



Innst. S. nr. 79

(2008–2009)

Innstilling til Stortinget fra familie- og kulturkomiteen

St.meld. nr. 14 (2007–2008)

Innstilling fra familie- og kulturkomiteen om dataspill

Til Stortinget

1. SAMMENDRAG

1.1 Bakgrunn, mål og sammendrag

1.1.1 Innledning og bakgrunn

Den internasjonale spillbransjen har på få år vokst til å bli en av de store bransjene innen underholdning og media. I 2006 ble det omsatt for ca. 190 mrd. kroner i det internasjonale dataspillmarkedet. Til sammenligning var omsetningen i det internasjonale markedet for platesalg og lovlig nedlasting av musikk ca. 217 mrd. kroner. Det internasjonale filmmarkedet hadde en omsetning på ca. 487 mrd. kroner.

Det nordiske dataspillmarkedet er i stor utvikling. Omsetningen utgjør om lag 4 mrd. kroner. Kinomarkedet er til sammenligning på drøye 3 mrd. kroner.

1.1.2 Hovedmål

Regjeringen har en visjon om at Norge skal bli en ledende kulturnasjon som legger vekt på kultur i alle deler av samfunnslivet. Regjeringen gjennomfører et løft for kulturen og frivillig sektor gjennom målrettede tiltak og generell styrking av kunst-, kultur- og frivillighetsformål på statsbudsjettet. Grunnlaget for denne kultursatsingen er lagt gjennom Kulturløftets mål om at 1 pst. av statsbudsjettets utgifter skal gå til kulturformål innen 2014.

Utvikling av dataspill skal være en del av denne kultursatsingen. Dataspillmarkedet utgjør en viktig

og sterkt voksende del av kultur- og underholdningsmarkedet.

Departementet foreslår følgende mål for statens satsing på dataspill:

- Gode norske dataspill i ulike sjangre basert på norsk språk og innhold.

Dataspill er blitt en viktig del av barn og unges kultur- og mediehverdag og bruken av spill er økende. Markedet domineres av importerte spill. Det er derfor særlig viktig at barn og unge får tilgang på spill av høy kvalitet basert på norsk språk og kultur. Gode tilskuddsordninger er nødvendig for å sikre dette tilbudet.

- En livskraftig norsk spillprodusentbransje.

En stigende etterspørsel etter spill medfører at spillbransjen er en næring i vekst og skaper nye arbeidsplasser. Det norske markedet er begrenset, og selskapene trenger gode rammebetingelser for å oppnå kontinuitet og soliditet.

- Kompetanse, innovasjon og teknologiutvikling.

Utvikling av dataspill er en profesjon som bygger på kreativitet, nyskaping og teknologisk kompetanse. Høy kvalitet innen forskning og utdanning er derfor viktig for at bransjen skal sikres den nødvendige kompetanse. Samtidig kan dataspill i seg selv være en kilde til læring og kunnskap.

- Trygg bruk av dataspill.

Enkelte spill inneholder elementer som ikke egner seg for barn. Noen bruker i dag svært mye tid på å spille dataspill, og enkelte spill kan skape en større avhengighet enn andre. Informasjon og bevisstgjøring er viktige tiltak for å sikre trygg bruk av dataspill.

