



Kultur- og likestillingsdepartementet

Deres ref.: 21/22

Vår ref.: SFE

Dato: 01.09.2022

Innspill til dataspillstrategi

I Kulturdepartementets Dataspillstrategi «Spillerom» *Pkt 2.3 Dataspill i samspill med andre samfunnsområder* nevnes det at: «Spill kan brukes til å promotere og skape engasjement, til forskning, læring og nettverksbygging.»¹ Strategien viser til ulike samfunnsområder hvor dataspill er nyttige og har funksjoner som bidrar til en bedring i feltet/sektoren.

Museumsforbundet registrerer at spillstrategien i liten grad ser på relasjonen mellom formidling av historie og samlinger i museer og dataspill, museer som møteplasser og mulig arena for en god datakultur samt museene som et forum for meningsutveksling og debatt rundt samfunnsaktuelle problemstillinger gjennom digitale verktøy – som blant annet dataspill representerer.

Noen museer har allerede benyttet seg av dataspill, VR og AR i formidling og utstillinger, deriblant Norsk Maritimt Museum med utstillingen *Ingen skal drukne*. Dataspillstrategien *Spillerom* viser også til hvordan dataspill tilbyr flere verktøy i tilknytning til undervisning med digitale læremidler og skoler som setter søkelys på spillpedagogikk. På norske universitet og høyskoler er det flere forskningsmiljøer som tar opp viktige problemstillinger knyttet til spillutvikling, selve spillet og spillerfaringen.² Forskingen om spillerfaringen gir innsikt i hvordan brukere selv oppfatter det de gjør, og de virtuelle rommene de beveger seg i.

¹ Kulturdepartementet, 2019: 19

² Universitetet i Bergen, Universitet i Tromsø, Universitetet i Oslo



Museer som spillpartner

Museumsforbundet mener museene kan ha flere roller inn i spillindustrien. Noen av disse kan for eksempel være som leverandør av råvarer til industrien i form av historier, gjenstander, perspektiver, kunnskap og fortolkninger. Laboratorium for utprøving av ny teknologi med særlig vekt på teknologier som kombinerer det digitale og det fysiske eller stedsspesifikke, og ikke minst som bestiller av spill som skal skape museumsopplevelser.

En særlig fordel museene har er at de kan bidra inn mot den innovative delen av spillbransjen som undersøker nye format og fortellergrep fordi museene forvalter store samlinger som allmennheten vet lite om fordi de befinner seg i magasiner og ikke er fysisk tilgjengelig for publikum til enhver tid.

Museene har spesialisert kunnskap som kan være nyttig for utviklere og de som utvikler spillets fortellinger og innhold. Flere norske museer har allerede tatt i bruk spillteknologi i utstillinger og formidlingsarbeid. Det internasjonale nettverket MuseumNext arbeider blant annet for å øke bevisstheten om dataspill som en viktig faktor i museumsutviklingen, knyttet opp mot både generell formidling og undervisningsopplegg.³ Dette er noe norske museer kan ta med seg videre da de har en unik innsikt i vår felles kulturarv. Museumsforbundet mener det er et uforløst potensial i muligheten til å kunne vise frem deler av samlingen som ikke kommer frem er en del av de faste utstillingene. Det er stort rom for å utvikle dette videre ettersom teknologien stadig blir mer avansert. Nedenfor skisseres noen områder hvor Museumsforbundet mener at dataspill vil ha en funksjon i utviklingen av museenes formidling fremover.

Formidling av historie og samlinger

I samarbeid med spillutviklere kan det utvikles spill og spillrelaterte undervisningsopplegg,

³ <https://www.museumnext.com/events/museums-games-play-summit/>



utstillinger og digitalisering av samlingene til museene. Dette kan være fordelaktig for både spillere, spillutviklere, museets stab, frivillige og øvrige deler av bransjen. Museene forvalter og produserer mye kunnskap – både lokalt, regionalt og nasjonalt – som kan være av interesse for spillutviklere som jobber mot skoleverket eller kunst og historisk orienterte spill. Museer er ofte en premissleverandør for mangfoldige perspektiver på både samlinger og historien de forvalter, og slik Museumsforbundet ser det gjør dette museene til viktige samarbeidspartnere for blant annet spillutviklere.

