



Medieklagenemnda

Klagenemndas avgjørelse av 17. desember 2020 i sak 2020/0509

Saken gjelder: Klage på avslag om støtte til interaktiv VR-film

Klager: Norn Studio AS

Klagenemndas medlemmer: Bjørnar Borvik, Gunn Enli, Leif Holst Jensen og Karin Fløistad

Bakgrunn:

- (1) Norn Studio AS søkte 25. mars 2020 om støtte til utvikling av prosjektet *The 9 Daughters of RAN*. Prosjektet er første kapittel i et hovedprosjekt bestående av totalt ti animerte kortfilmer.
- (2) Filminvest AS avslo søknaden 23. april 2020. Avslaget ble begrunnet slik:
"Filminvest sin rolle er å delfinansiere kommersielle spillprosjekter som er kommet langt i utviklingen og som nærmer seg lansering. Søknaden avslås på grunnlag av vår spillkonsulent sin vurdering, som etterlyser beskrivelse av de interaktive elementene i prosjektet og hvordan de vil påvirke opplevelsen. Markedet for VR produkter er fortsatt begrenset, og prosjektet har derfor et lavt investeringspotensial."
- (3) Klager påklaget vedtaket 12. mai 2020. Det er avholdt telefonkonferanse mellom filmkonsulent og klager 28. mai 2020 der klager ble gitt en utvidet begrunnelse.
- (4) Filminvest AS meddelte til klager at avslaget ble opprettholdt 3. juni 2020. Klager meddelte samme dato at klagen ble opprettholdt og presiserte at prosjektet ikke er et spill, men en interaktiv VR-film.
- (5) Saken ble oversendt Medieklagenemnda 10. juni 2020.
- (6) Nemndsmøte i saken ble avholdt 17. desember 2020.

Anførsler:

Klager har i det vesentlige anført:

- (7) Det er ikke riktig at klager ikke har kommet langt i utviklingen av prosjektet. Det eneste som mangler før produksjon av selve filmen er utvikling av tre spill-komponenter /interaktive komponenter som er en vital del for at denne interaktive VR-opplevelsen skal være så oppslukende ("immersive") som mulig.
- (8) Det har allerede vært interesse for prosjektet på det internasjonale markedet. Prosjektet er allerede støttet av Midtnorsk Filmsenter og Norsk Filminstitutt.

Postadresse

Postboks 511 Sentrum
5805 Bergen

Besøksadresse

Zander Kaaes gate 7
5015 Bergen

Tlf.: 55 19 30 00

E-post: post@knse.no

- (9) Det er også store internasjonale aktører tilknyttet prosjektet, herunder Digital Domain. Dette er et av verdens største og beste VFX-selskap, det har egne distribusjonskanaler, en solid kontaktflate hos de viktigste distributører, og en full oversikt over markedet for VR-film. Digital Domain har så stor tro på dette prosjektet at de har inngått en avtale med klager om å investere \$ 65 000 som co-produsent, med intensjon om å være med på de resterende ni filmene.

På bakgrunn av ovennevnte interesse så er det merkelig at Filminvest AS ikke har tro på prosjektets investeringspotensial.

- (10) Klager har i e-post 3. juni 2020 presisert at prosjektet ikke er et spill, men en interaktiv VR-film, og at filmen er like interaktiv som de fleste VR-filmer på markedet. Klager sendte inn en søknad på et "interaktivt prosjekt" og ikke for "spill". Dersom en interaktiv VR-film ikke skal vurderes som et interaktivt prosjekt fordi det ikke kan sammenlignes med et spill så bør det stå en begrunnelse for dette i søknadskriteriene.

Filminvest AS har i det vesentlige anført:

- (11) Filminvest AS har vurdert prosjektet som en spillsøknad og ikke en filmsøknad. Klager har selv bekreftet i e-postkorrespondanse at det søkes om midler til utviklingen av spillkomponenten i prosjektet, samtidig som prosjektet beskrives som en interaktiv VR-film. I forskriften § 1-3 er spill definert som et "audiovisuelt verk som forutsetter brukermedvirkning". Brukermedvirkning/interaktiviteten er dermed viktig i vurderingen.

Søker har benyttet Filmsøk, det finnes ikke et eget skjema som heter "spill" i Filmsøk. Klager må derfor benytte skjemaet "interaktiv produksjon". Til tross for at begrepene spill/interaktive produksjoner noen steder brukes om hverandre på fondets nettsider er det tydelig presisert i søkerveiledningen at det er spill som prioriteres.

- (12) Prosjektet har en veldig begrenset interaktivitet, og når ikke opp til det nivået som forventes. Søknaden bærer mer preg av å være kortfilm, men som spillproduksjon når det ikke opp sammenlignet med andre søkere.
- (13) Det settes også spørsmålstegn ved den kommersielle delen av prosjektet ettersom VR-markedet fremdeles er svært begrenset. Prosjektet har også en lav regional effekt.