1.1.3 *Sammendrag*

I kapittel 2 i meldingen redegjør departementet for dataspill som medium, blant annet den historiske utviklingen samt ulike sjangre og spilltyper. Kapitlet inneholder også en redegjørelse for hvordan det enkelte spill utvikles fra idé til marked. I kapittel 3 og 4 i meldingen gir departementet en oversikt over spillbransjen, med hovedvekt på spillutvikling. Bransjen beskrives på nasjonalt, nordisk og internasjonalt nivå. Kapittel 5 i meldingen inneholder en oversikt over bruk av dataspill når det gjelder hvor ofte brukerne spiller og hvor mye tid som brukes på spillingen. Kapitlet gir også en redegjørelse for holdningene til norske dataspill og beskriver ulike former for sosial bruk av spill. I kapittel 6 i meldingen redegjøres det for forskning og utdanning på dataspillfeltet. Regjeringen vil gjennomføre en kartlegging av sentrale kompetansemiljøer og rekrutteringsbehov i spillbransjen. I kapittel 7 i meldingen blir det gitt en redegjørelse for de ulike tilskuddsordningene for utvikling av dataspill på norsk, nordisk og europeisk nivå. Departementet foreslår å videreføre og styrke den norske tilskuddsordningen for utvikling av dataspill. Det vil også bli innført en ordning med tilskudd til lansering av dataspill. En utlånsordning for norske dataspill gjennom folkebibliotekene vil bli utredet. Departementet vil arbeide aktivt for at Nordisk dataspillprogram videreføres etter forutsetningene. Muligheten for å styrke tilskuddsordningene til dataspill gjennom å utvide sektoravgiften på omsetning av DVD til også å omfatte dataspill vil bli utredet. I kapittel 8 i meldingen beskrives enkelte problemområder i tilknytning til dataspill: voldelig innhold, problemskapende bruk og piratkopiering. Departementet foreslår å styrke Medietilsynets informasjonsvirksomhet om trygg bruk av dataspill. Departementet vil videre styrke kunnskapen om utbredelsen av problemskapende bruk av dataspill, og vil åpne for at avsetningen fra Norsk Tippings overskudd til tiltak mot avhengighet av pengespill også kan brukes til tiltak mot problemskapende bruk av dataspill. I kapittel 9 i meldingen redegjør departementet for de økonomiske og administrative konsekvensene av forslagene i meldingen.

1.2 **Dataspill som medium**

I meldingen har departementet gitt en beskrivelse av dataspillmediet fra et historisk, sjangermessig, produksjonsmessig og teknologisk perspektiv. Dataspill oppstod som massemedium på 1970-tallet, og har frem til i dag utviklet seg til å bli en viktig underholdningsindustri. Spillmediet har i denne perioden blitt stadig mer i avansert i takt med den teknologiske utviklingen. Produksjon, distribusjon av spill og spillkonsoller domineres av store internasjonale aktører.

Dataspill har, i likhet med film og andre medier, utviklet et sjangersystem basert på spillenes innhold og funksjonalitet. Dette sjangersystemet er relativt stabilt. En viktig sjanger de siste årene er rollespill over Internett.

Utvikling av dataspill er en teknologisk og kunstnerisk krevende prosess som involverer en rekke ulike aktører og kompetanser, fra spilldesignere, tegnere, modellerere, animatører, musikere og programmerere, til testere og markedsførere.

Dataspill utvikles for ulike teknologiske plattformer. De viktigste er PC, ulike konsoller, online og mobiltelefon.

1.3 **Struktur og økonomi i dataspillbransjen i Norge**

Verdikjeden i datamarkedet består av følgende ledd: Utgiver, utvikler, distributør, salgskanal og sluttbruker. De fleste norske selskaper kan betraktes som både utgiver og utvikler idet de utvikler spill basert på egne rettigheter og utgir spillene selv. Både NRK og Norsk Tipping er aktører her. Nøkkeltall fra 2006 viser en total omsetning innen norsk spillutvikling på i overkant av 100 mill. kroner. Det dominerende selskapet er Funcom som stod for 90 pst. av den totale omsetning.

De viktigste suksessfaktorene er: Kvaliteten på spillet er helt avgjørende. Skikkelig lansering og en velfungerende distribusjon er sentrale suksessfaktorer. Likeså har det vist seg å være avgjørende for selskapets suksess å være først ute med nye spillkonsept. Spillindustrien er i stor grad en kunnskapsbasert næring, og tilgang til kvalifisert arbeidskraft er derfor avgjørende. Evnen til å trekke til seg kapital er avgjørende for suksess for spillutvikleren.