Det historiske spillet *Assassins Creed: Origins* har vært brukt som undervisningsverktøy i et tiår allerede, og kom i 2018 med en utvidelse av spillet som er rettet mot undervisning iblant annet i historie.⁴ Ifølge utvikleren Ubisoft var dette et resultat av samarbeid med historikere og egyptologer for å kunne tilby interaktive turer i oldtidens Egypt i spillet. Statped viser til flere eksempler på spill som kan brukes som en læringsressurs i ulike fag i skolen.⁵ Dette mener Museumsforbundet har en helt klar overføringsverdi til museer og undervisningsopplegg som en del av formidlingen til museene.

En forskergruppe ved Institutt for informasjon- og medievitenskap ved UiB har nylig mottatt midler fra Medietilsynet til prosjektet *Dataspilleres erfaringer med spillkulturen som politisk arena*, ledet av professor Kristine Jørgensen ved UiB, Institutt for informasjons- og medievitenskap. Dette prosjektet er relatert til hennes tidligere GTA-prosjekt, som avsluttet i 2019.⁶ Her er spillerens opplevelse i fokus, og Jørgensen påpeker at dersom man skal kunne forstå hvorfor spill og spillkultur til tider er omdiskutert, og i hvilken grad ulike verdier og ideologier påvirker spillkulturen negativt, så må vi også forstå hvordan spillere selv opplever utveksling og konsekvenser av spillrommet som et sted for utøvelse av verdier og ideologier.

⁴<https://www.pressfire.no/artikkel/n-kan-du-gjre-assassins-creed-origins-til-et-undervisningsverktoy>

⁵ <https://www.statped.no/laringsressurser/teknologitema/spill-i-skolen/>

⁶ <https://www.uib.no/infomedia/94063/gta>



Museumsforbundet mener at forskningsprosjekter hvor problemstillingene ser på hvordan virtuelle rom, eller dataspill, blir brukt til å utøve meningsproduksjon og meningsutveksling, er tett koblet opp mot museenes samfunnsrolle og hvordan museenes kunnskapsproduksjon danner rammer og er arenaer for samfunnsaktuelle debatter.

Hvordan styrke utvalget av nye norske dataspill?

Museumsforbundet mener at dataspill både er visuelle og tekstbaserte, og at de i stor grad kan tilby alternativer til formidling av samtidige og historiske fortellinger. Dataspill kan dermed være gode bidragsyttere til de mer tradisjonelle kulturuttrykkene vi ofte finner i museer. Museene forvalter kunnskap om fortiden og nåtiden, og en god del av denne kunnskapen er knyttet til spesifikke deler av vår felles historie og kulturarv. Støtteordninger og norsk spillpolitikk er primært rettet mot aktører i spillindustrien som utvikler spill med innhold som reflekterer norsk kulturarv, språk og kunstnerisk uttrykk.⁷

Den sosioøkonomiske konteksten i nordiske land har i stor grad formet den politiske diskursen og dermed vilkårene for offentlig finansiering knyttet til spillindustrien. Etter opprettelsen av Nordic Game Program i 2006 er det kun Norge som har fulgt opp rammene i programmet ved å etablere en støtteordning som er innenfor kulturfeltet for spillutvikling.⁸ Selv om Norges mest dedikerte støtteordning til spillutvikling formelt sett er en ordning rettet mot kultursektoren, betyr ikke dette at man regner spillutvikling utelukkende som en kulturnæring. Museumsforbundet foreslår at en ny dataspillstrategi må legge til rette for samarbeid mellom museene og spillindustrien, og på en

⁷ Kulturdepartementet, 2019: 8

⁸ Nordic Games Program startet i 2006 av de nordiske kulturministrene med mål om å forene uavhengige spillutviklere i Danmark, Finland, Island, Norge og Sverige for å lage spill med opphav i den respektive kulturarven..



måte som utløser midler for både museer og spillutviklere. Den kan gjerne oppfylle de nåværende kriteriene i støtteordningene: språk, tema, norsk kulturarv og lokalisering.⁹

Kultursektorens anerkjennelse av spillindustrien som en kunstnerisk og kulturell aktør vil gi bransjen muligheten til å utvikle og eksportere norske kulturprodukt og -opplegg, gi både museene og spillindustrien et større marked og nedslagsfelt, og samtidig oppfylle kriterier for statlig finansiering av norskproduserte kulturuttrykk rettet mot et allment publikum.