Klagenemndas vurdering:

- (14) Saken gjelder klage på avslag om støtte til utvikling av prosjektet "*The 9 Daughters of RAN*". Klagen er rettidig jf. forvaltningsloven § 29.
- (15) Filminvest AS sin behandling av klagers søknad er gjort etter forskrift om tilskudd til audiovisuell produksjon av 31. oktober 2016 (detaljforskriften), jf. forskrift om tilskudd til produksjon og formidling av audiovisuelle verk av 7. oktober 2017 (hovedforskriften).
- (16) Av detaljforskriften § 3-3 framgår vilkår som må være oppfylt for å kunne motta tilskudd. Etter § 3-5 så skal vurdering og prioritering av søknader baseres på en samlet vurdering av kunstneriske, produksjonsmessige, økonomiske, tekniske og markedsmessige hensyn. Det følger videre av § 3-6 at tilskudd etter en kunstnerisk vurdering skal stimulere til utvikling og produksjon av audiovisuelle verk som vurderes å ha høy kunstnerisk og produksjonsmessig kvalitet. Det følger av detaljforskriften § 3-1 tredje ledd at det for spill

kun kan gis tilskudd til utvikling og lansering. Med spill menes digitalt audiovisuelt verk som forutsetter brukermedvirkning jf. § 1-3 første ledd bokstav n.

- (17) I henhold til tilskuddsbrev 9. mars 2020 fra Norsk filminstitutt framgår følgende i punkt 3.2:

"Filmfondet skal selv angi begrensninger og prioriteringer innenfor hvilke formater tilskuddet kan benyttes til innen de ulike bestemmelsene i forskriftene".

- (18) De ovennevnte forskriftsbestemmelsene og tilskuddsbrevet fra NFI gir Filminvest AS et betydelig rom for skjønn ved tildelingen av midler under den aktuelle tilskuddsordningen. Klagenemndas overprøving vil som utgangspunkt og hovedregel måtte begrenses til en vurdering av om tildelingsprosessen oppfylder de alminnelige forvaltningsrettslige kravene til forsvarlig saksbehandling, der blant annet hensynet til likebehandling og forutberegnelighet står sentralt.
- (19) Klager anfører i oversendelse 3. juni 2020 at prosjektet ikke er et spill, men en interaktiv VR-film. Dersom VR-film ikke er støtteberettiget, burde dette framgått av veiledningen.
- (20) I søkerveiledningen på Filminvest AS sine nettsider framgår at det kan søkes om tilskudd til å utvikle dataspill og andre interaktive produksjoner på norsk.
- (21) Basert på søkerveilederen så skal prosjektet være i formatet "*Spill og interaktive produksjoner*". Ordningen synes med dette ikke å være avgrenset til å utelukkende gjelde utvikling av spill. Det framgår imidlertid videre av søkerveilederen at det kan søkes om utviklingstilskudd til spill, og at det er et vilkår for tilskudd at det er tale om utvikling av norskspråklige spill. For å finne frem til veilederen på Filminvest AS sine nettsider må en krysse av for "*Spill*", og det framgår deretter under "*Tilskudd*" at det kan gis tilskudd til utvikling av dataspill.

Etter klagenemndas oppfatning framgår det tilstrekkelig klart av søkerveilederen at den aktuelle tilskuddsordningen er avgrenset til utvikling av spill. Klager var i alle tilfeller gjort kjent med dette i mailkorrespondansen 23. mars 2020 med Filminvest AS.

- (22) Til vurderingen av om tilskudd skal gis har Filminvest AS sin spillkonsulent anvendt et vurderingsskjema bestående av fem overordnede kriterier, hvert av kriteriene blir enten målt i poeng eller utdypet gjennom en nærmere konkretisering. Vurderingsskjemaet er gjort tilgjengelig for klagenemnda. De overordnede kriteriene som er anvendt er "*Team*", "*Prosjektbeskrivelsen*", "*Allerede oppnådde prestasjoner*", "*Budsjett og planer*", og "*Region og utvikling*".

Klagenemnda vurderer at skjemaet som filmkonsulenten benytter er i tråd med de føringer som kan utledes av detaljforskriften §§ 3-3, 3-5 og 3-6, og dermed bidrar til å sikre at prioriteringen mellom søknadene skjer på et tilfredsstillende faglig grunnlag og bidrar til å motvirke forskjellsbehandling.

- (23) Klager anfører at prosjektet ikke er et spill, men en film. Slik Klagenemnda forstår faktum i saken, har klager tidligere mottatt støtte fra Midtnorsk Filmsenter og NFI, men da som kortfilm. Filminvest AS har ikke praksis for å støtte formatet kortfilm, se premiss 21 og 22. Videre framstår det som klart for klagenemnda at klager har søkt om støtte for spillkomponenten. I forlengelsen av dette er det naturlig at klagers søknad vurderes og sammenlignes mot øvrige spillsøknader som behandles under samme tilskuddsordning.

- (24) Medieklagenemnda er enig med Filminvest AS i at prosjektet ikke har en tilstrekkelig beskrivelse av de interaktive elementene i prosjektet og hvordan de vil påvirke opplevelsen. Klagers anførsel om at prosjektet er like interaktivt som andre VR-filmer på markedet kan ikke ilegges vekt ettersom sammenligningsgrunnlaget under tilskuddsordningen er spill, og ikke film.

Konklusjon:

På denne bakgrunn treffer Medieklagenemnda følgende

vedtak:

Klagen forkastes.

Vedtaket kan ikke påklages, jf. forvaltningsloven § 28 tredje ledd.

Dokumentet er godkjent elektronisk