

Ministeren for videnskab, teknologi og udvikling

Folketingets Lov- og Parlamentssekretariat
Folketinget
Christiansborg
1240 København K

Hermed fremsendes i 80 eksemplarer svar på spørgsmål S 828 stillet af Per Clausen (EL) den 18. april 2005

Med venlig hilsen

Helge Sander

**Ministeriet for Videnskab,
Teknologi og Udvikling**

Bredgade 43

1260 København K

Telefon 3392 9700

Telefax 3332 3501

E-post vtu@vtu.dk

Netsted www.vtu.dk

CVR-nr. 1680 5408

Ministeren for videnskab, teknologi og udviklings besvarelse af spørgsmål S 828 stillet af Per Clausen (EL) den 18. april 2005

Spørgsmål S 828

Hvilke initiativer vil ministeren tage for at sikre Danmarks placering inden for computerspilmarkedet?

Svar

Et centralt vilkår for den danske spilindustri er, at virksomhederne har adgang til de rette kompetencer.

I den forbindelse er det relevant at nævne, at Videnskabsministeriet har bevilliget 900.000 kr. som medfinansiering til oprettelsen af Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning, der er en sammenslutning af forsknings- og uddannelsesinstitutioner med deltagere fra Aalborg Universitet, Aarhus Universitet, Danmarks Designskole, Danmarks Tekniske Universitet, Den Danske Filmskole, IT-Universitetet, Karakteranimatoruddannelsen, Københavns Universitet og Producentforeningen. Formålet med akademiet er overordnet set at uddanne til den digitale og interaktive del af underholdningsbranchen samt fremme forskning og udvikling inden for dette felt. Akademiet vil endvidere være kontaktorgan til den interaktive underholdningsindustri, skabe grobund for etablering af såvel videnskabelige som industrielle projekter, arrangere workshops og seminarer om digital, interaktiv underholdning.

Ligeledes er det positivt for den danske spil-industri, at man fik genindført it-specialister på jobkortordningen, så det er muligt at hente it-specialister til Danmark på en relativ ubureaukratisk måde, såfremt specialisterne kan dokumentere minimum tre års it-uddannelse på universitetsniveau.

Videnskabsministeriet har endvidere nedsat en uafhængig arbejdsgruppe, der i en rapport, som blev offentliggjort i marts 2005, gav deres vurdering af, hvordan universitetsuddannelserne kan styrke det økonomiske vækstpotentiale herhjemme inden for kultur og oplevelser.

Videnskabsministeriet har også bestilt en konsulent-rapport, der ser nærmere på it's rolle i oplevelsesøkonomien, og herunder også den danske computerspilindustri. Rapporten ventes offentliggjort primo maj 2005.

Det skal også nævnes, at Danmarks Eksportråd har iværksat BornCreative programmet, hvor kreative virksomheder, og herunder spilvirksomheder, kan få 25 timers gratis rådgivning til udarbejdelsen af en handlingsplan for virksomhedens internationalisering, såfremt de har under 50 ansatte og en årlig omsætning på mindre end 50 mio. kr.

Endelig har Videnskabsministeriet på europæisk plan i et indspil til Kommissionen peget på, at området IKT i underholdning, edutainment og design bør blive en integreret del af IKT-området i EU's kommende 7. rammeprogram for forskning. Formålet er at give de danske virksomheder og forskningsmiljøer indenfor

computerspil m.v. flere muligheder for gennem internationalt samarbejde at være med til at udbygge netværk og erobre en central international placering på området.

**Ministeriet for Videnskab,
Teknologi og Udvikling**