Norsk spillbransje mangler grunnleggende kompetanse og erfaring med prosjektstyring, spillutvikling og markedsføring.¹⁰ Det er likevel gode grunner til at de norske myndighetene bør holde fast ved de støtteordningene og medfølgende kriterier for støtte i relasjon til kulturarv og som et kulturuttrykk. Inntil bransjen får et sterkere fotfeste og en mer stabil vekst, vil den norske kulturpolitikken fungere som en katalysator mot å få spillbransjen mer selvstendig og bærekraftig.¹¹

Det er en dynamikk mellom norske spillvirksomheter, nasjonale støtteordninger og de store globale distribusjonsplattformene.¹² Denne dynamikken handler om definisjonsmakt, i den forstand at til tross for norsk innhold i dataspillene er det i stor grad de store distribusjonsplattformene som definerer innhold gjennom vilkår knyttet opp mot markedsføring og kapital. Mangelen på innsikt i relasjonen mellom teknologiske giganter og norsk kulturproduksjon i form av offentlig støtte til utvikling av dataspillprosjekter gjør at kulturpolitikken til en viss grad overser hvordan de store digitale plattformene, som Apple – og

⁹ Hammer, Emil Lundedal:2021

¹⁰ Jørgensen:2019

¹¹ Jørgensen:2019

¹² Hammar, Emil Lundedal: 2021:1, Norsk medietidsskrift



Google stores, Valves, Steam, Sony, Microsoft og Nintendo, setter rammer for norsk kulturproduksjon gjennom økonomisk og teknologisk overtak.¹³

Hvordan legge til rette for nasjonal og regional vekst i norsk dataspillbransje?

Museumsforbundet støtter Kulturrådets og Norsk filminstitutt's forslag om kompetanseheving i kulturnæringen slik den presenteres i rapporten Sterkere tilbake! Der skisseres behovet for kompetanseheving rettet mot opphavs- og avtalerett, økonomi og forhandlingspraksis i forbindelse med digital produksjon og formidling samt internasjonal aktivitet.¹⁴

Museumsforbundet ser gjerne at Kulturdepartementet legger mer til rette for å etablere muligheter for å heve kompetansen på distribusjonsplattformer og juridiske rettigheter knyttet opp mot dette. Spillindustrien er en kulturnæring som har flere berøringsfelt med kunstfeltet og kreative næringer. Museumsforbundet forslår at det offentlige vurderer en økt satsing på kompetanseheving fremover. En slik satsing kan bidra til at både spillindustrien, nærliggende interesseorganisasjoner og museene selv settes i stand til å ta mer ansvar.

Distribusjonsplattformenes har ofte en policy som regulerer hvilke type spill som promoterer, hvilke brukere som regnes som de mest attraktive og ikke minst hvilke spill som ikke blir inkludert. Derfor blir det viktig og nødvendig å utvikle nøkkelkompetanse på distribusjonsplattformer og de juridiske rammene i tilknytning til dette, også tilknyttet miljøer nær museene. Plattformene organiserer, tilrettelegger for og strukturerer i dag sosioøkonomiske og politiske interaksjoner. Konsekvensen av dette bidrar til en uheldig monopolisering og markedsdominans, fordi få andre kan konkurrere med det omfang av nettverkseffekter som de dominerende plattformene nyter godt av, og som systematisk benyttes til oppkjøp eller ekskludering av mulige konkurrenter. Noe

¹³ Hammar, Emil Lundedal: 2021

¹⁴ *Sterkere tilbake. Pandemiens konsekvenser for kultursektoren og mulige virkemidler for gjenoppbygging:2021-2022*: Kulturrådet og Norsk Filminstitutt: sluttrapport for prosjektet «Gjenoppbygging av kultursektoren» s 127



også Virkes Produsentforening påpekte i rapportene fra 2020.¹⁵ En gjentakende utfordring for norske spillutviklere er synlighet og markedsandel, fordi spillplattformer allerede favoriserer etablerte suksesser.