Gjennomgangen av verdikjeden viser strukturen i spillbransjen. Spekteret spenner fra store selskaper som kontrollerer alle leddene fra idéutvikling til spillet er hos sluttbrukerne og til en organisering hvor hvert ledd består av selvstendige aktører. At online-spill og -distribusjon blir stadig mer utbredt påvirker strukturen i verdikjeden. For eksempel er lavere inngangsbarrierer en konsekvens av sistnevnte.

1.4 **Dataspillbransjen internasjonalt**

Det nordiske dataspillmarkedet er i sterk utvikling. Det svenske markedet er det eneste nasjonale markedet som viser tegn til å modnes. I alle de nordiske landene har de fleste selskapene som fremdeles er i drift blitt etablert i perioden mellom 2001 og 2005. Dette gir et bilde av en bransje som er sterkt preget av relativt nyetablerte selskaper. På den annen side ble alle de største selskapene etablert før denne perioden. I tillegg står de største selskapene for en betydelig andel av totalomsetningen i sine respektive hjemland.

Når det gjelder antall ansatte, har 2/3 av de norske selskapene 5 ansatte eller færre. Den svenske spillindustrien har vært preget av oppkjøp og fusjoner, andelen selskaper med 5 eller færre ansatte er i underkant av 50 pst.

Sulake er Finlands største dataspillselskap. Selskapet omsatte i 2006 for i underkant av 500 mill. norske kroner og hadde 300 ansatte og er det desidert største selskapet i Norden.

Spillbransjen har på få år vokst til å bli en av de store bransjene innen underholdning og media. Det internasjonale dataspillmarkedet omsatte i 2006 for 190 mrd. kroner. Den årlige veksten er anslått til 9,1 pst. i perioden 2007 til 2011. Dette innebærer en omsetning på ca. 294 mrd. kroner i 2011.

I USA er bruken av spill for håndholdte enheter lavere enn i andre deler av verden. Dette har sammenheng med en tregere utbygging av 3G mobilnett i USA sammenlignet med andre land. I Asia skjer det en rask utbygging av 3G mobilnett. Konsekvensen er at bruk av rene PC-spill her trolig vil gå ned, mens bruken av spill for bruk på mobiltelefon og håndholdte enheter trolig vil øke. Det antas at dette særlig vil gjelde Kina. I Europa har tidlig utbygging av 3G mobilnett og stort salg av avanserte telefoner gitt grunnlag for omfattende bruk av spill beregnet på mobile enheter.

1.5 Bruk av dataspill

Sett under ett kan man si at dataspill brukes stadig oftere frem til man er 13–15 år, og at hyppigheten deretter synker. Gutter spiller dataspill mye oftere enn jenter. Gjennomsnittlig bruk av spill blant små barn i alderen 3–7 år er lavere enn i de høyere aldersgruppene: kun tre av ti har brukt dataspill en tilfeldig dag. For de minste barna finner vi ikke store forskjeller mellom gutter og jenter.

I gruppen 8–24 år er det en tydelig tendens til økt tidsbruk på dataspill i alle grupper gjennom perioden, unntatt for jenter mellom 16 og 24 år. Blant gutter i alderen 16–24 år har økningen fra 2003 til 2007 vært på ca. 50 pst. blant dem som spiller. Daglig gjennomsnitt for disse er ca. 2,5 timer. Tiden brukt på dataspill blant mindre barn har imidlertid gått noe ned fra 2003 til 2007 for både gutter og jenter, selv om nedgangen har vært noe større for jentene.

Ifølge TNS Gallups undersøkelse "medie Barn 2007" har så godt som alle barn (96 pst.) tilgang til teknisk utstyr det kan spilles dataspill på. PC-spill er definitivt mest populært blant de eldre barna, og bruk av PC-spill stiger jevnt med alderen. Det er ikke store forskjeller mellom gutter og jenter. Når det gjelder konsoller er det stor forskjell mellom kjønnene, og bruk av konsoller øker markant med alderen. Håndholdte spill er klart mest populært i de yngre aldersgruppene, og synker med alderen. Det er videre en

klar tendens til at man bruker lengre tid på konsoll og PC-spill enn på håndholdte spill.

