

Hørings svar, ny markedsordning for spill

Viser til Norsk Filminstitutts høringsnotat av 23.06.2025, om forslag til ny markedsordning for dataspill og innføring av språkkrav i utviklingsordningen.

Carbonara Games er en spillutvikler direkte påvirket av den foreslåtte endringen, og våre innspill er basert på førstehåndserfaringer fra samtaler og forhandlinger med flere ledende internasjonale utgivere.

Vi stiller oss *veldig* positiv til forslaget, og mener den vil fungere utmerket i å oppnå hovedmålene – nemlig å bidra til økt forutsigbarhet i finansiering og styrke prosjektenes mulighet for finansiering hos private investorer. Vi stiller oss også bak foreslått modell 1, så et bredere spekter av bransjen blir dekket av ordningen.

Noen internasjonale utgivere vil muligens protestere på kravene om IP-eierskap og 'royalties under recoup-fasen', men dette burde utelukkende ses som et tegn på at de tilbyr ugunstige avtaler for utvikleren. Denne ordningen vil være et sterkt forhandlingskort til å nettopp sikre utvikleren og interessene NFI skal fremme, i en situasjon der makten per i dag lener alt for tungt i utgiverens favør.

Fire innspill til forbedringer:

- Mye av styrken til den foreslåtte ordningen ligger i *forutsigbarheten*, og at man kan *garantere* disse midlene i en forhandlingssituasjon. At det er en mulighet for at ordningen kan gå tom i løpet av et budsjettår, uavhengig av hvor sannsynlig dette er, fjerner denne garantien fra forhandlingene. Vi ønsker mer tydelighet på dette scenarioet. For eksempel om man prioriteres i påfølgende kalenderår, om gjenstående budsjett for nåværende år er tydelig/offentliggjort, og eventuelle andre måter å styrke forutsigbarheten til ordningen.
- Det er mange modeller og nyanser i hvordan f.eks. IP og Royalties forhandles i praksis. Foreløpig fremstår ordningen i overkant kategorisk. Vi savner mer fokus på ønsket *effekt*, og anerkjennelse av behovet for tilpasning. Vi mener dette er mulig uten å åpne for tolkning. Et konkret og nylig eksempel for å illustrere: *En større utgiver, med fastlåste statutter som begrenser 'Royalties under recoup-fasen', var villige til å omgå dette med*

en større tilleggsutbetaling ved utgivelse, for å sikre vår likviditet i denne fasen. Slik forble våre/utviklerens interesser sikret, i tråd med ordningens mål, men det ville likevel falt utenfor ordningen. Finnes det en ordlyd der slike scenarioer vil kunne dekkes?

- Dataspills utviklingsforløp er lange og uforutsigbare. I perioder ligger spill på is mens man skaffer finansiering eller utvikler teknologi. Mange norske aktører har flere prosjekter gående parallelt. Et utallig antall årsaker kan lede til utsettelse. Kravet om at prosjektet har hatt tilskudd de siste to årene er i våre øyne en unødvendig streng begrensning. I verste fall kan det lede til usunne produksjoner med forhastet fremdrift og stor overbelastning, i jakten på å kvalifisere for denne ordningen. Vi foreslår at perioden økes til minimum 4 år. Dette mener vi ivaretar relevansen til NFIs tidligere evaluering av prosjektet, spesielt med kravet om at ingen større endringer er gjort.
- Det savnes tydelighet rundt hva NFI definerer som "Alpha-nivå". For å sikre forutsigbarhet, i tråd med målene for ordningen, foreslår vi at noen konkrete definisjoner utformes i samråd med bransjen.

Avslutningsvis stiller vi oss også positiv til forslaget om språkkrav for tekst, og takker for muligheten til å gi innspill.

Med vennlig hilsen,



Adrian Tingstad Husby

Daglig Leder

Carbonara Games