

1 **Digital spillkultur i Norge**

2 Flertallet av norsk ungdom spiller dataspill. 96 prosent av gutter og 63 prosent av jenter i alderen
3 9–18 år oppgir at de er spillere. For mange av dem er det en fritidssysse, men noen forsøker også
4 å konkurrere i e-sport. Samtidig spiller stadig flere voksne. En tredel av nordmenn spilte i 2017
5 en eller annen form for digitalt spill hver dag. Likevel er det fremdeles fordommer knyttet til
6 dataspill. Spillkulturen har lenge ikke vært anerkjent på lik linje med andre kulturuttrykk.

7
8 Dataspill er en rask voksende bransje, med global omsetning på omtrent 850 milliarder kroner i
9 2017. Til tross for at vi har en høyt utdannet befolkning, med sterk digital kompetanse, er den
10 norske spillbransjen fortsatt relativt liten sammenlignet med våre naboland.

11
12 Dataspill er noe helt annet i dag enn da de første konsollene dukket opp på 70-tallet.
13 I dag er det favorittaktiviteten til mange ungdommer. Dataspill kan være kultur av høy kvalitet.
14 Det er en sport med millioner av tilhengere. Det er verdens største underholdningsindustri, som
15 engasjerer gamere verden over. Og det er i ferd med å endre måten barn lærer på. Arbeiderpartiet
16 vil ha politikk som støtter opp om alt det positive ved digital spillkultur, og som forebygger
17 eventuelle negative sider ved dataspill.

18 **Spill som fritidsaktivitet**

19 For de aller fleste er dataspill underholdning. Enten de stabler brikker i et mobilspill eller
20 oppdager nye verdener på en konsoll, så bruker 33 prosent av nordmenn daglig et digitalt spill for
21 å koble av. For barn og ungdom er dataspill også en kilde til felleskap og identitet. Man snakker
22 gjerne om gaming-kulturen. Gjennom spill kan unge utforske ulike roller, møte nye venner, og
23 lære seg sosiale ferdigheter. Dessverre domineres den offentlige samtalen fortsatt av advarsler
24 mot dataspill. Noen av advarslene, som at dataspill i seg selv er skadelig, har liten rot i
25 virkeligheten. Andre problemer, som negative kjønnsstereotyper eller ekstreme holdninger er
26 utfordringer som må møtes med nyansert praktisk politikk.

27
28 En utfordring ved dataspill i dag er at enkelte selskaper benytter seg av lotterilignende
29 mekanismer for å tjene penger. Spillere kan for eksempel betale virkelige penger for å få tilgang
30 på goder inne i spillet, uten at det er kjent på forhånd hva de faktiske skaffer seg. I Belgia er
31 denne praksisen forbudt. I Norge er slike mekanismer lite regulert.

32
33 En annen utfordring er at enkelte ungdommer benytter spill til å isolere seg. Selv om dataspill kan
34 gi møter med andre inne i spillet, bør vi også tilrettelegge for at ungdom kan spille sammen, med
35 trygge voksenpersoner til stede. Til slike fysiske møteplasser kan man også knytte
36 spillutviklingsmiljøer og e-sport-klubber. Arbeiderpartiet står for en politikk som legger til rette
37 for at barn og ungdom kan spille sammen og der lotterilignende mekanismer begrenses.

38 **Arbeiderpartiet vil:**

- 39
- 40 • Innføre et regelverk for lotterimekanismer i dataspill i Norge, basert på anbefalingene fra
 - 41 rapporten om gråsonespill fra Forum for spilltrender
 - 42 • Satse på møteplasser for den digitale kulturen, som for eksempel digitale fritidsklubber
 - 43 eller klubbhus i idretten. Barn og unge skal ha arenaer der de kan spille og der voksne
 - 44 med digital kompetanse er til stede
 - 45 • Ha en nasjonal kampanje for nettvett og fornuftig bruk av dataspill og sosiale verktøy

47 **Spill som kultur**

48 Det lages i dag mange dataspill med høy kunstnerisk kvalitet. Som film, teater og litteratur kan
49 spill overraske, gi ny innsikt og vekke folks kreativitet. Fritt Ord annonserte nylig at de vil støtte
50 spilljournalistikken, inkludert kommentarer og anmeldelser.

51
52 Hvis vi mener alvor med å anerkjenne dataspill som et kulturprodukt, må vi også sørge for at
53 unge får tilgang på spillkultur av høy kvalitet i hele landet. Derfor bør det være bredbånd i hele
54 landet. Familier med lav inntekt bør ha tilgang på nett, slik man i Bergen gratis gir internett til
55 familier på sosialhjelp. Arbeiderpartiet mener at eksisterende kulturinstitusjoner bør få
56 kompetanse og støtte til å tilby ungdom gode spillopplevelser.

57

58 **Arbeiderpartiet vil:**

- 59 • Bidra til at folkebibliotekene blir møteplasser for spillaktiviteter og formidlere av dataspill
- 60 • Sørge for at nye flerbrukshaller er tilrettelagt for datatreff

61 **Spill som sport**

62 E-sport er fortsatt en relativt ung idrett. Det finnes ikke noe e-sport-forbund i Norge. Svenska E-
63 sportförbundet har eksistert siden 2016, men er ikke organisert i det nasjonale idrettsforbundet.
64 Det foregår både en nasjonal og en internasjonal diskusjon om idrettsbegrepet og e-sport og hvor
65 aktiviteten hører hjemme.