Andelen som bruker penger på spill selv har økt betydelig fra 1995 til 2007.

En undersøkelse viser at barn mellom 5 og 12 år spiller norske spill relativt sjelden. Kjennskapet til norske dataspill blant foreldre er svært lav. Holdningene til norske spill er overveiende positive.

Undersøkelser viser at det eksisterer forskjellige preferanser på spill mellom gutter og jenter. Gutter foretrekker action i form av sportspill og skyting, samt militære strategispill. Jenter foretrekker sosiale strategispill og spill hvor vold og konflikter er skjult i historien.

Det har oppstått ulike typer sosiale fellesskap omkring dataspill, både i forhold til nettbasert spilling, og ulike former for spilltreff. The Gathering i Vikingskipet på Hamar samler hver påske om lag 5 000 datainteresserte ungdommer. Jenteandelen her er nå steget til 20 pst. Dataspill betraktes også av mange som en seriøs idrettsgren, såkalt eSport.

1.6 Forskning og utdanning

1.6.1 Innledning

Spillutvikling er i høy grad et kunnskaps- og innovasjonsdrevet felt som er avhengig av både satsing på forskning og utvikling (FoU) og utdanningstilbudet på området. I tillegg kan dataspill brukes i ulike læringsammenhenger.

FoU er en viktig rammebetingelse for spillbransjen. Dette gjelder både forskning og utvikling som retter seg direkte mot spillbransjen, og den forskningen som retter seg mot tiliggende områder. Meldingen omtaler relevant forskning på dataspill.

Spillutvikling involverer en rekke yrkesgrupper. Dette medfører at det er et behov for utdanning og kompetanse innen flere ulike felt for å dekke behovet for høyt kvalifisert arbeidskraft innen spillbransjen. Meldingen inneholder en kort beskrivelse av de utdanningene som er direkte innrettet mot utvikling av dataspill. Spillutviklingsselskapene vil også kunne rekruttere arbeidskraft fra mer generelt innrettede utdanninger, blant annet informatikk, animasjon og grafisk design.

Dataspill har gjort sitt inntog i skolen og benyttes som læremiddel i utdanningen, på alle nivåer, fra barnehage til høyere utdanning. Meldingen inneholder en kort beskrivelse av dette området.

1.6.2 Forskning på dataspill

Forskning på dataspill kan deles inn i to hoveddeler: forskning på bruk av dataspill og forskning på utvikling av dataspill.

Forskningen på bruk av dataspill ligger i krysningsfeltet mellom IKT og humaniora, sosiologi og

psykologi. Et viktig aspekt ved slik forskning er studier og kartlegging av selve fenomenet dataspill, dataspillenes rolle i samfunnet og påvirkning på individet. Spørsmålet om hvilken effekt vold i underholdningssuttrykk har på brukeren har vært gjenstand for mye forskning.

Forskning på utvikling av dataspill har tradisjon innen fagfelt som datateknikk, men omfatter også andre fagområder som kunst, grafisk design, historiefortelling og lyd/musikk. Forskning innen utvikling av dataspill omfatter derfor både de teknologiske og de uttrykksmessige aspektene i prosessen med å lage et dataspill. Slik forskning har et stort spenn og har krysningspunkter med mange fagområder. Et viktig mål med slik forskning er å utprøve, forbedre og skape ny teknologi, spillkonsepter, verktøy, metoder, prosesser, interaksjonsmåter og nye stilarter. Et annet mål er å se på hvordan spillteknologi kan brukes innenfor nye områder og på andre måter.

Utvikling av dataspill krever tverrfaglig kompetanse, som også gjenspeiler seg innen utviklingen av forskningsmiljøene. NTNU har eksempelvis en tradisjon på forskning relatert til utvikling av dataspill som er mer teknisk orientert.