Museumsforbundet mener det kan være verdifullt å sammenligne plattformer og se hvordan norske kulturprodusenter på tvers av spill, film og tv kan forholde seg til disse kravene i et stadig mer lukket økosystem i plattformene.

Hvordan styrke mangfold og representativitet i norsk dataspillbransje?

Mange museer setter historien i en moderne og samtidig kontekst gjennom samlinger og formidling. De har imidlertid en vei å gå for å oppnå større representasjon i både meninger, mangfold og samfunnsgrupper. Museumsforbundet ser at det kan være nyttig at man i vilkårene for å få støtte kan formulere krav til deltagelse som virkemiddel i en periode for å styrke mangfold og representasjon fra spillutvikler/produsent til innhold. En øremerket andel av støtteordningene for spillutvikling kan være et insentiv til å stimulere et større mangfold av spillutviklere, for eksempel i forhold til LHBTIQ+/skeiv kjønnsrepresentasjon eller etnisitet i spill. Dataspillenes pedagogiske potensiale gir rom for dialog og samtale rundt representasjon og mangfold, og et nærmere samarbeid mellom museumsformidlere, DKS, skole, spillutviklere og spillpedagoger kan fremme og utvikle dette videre.

Førstelektor ved UiO, Joakim Johansen Østbye fra Institutt for media og kommunikasjon, forsker på skeive spillutviklere og spillere og ser på hvordan dette kan gi en bedre og bredere representasjon av det som ikke er heteronormativt – hvordan spilldesign i tillegg tilrettelegger for mindre eller valgfri representasjon i dataspill dersom spillet åpner for skeive roller.¹⁶ Skeiv representasjon i spill har vært under utvikling de siste årene og med det har den blitt mer

¹⁵ Spillrapporten 2019/2020: Virke

¹⁶ <https://www.idunn.no/doi/10.18261/issn.0805-9535-2021-04-04>



progressiv, variert og inkluderende enn tidligere tiår. Erfaringer fra indiespillutviklere, som er mer uavhengig enn større spillfirma, viser at spill på mange måter kan formidle levde erfaringer på et unikt og interaktivt nivå – nok et pedagogisk potensial. De utfordrer tradisjonelle ideer knyttet til både innhold og spillmekanismer, men har problemer med å komme inn på ledende distribusjonsplattformene og det markedet de representerer.

Østby foreslår følgende:

«Spillindustrien må få de nødvendige økonomiske og politiske grunnlagene for å slutte å la streite premisser styre skeiv representasjon. Statlig risikokapital og kulturtilskudd kan bidra til å bøte på storspillindustriens profittthensyn og risikomotvillige aktører.»¹⁷

Museumsforbundet mener at det i en ny dataspillstrategi må tilrettelegges for at man i vilkårene for støtte setter søkelys på at samisk kunst- og kulturuttrykk. Vi mener at samisk språk og fortellinger må få en plass i norsk spillproduksjon og blir representert på lik linje med andre kulturuttrykk. NFI kan med fordel oppfordres til å se mer på representasjon og mangfold i støtteordningene de disponerer knyttet til spill, spillformidling og spillutvikling. Det er ønskelig å se et økt samarbeid mellom spillutviklere og samiske museer, da de har den nødvendige kunnskapen i henhold til formidling rundt samisk språk, historie og levesett. Dette vil på sikt kunne styrke de samiske museenes formidling av samisk kultur og rollen som en arena for dialog og kunnskapsproduksjon forankret i det samiske samfunnet.

