet bevilges af NIMBIs direktion. Projekternes kvalitet og egnethed vurderes ud fra et sæt af kriterier. Disse er kulturel værdi, originalitet, implementering og ansvarlighed, der alle skal vurderes positivt for at et projekt kan opnå tilskud.

1. Kulturel værdi

Hvis et projekt skal komme i betragtning til tilskud fra Spilordningen, skal det indeholde kvaliteter, der giver spillet kulturel værdi. Det betyder i denne sammenhæng, at det skal gøre sig særligt bemærket inden for mindst ét af fire aspekter:

A. *Æstetiske kvaliteter*

Spil der i særlig grad fornyer spilmediets kunstneriske udtryk. Det kan eksempelvis være spillets audio/visuelle udtryk, dets fortælling og/eller dets gameplay.

B. *Læringsmæssige kvaliteter*

Spil der formår at bruge spilmediet til at løfte en konkret læringsopgave på en måde, der er bedre end traditionelle læringsforløb.

C. *Sociale kvaliteter*

Spil som i særlig grad formår at skabe positive sociale fællesskaber.

D. *Dansk relevans*

Spil der særligt sætter fokus på dansk sprog, kultur og historie, eller på tematikker særligt relevante for det danske samfund.

2. Originalitet

Uanset hvilke kulturelle kvaliteter der vurderes at give spillet kulturel værdi, skal spillet desuden fremstå som originalt, og spillet skal tydeligt kunne differentieres fra det eksisterende udbud af spil på markedet. Det betyder i denne sammenhæng, at der prioriteres spil med en tydelig egen identitet, og spil som er fornyende i enten udtryk, indhold, fortælling og/eller interaktion. Samtidig forventes det, at spillet er originalt på en måde, hvor der kan forventes en engagerende og udfordrende oplevelse for spilleren.

3. Implementering

Den forventede kvalitet af implementeringen vurderes primært ud fra to aspekter: Håndværksmæssig kvalitet og projektets realiserbarhed. Spil der modtager tilskud forventes at repræsentere det håndværksmæssige højeste niveau i design og realisering, herunder om der er en god sammenhæng mellem design, målgruppe, virkemidler og distributionsform. Derfor vurderes det, om de rette forudsætninger er til stede, herunder om projektholdet har de fornødne faglige kompetencer. Dertil foretages en skønsmæssig vurdering af, om der er rimelige chancer for, at projektet kan realiseres, såvel kunstnerisk, som økonomisk og produktionsmæssigt. Ved ansøgning om tilskud til tidlig udvikling tages der stilling til udviklingsfasens målsætninger, og om de væsentligste usikkerheder ved projektet adresseres.

4. Ansvarlighed

Som et særskilt led tages der stilling til, om projektet planlægges implementeret med passende ansvarlighed overfor spillerne. Det gælder eksempelvis gennemsigtighed om betaling, forsvarlig håndtering af personlige oplysninger og social ansvarlighed i håndtering af kommunikation mellem spillere. Forhold om ansvarlighed er særligt – men ikke udelukkende - gældende for børne- og ungemålgrupper, og er ikke afgrænset til ovenstående eksempler.

Vurdering

Vurderingskriterierne indgår i en samlet vurdering, der foretages af redaktionen. Desuden vil der ved vurderingen blive taget højde for projektets udviklingsstadium, sådan at projekter, der søger om tilskud til produktion eller store udviklingsprocesser, forventes at være mere afklarede om mål og virkemidler, end projekter der søger om tilskud til tidlige mindre udviklingsfaser. Redaktionen har desuden mulighed for at indkalde ansøgere til en uddybende samtale om projektet, før der tages endelig beslutning om indstilling til tilskud.