Forskning og koordinering av forskning på dataspill vil kunne bidra til innovative teknologier og løsninger som igjen vil styrke næringen. En annen effekt er at en slik satsing også vil stimulere til innovasjon innen spillenes kunstneriske og visuelle uttrykk.

1.6.3 Utdanning og kompetanse

Målt i antall sysselsatte, er norsk spillindustri er en relativt liten nisje i IT-næringen. Det er vanskelig å anslå rekrutteringsbehovet ettersom det ikke er utarbeidet noen oversikt over dette, men norske produsenter melder om utfordringer knyttet spesielt til rekruttering av grafiske designere og programmere. Bransjen konkurrerer blant annet om kompetanse med petroleumsnæringen, hvor blant annet fjernstyring av boreoperasjoner de siste årene har medført økt kompetansebehov innen simulering, visualisering og kunstig intelligens. Det er generelt stor mangel på IT-kompetanse i Norge.

Det er de siste årene blitt etablert en rekke ulike studietilbud i Norge som profilerer seg som spillutviklingsutdanninger. Disse har også hatt relativt god søkning sett i forhold til lignende utdanningstilbud som ikke aktivt profileres som dette. Meldingen inneholder en oversikt over universiteter og høyskoler som har spisset sitt utdanningstilbud mot dataspill:

- Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet (NTNU)
- Høgskolen i Hedmark (HiHM)
- Høgskolen i Narvik (HiN).

- Norges informasjonsteknologiske høyskole (NITH).

1.6.4 Dataspill og læring

Dataspill har gjort sitt inntog i skolen og benyttes som læremiddel i utdanningen, på alle nivåer, fra barnehage til høyere utdanning. Meldingen gir en kort beskrivelse av området under henvisning til St.meld. nr. 17 (2006–2007) Eit informasjonssamfunn for alle.

1.6.5 Departementets vurderinger og konklusjoner

Dataspillbransjen er avhengig av satsing på utdanning og forskning. I Norge ser vi en tendens til at ulike utdanningsinstitusjoner satses på både forskning og utdanning innen spillutvikling. Dette er viktig for å dekke kompetansebehovet i spillbransjen og for å sikre den innovasjonen som er nødvendig for at den norske spillbransjen skal være konkurransedyktig.

Det eksisterer ikke noen samlet oversikt over kompetansebehovet i spillbransjen. Det finnes heller ingen analyser av rekrutteringsbehovet innen de ulike områdene som er nødvendige innen spillutvikling. Regjeringen vil derfor gjennomføre en kartlegging av sentrale kompetansetilbud og rekrutteringsbehovet i spillbransjen.

Dataspill kan også være et nyttig hjelpemiddel i læringssammenheng. I forbindelse med utvikling av tilbudet av elektroniske læremidler vil et samspill med dataspillbransjen kunne være interessant.

1.7 Tilskudd til spillutvikling

1.7.1 Departementets vurderinger og anbefalinger

Utenlandske spill er i dag svært dominerende på markedet. Studier foretatt på oppdrag av Nordisk ministerråd viser at under 1 pst. av spillene på markedet er av nordisk opphav. Samtidig øker bruken av dataspill sterkt – særlig blant barn og unge. Departementet mener det er viktig å styrke tilskuddene til norske dataspill for å sikre et tilbud til barn og unge basert på norsk språk og kultur. Slike tilskudd vil kunne styrke og konsolidere den norske spillbransjen og bidra til å skape arbeidsplasser i spillindustrien. Gjennom å styrke aktiviteten i spillindustrien vil tilskuddene også bidra til økt innovasjon og kompetanseheving i bransjen.