Representasjon og mangfold i dataspill har ikke overraskende en sammenheng med distribusjonsplattformer og den kontroll de utøver over innholdsproduksjon og kulturelt uttrykk, noe som gjør at utenforstående aktører sitter med definisjonsmakten på hva som skal representeres og distribueres. Dette vil igjen være styrt av de politiske syn og ideologier plattformen selv er underlagt avhengig av nasjonal tilhørighet.

¹⁷ Østby:2021: 15



Dataspill i samfunnet:

Hvordan legge til rette for en mer tilgjengelig og trygg dataspillkultur?

- Hvordan kan offentlig sektor bidra med fysiske arenaer og lokaler?
- Hvordan kan kompetanseheving i offentlig sektor bidra?

Museum som møteplasser

Museene kan i stor grad fungere som en møteplass mellom unge og mer erfarne spillere og dermed være en trygg møteplass for barn og unge som ønsker å ha et sted å spille. Dette trenger ikke bare være dataspill, herunder kan man vurdere en plass for de som spiller ulike brettspill og rollespill.¹⁸ Museene forvalter ofte større arealer som er velegnet til spillaktiviteter, og kan dermed komme lokale spillmiljø i møte ved å skape en møteplass som er relevant for dem. Flere av disse kan tilhøre grupper som ellers mener at det ikke finnes aktuelle og interessante tilbud i museene.

Kulturtankens spillab gjennomførte en dataspillpilot i samarbeid med DKS Rogaland og DDV, om å prøve ut dataspill i den kulturelle skolesekken.¹⁹ Målet var å formidle dataspill som kunst- og kulturopplevelser. Spillprosjektet viste at dataspill i stor grad er en formidlingsform som fungerer, med noen forbehold. utfordringer knyttet til utstyr og brukerlisenser må løses, dette til tross for at prosjektet hadde en form som appellerte og fungerte som læringsform i skolen.²⁰ En videre utvikling av denne dataspillpiloten kan overføres til museenes formidling og forvaltning av samlingene og kulturarven.

Museumsforbundet ser at funnene fra rapporten har en overføringsverdi til både kunst- og kulturfeltet som på sikt vil utvide sektorens nedslagsfelt og nå andre grupper besøkende.

¹⁸ Dungeons and Dragons, Warhammer eller Pathfinder; som er rollespill som ofte eller stort sett krever fysisk tilstedeværelse

¹⁹ Didaktisk Digitalt Verksted

²⁰ Kulturtanken, DKS Norge, Rapport fra dataspillpilot 2021



Frivillige Gamere?

Noe av det strategien ikke nevner er at det finnes en god del spillere som er i godt voksen alder. Disse trenger også gode møteplasser. Enkelte av disse kan ha ulike funksjonsnedsettelse som kan gjøre det vanskelig å møte opp eller finne medspillere. Her kan museene tilby en møteplass som ofte vil være universelt utformet og med fasiliteter som er tilpasset spesifikke behov.

Det er nevnt i mange sammenhenger at spilling kan være en sosial aktivitet som har positive effekter i at man kan interagere ved å være alene sammen. Dette stemmer, men det er også grupper i samfunnet som av ulike årsaker likevel finner det vanskelig å finne sin plass i det online baserte samfunnet og dermed mangler eller ikke får tilgang til de fordelene dette har. Gjennom å skape digitale eller fysiske forum og møteplasser som er tilpasset disse gruppene, kan strategien involvere et større mangfold og en bredere representasjon enn ved å utelukkende sette søkelys på barn og unge.

Frivillige som er erfarne spillere sitter med mye kunnskap om sosiale regler innenfor Massively Multiplayer Online Roleplaying Game (MMORPG) og brettspill og vil kunne fungere som frivillige. Disse vil trolig ha en lavere gjennomsnittsalder enn tilgjengelig statistikk om frivilligheten i museer viser. Deres kunnskap om taktikk og mekanismer i spill som kan bidra til en bedre digital dømmekraft og få de unge til bedre å forstå spillmekanismer i de ulike dataspillene. I tillegg kan det oppleves tryggere når man har et sted å spørre om spillrelaterte problemstillinger. Museene har høy tillit i samfunnet og kan derfor ta en sentral rolle også knyttet til spill og spillrelatert aktivitet og formidling.