66

67 Selv om det arrangeres et nasjonalt divisjons- og sesongbasert seriespill i Norge, er e-sporten for
68 øvrig i liten grad organisert. Dermed er det tilfeldig hvilke lag og spillere som plukkes opp og får
69 utvikle sitt talent. Der den organiserte idretten legger til rette for at alle kan prøve seg, mangler e-
70 sporten fortsatt en infrastruktur i form av klubber, trenere og etiske retningslinjer. Denne
71 mangelen er problematisk fordi aktører som ønsker å spre ekstremisme også opererer i e-
72 sporten, og fordi unge med en interesse ikke gis mulighet til å utvikle sitt talent. Arbeiderpartiet
73 mener det er behov for at e-sporten kommer inn i mer ordnede former.

74

75 **Arbeiderpartiet vil:**

- 76 • Støtte opprettelsen av et nasjonalt, demokratisk organisert e-sportforbund, i tråd med de
77 verdier som preger idretts- og foreningsvirksomhet i Norge i dag
- 78 • Støtte initiativer for et internasjonalt e-sportsarrangement i Norge

79 **Spill som næring**

80 Den norske spillbransjen omsetter for om lag 358 millioner kroner og sysselsetter rundt 600
81 personer. Til sammenligning omsatte bransjen for 15 milliarder i Sverige i fjor, og sysselsatte over
82 5300 personer. Sentrale byer i Norge der det finnes miljøer med spillselskaper er Oslo, Bergen,
83 Trondheim, Hamar og Tromsø.

84

85 Bransjen har et godt utgangspunkt i Norge. Befolkningen er høyt utdannet og den digitale
86 kompetansen er sterk. Dessverre står en del utfordringer i veien for at den skal kunne utvikle seg.
87 Tilgangen på kapital er liten. Norske investorer er i liten grad interessert i dataspillnæringen. Av
88 støtten fra Norsk filminstitutt til film, serier og spill mottar dataspill kun fem prosent, og de får
89 ikke søke produksjonstilskudd, kun utviklings- og lanseringstilskudd. SkatteFunn-ordningen
90 brukes noe, men betales i etterkant, og bidrar dermed ikke til likviditet i produksjonsperioden.

91

92 For dataspillprodusenter er markedet globalt. Dette gir utfordringer i form av behov for
93 oversettelser og publiseringsstøtte. Innovasjon Norge hadde i 2016 et prosjekt i form av
94 eksportprogrammet «Spill ut i verden». Arbeiderpartiet vil styrke dataspillnæringen i Norge, som
95 et ledd i å sikre fremtidens smarte arbeidsplasser og for å bidra til at dataspillkulturen blir en
96 naturlig del av det norske kulturmangfoldet. Det er et viktig kulturpolitisk mål at det utvikles gode
97 norske spill, slik det er et kulturpolitisk mål å støtte norsk filmindustri.

98

99 **Arbeiderpartiet vil:**

- 100 • Evaluere regelverket i NFIs tilskudd til dataspill, vurdere å åpne for produksjonsstøtte i
101 ordningen og trappe opp bevilgningene til spillformål
- 102 • Vurdere etablering av en incentivordning for dataspill etter modell fra Video Game Tax
103 Relief fra Storbritannia
- 104 • At «Spill ut i verden» skal etableres som et permanent virkemiddel for å legge til rette for
105 internasjonalisering av norsk dataspillbransje

106 **Spill som læring**

107 Flere skoler har tatt i bruk dataspill som pedagogisk verktøy. Spill bidrar til å bygge ferdigheter vi
108 trenger i fremtidens Norge. Spill gir sosiale ferdigheter som samarbeid og kommunikasjon,
109 praktiske ferdigheter som programmering, lesing, skriving og regning, og gir flere pedagogiske
110 muligheter for økt læring, eksempelvis historie, der en kan lære om 2. verdenskrig gjennom å
111 spille seg gjennom de historiske hendelsene.

112

113 Lærere bør kjenne barn- og ungdoms spillvaner, men også ha kompetanse i hvordan spill kan
114 integreres og brukes i undervisning. Ved Revheim skole i Stavanger har man ansatt en egen
115 spillpedagog og bruker dataspill aktivt i undervisningen. Et spennende tiltak er e-sportlinjer, som
116 er forsøkt på flere videregående skoler i Norge. Disse skolene bidrar til god digital spillkultur og
117 gir ungdom mulighet til å få kompetanse innenfor spillutvikling og IT-kunnskaper generelt.

118

119 For noen ungdommer som faller ut av skolen er dataspill blitt en viktig aktivitet, fordi det gir
120 mestring og tilhørighet. Når det offentlige skal møte disse bør de ha kunnskap om digital
121 spillkultur slik at de forstår ungdommens behov. I noen tilfeller burde unge spillere med liten
122 skolegang og gode spilltekniske ferdigheter få en mulighet til arbeidstrening hos spillutviklere,
123 hvis forholdene ligger til rette for det.

124

125 **Arbeiderpartiet vil:**

- 126 • Ha flere e-sportlinjer i videregående skole
- 127 • Integre kompetanse om dataspill og digital spillkultur i lærerutdanningen
- 128 • Utvikle flere spillbaserte digitale læremidler i Norge
- 129 • Øke kunnskapen om dataspill blant ansatte i barnevern og sosialtjenester
- 130 • Vurdere om arbeidspraksis i spillbransjen i større grad kan være riktig tiltak for unge
131 utenfor arbeidslivet