1.7.1.1 TILSKUDD TIL SPILLUTVIKLING

Spillprodusenter som ønsker å lage spill basert på norsk språk og kultur har små muligheter for å finansiere utviklingen av et spill fullt ut. Spillutvikling medfører betydelige investeringer i teknologi og høye personalutgifter. Det norske markedet er lite, og

mulighetene til inntjening er derfor begrensede. Som for filmområdet er det derfor behov for statlige tilskudd for å få frem et norskspråklig tilbud. Tilskuddsordningen for utvikling av interaktive produksjoner har eksistert siden 2004. Departementet vurderer ordningen som et viktig bidrag til styrking av den norske spillbransjen, slik at det kan produseres norske spill for barn og unge.

Departementet vil videreføre og styrke tilskuddsordningen for utvikling av dataspill.

1.7.1.2 TILSKUDD TIL LANSERING

For å nå ut til publikum i konkurranse med utenlandske spillutgivelser og andre underholdningstilbud, er det viktig å bruke ressurser på lansering. Undersøkelser viser at kjennskapen blant publikum til norske spilltitler er lav, særlig for spill som ikke bygger på kjente merkenavn fra film og TV. Samtidig er holdningen til norske spill positiv. Dette tyder på at det finnes et stort potensial for økt utbredelse av norske spill på markedet. Spillutviklere og distributører har i dag begrensede ressurser til lansering av spill. Som for filmområdet er det behov for å gi tilskudd til lansering av norske dataspill.

Departementet vil innføre en ny ordning med tilskudd til lansering av dataspill.

1.7.1.3 INNKJØPSORDNING

Dataspill er relativt sett kostbare i innkjøp, og medfører økonomiske utlegg som ikke er mulige for alle. Spillprodusentforeningen har foreslått en innkjøpsordning for dataspill gjennom folkebibliotekene, etter modell av liknende ordninger for litteratur og film. Departementet mener det er viktig at norske dataspill i større grad gjøres tilgjengelige for barn og unge, og ser positivt på forslaget fra spillprodusentene. En slik innkjøps- og utlånsordning vil imidlertid kreve en utredning av opphavsrettslige problemstillinger.

Departementet vil utrede en innkjøps- og utlånsordning for norske dataspill i regi av folkebibliotekene.

1.7.1.4 NORDISK DATASPILLPROGRAM

Det er mulig å hente tilskudd til spillutvikling og andre markedsrettede aktiviteter fra Nordisk dataspillprogram under Nordisk ministerråd. Norske selskaper har gode resultater når det gjelder støtte fra dette programmet. Departementet mener programmet er et viktig bidrag til å styrke produksjonen og utbredelsen av nordiske spill.

Departementet vil arbeide aktivt for at Nordisk dataspillprogram videreføres etter forutsetningene.

1.7.1.5 UTVIDELSE AV SEKTORAVGIFT

Det eksisterer i dag en sektoravgift på omsetning av film og DVD, jf. lov av 15. mai 1987 nr. 21 om film og videogram § 3. Denne avgiften benyttes til ulike film- og kinokulturelle formål. Spillprodusentforeningen har foreslått at denne avgiften utvides til også å omfatte dataspill for å finansiere økte tilskudd til norskutviklede spill. Foreningen har beregnet at en slik avgift ville kunne gi en årlig inntekt på 30 mill. kroner.

Departementet vil utrede og gjennomføre høring om muligheten for å styrke tilskuddsordningene til dataspill gjennom å utvide sektoravgiften på omsetning av DVD til også å omfatte dataspill. Dette må eventuelt vurderes i fremtidige statsbudsjett.

1.8 Bevisstgjøring

1.8.1 *Spill og påvirkning*

I Norge har det fra tid til annen vært debatt om voldelige dataspill og spillenes mulige negative påvirkning på barn og unge. De senere årene har det vært utgitt flere kontroversielle spill, som har ført til politiske reaksjoner og medieoppslag, både i Norge og i Europa.