Hvordan styrke samspillet mellom statlige, regionale og kommunale virkemidler for dataspillkulturen?

Museumsforbundet anser støtteordninger som inkluderer spillutvikling og samarbeid med andre aktører i kunst- og kulturnæringen, både kommunalt, regionalt og nasjonalt, til å være et viktig virkemiddel som kan støtte opp om en god ansvarsfordeling mellom stat, fylke og kommune.



Nasjonalt og regionalt kan det invitere til møter mellom ulike aktører i sektoren og spillbransjen. Museene kan være viktige støttespillere lokalt for grupper som ønsker og trenger et sted å arrangere spillrelaterte aktiviteter og kan tilby faste møteplasser. Det er et relativt etablert syn på dataspill som et verktøy til læring, interaksjon, bygging av sosiale nettsamfunn, kunstopplevelse, tekst og litteraturforståelse, som er formidling på ulike nivå. Formidling er noe museene gjør til daglig og har som en av sine kjerneoppgaver, og derfor bør museene i større grad ha mulighet til å kunne samarbeide med spillbransjen.

Andre viktige forhold i en dataspillstrategi og videreutvikling av dataspillenes plass i norsk kulturpolitikk

Til tross for økt suksess og bedre grobunn for norske spillprodusenter gjennom ulike distribusjonsplattformer, finner vi at de etablerte plattformene i stor grad har fratatt spillprodusentene en betydelig grad av autonomi i forhold til innholdet i spillene. Plattformene avgjør ofte gjennom eget regelverk hva som skal utgis. Dette kan være problematisk i forhold til norsk kulturpolitikk og støtteordninger rettet mot spillindustrien. De norske spillutviklerne må forholde seg til de kriteriene de norske støtteordningene legger for å motta støtte.

«Det betyr, at der eksisterer distinkte utfordringer med moderne platformdistribusjon, hvor mangel på innflytelse, beslutningsprosesser for disse plattformer, deres dataovervåging av kunder og de afledte liveserviceforretningsmodeller i form a free-to-play og monopolisering har ændret gevaldigt på, hvordan moderne succesrig computerspil ser ud i dag.»²¹

Norsk kulturpolitikk bør vurdere å se nærmere på denne dikotomien innenfor spillutvikling og distribuering av spill. Ubalansen, til tross for suksess, vil bare øke og kan bidra til å forhindre norsk kulturpolitikkens hovedmål innenfor dataspill strategien, nemlig at barn og unge skal få tilgang på norske spill med norske kulturuttrykk. Det er vanskelig for norske spillprodusenter å oppfylle disse vilkårene når plattformisering innenfor dataspill er førende for innhold og uttrykk i spilldesign. Norske spillfirma og politiske beslutningstagerer må forholde seg til en form for plattformimperialisme hvor omsetning og informasjon eies, styres og innsamles av utenlandske

²¹ Hammer: 2021: 4



firma som igjen er underlagt andre regjeringer og deres juridiske, politiske og økonomiske makt/forhold. Det kan være vanskelig å finne en løsning som både gjør det mulig å ta del i den suksess de internasjonale distribusjonsplattformene kan gi og samtidig ha kontroll på innholdsproduksjonen og de kreative valgene i spillutviklingen.²²

Avslutningsvis ønsker Museumsforbundet å understreke behovet for en økt satsing på kompetanseheving både på utvikling av spill og bruk av museenes samlinger og kunnskap, og øke kunnskapen om tilknytting til internasjonale distribusjonsplattformer og rettigheter knyttet til disse. Vi mener støtteordningen må ha et mål om et bredere samarbeid mellom museer og spillindustri og tilpasse ordningene for å nå dette målet.

Med vennlig hilsen

Lars Magne Andreassen
styreleder

Liv Ramskjær
generalsekretær

Dette dokumentet er elektronisk godkjent og oversendes uten signatur.

²² Hammer:2021: s 13-14: Nationaløkonomiske og -kulturelle utfordringer for nordiske spilindustrier i en plattformkapitalistisk verden: Norsk medietidsskrift Årgang 28 nr 4