1.8.1.1 PAN EUROPEAN GAME INFORMATION – PEGI

Opprettelsen av PEGI – merkeordningen for dataspill, Pan European Game Information (PEGI) – var et signal fra bransjen om at de ønsket bedre informasjon om spillenes innhold. Merkeordningen var også et nødvendig tiltak fra bransjen i lys av de ulike kontroversene omkring voldsinnhold i dataspill og påvirkning på barn og unge. Bransjen foretrakk en selvregulering på europeisk nivå fremfor nasjonal lovregulering. Merkeordningen ble innført våren 2003 og ble godt mottatt av politiske myndigheter i europeiske land, også i Norge. EU-kommisjonen har også ved flere anledninger uttalt tilslutning til denne ordningen.

Systemet har etter hvert fått tilslutning fra hele den europeiske spillbransjen, og benyttes i alle europeiske land med unntak av Tyskland, der aldersklassifiseringen er lovregulert.

PEGI har som hovedhensikt å gi informasjon om spillets innhold egner seg til en bestemt aldersgruppe – i tillegg til å gi informasjon om hvilket innhold som danner grunnlag for klassifiseringen.

Siden våren 2003 har nesten alle dataspill i Europa blitt vurdert i PEGI-systemet.

Undersøkelser foretatt av Medietilsynet og bransjeorganisasjonen ISFE viser at det er et stort behov for kunnskap om merkeordningen. Medietilsynet, som er medlem av PEGI-ordningens rådgivende organ, har derfor lagt vekt på å styrke informasjonen

om ordningen, i samarbeid med de norske spilldistributørene.

1.8.2 *Problemskapende bruk*

Avhengighet av pengespill har fått mye oppmerksomhet i Norge de siste årene. I den forbindelse har også problemskapende bruk av online-spill som for eksempel "World Of Warcraft" blitt trukket inn. Dette er en kobling som kan være problematisk.

Det er fortsatt lite kunnskap om hva dataspillavhengighet eventuelt innebærer. Det er ennå ikke utarbeidet en verifisert teori eller praksis for dette. Avhengighet av dataspill er ikke en klinisk betegnelse og er ikke vurdert som en psykisk lidelse.

I forskningslitteraturen påpekes det likevel at enkelte barn kan utvikle problemskapende bruk av spill. I meldingen benyttes derfor begrepet "problemskapende bruk" i stedet for den kliniske betegnelsen "avhengighet".

1.8.2.1 HJELPELINJEN FOR SPILLEAVHENGIGE

Hjelpelinjen for spilleavhengige, som er opprettet og finansiert av Lotteri- og stiftelsestilsynet og Sykehuset Innlandet, rapporterer om økning i antall henvendelser fra mennesker som har blitt "hektet" på dataspill. Også andre institusjoner innen helsevesenet har kommet med lignende rapporter.

Hjelpelinjen for spilleavhengige viser i sin halvårsstatistikk fra første halvår 2007 en økning i antall samtaler om spill uten penger. Med spill uten penger menes her først og fremst online-spill som for eksempel "World of Warcraft".

"Spill uten penger" forekommer i rapportene fra Hjelpelinjen på linje med pengespill. Denne kategorien har etter hvert fått mange samtaler hos Hjelpelinjen. Det hersker en viss usikkerhet i forhold til hva kategorien omfatter. Helt frem til juli 2007 har det ikke blitt registrert spesifikt hvilke spill disse samtalene har handlet om. Innføring av bedre registrering av innhold og tidsbruk vil gi bedre innsikt i om samtalene gjelder poker på Internett eller tid brukt på online-rollespill.

1.8.3 *Trygg bruk-prosjektet*

Trygg bruk-prosjektet er et nasjonalt koordineringsorgan for trygg bruk av interaktive digitale medier for barn og unge. Prosjektet er en del av et EU-finansiert program, Safer Internet Plus, som har som mål å fremme sikker bruk av Internett blant barn og unge i EU og EØS-området. Prosjektet administreres i Norge av Medietilsynet.

Trygg bruk-prosjektet ønsker å lære barn og unge hvordan de reduserer "risikoatferd" og er ansvarlige internettbrukere. I tillegg jobber prosjektet med å opplyse lærere, foreldre og internettindustrien om

utfordringer og problemområder knyttet til interaktive digitale medier.

Prosjektet har samarbeidspartnere i flere land, og blant noen av de norske deltakerne er IKT-Norge, Forbrukerombudet, Datatilsynet og seks forskjellige departementer.

Undersøkelser av barn og unges mediebruk spiller en stor rolle i prosjektet. Resultater fra undersøkelsene munner ut i konkrete informasjonstiltak som har som mål å øke bevisstheten om trygg bruk av Internett, mobilbruk og dataspill blant barn, unge, foreldre og lærere.

1.8.4 *Piratkopiering*

1.8.4.1 INNLEDNING

Piratkopiering og ulovlig distribusjon av dataspill er svært utbredt.

Det er mange utfordringer å ta fatt i fremover for spillbransjen om de skal demme opp for piratkopieringen. For det første må det til en holdningsendring blant brukerne. Det er også behov for en bevisstgjøring om hva som er tillatt og hva som er ulovlig når det gjelder bruk av digitalt materiale.

1.8.4.2 PIRATKOPIERING I NORGE

I Norge er det i første rekke distributørene som ivaretar spillprodusentenes kommersielle interesser. Det har derfor vært Norsk Spill- og Multimedia Leverandørforening (NSM) som siden opprettelsen i 1998 har stått for rettighetshavernes kamp mot piratkopiering av spill i Norge.

Ifølge NSM er rundt 35 pst. av alle dataspill som brukes og omsettes i Norge piratkopier, noe som ifølge foreningen medfører tap for norske spilldistributører på flere hundre millioner kroner årlig. Legger en til grunn de omsetningstallene foreningen selv opererer med for 2006, vil tapet kunne anslås til 176 mill. kroner for foreningens medlemmer. Fra butikk (ekskl. mva.) vil tapet anslås til 252 mill. kroner. For staten vil piratvirksomheten innenfor dataspill dermed representere tapte merverdiavgiftsinntekter på 63 mill. kroner.

1.8.4.3 PIRATKOPIERING INTERNASJONALT

Det foreligger få beregninger som kan gi et bilde av hvor mye piratkopiering som forekommer og hvor mye dette representerer av reelle tap for bransjen. Mange rapporter som publiseres av bransje- og rettighetsorganisasjoner forholder seg til undersøkelser som viser omfanget av piratkopiering, og anslår tapet ut fra dette.

Ifølge International Intellectual Property Alliance er tapte handelsinntekter fra salg av dataspill som følge av piratkopiering anslått til 2,4 mrd. amerikanske dollar for 2005.

De store tapssummene piratkopieringen representerer har medført at amerikanske myndigheter har engasjert seg helt opp på administrativt og politisk toppnivå i forhold til land som Kina. I tillegg praktiserer en rekke land strenge straffer for piratkopiering, både i form av fengselsstraffer og bøter, blant annet for å skremme bort potensielle lovbrytere. I mange land er det iverksatt holdningskampanjer for å begrense piratkopieringen.

1.8.5 Departementets vurderinger og anbefalinger

I de fleste tilfeller vil barn og unges bruk av dataspill være en positiv aktivitet og en kilde til både underholdning og læring. Enkelte spill inneholder likevel elementer som ikke egner seg for alle aldersgrupper. Videre vil noen spill være av en slik art at enkelte spillere bruker overdrevent mye tid på dem. Piratkopiering av dataspill er et økende problem. Departementet legger vekt på kunnskap og bevisstgjøring som virkemidler i forhold til disse problemstillingene.

1.8.5.1 TILTAK FOR TRYGG BRUK AV DATASPILL

Medietilsynet har hovedansvaret for bevisstgjøringstiltak i forhold til dataspill. Departementet ser positivt på bransjens frivillige merkeordning med aldersgrenser og innholdssymboler (PEGI). Departementet ser også positivt på Medietilsynets samarbeid med spillbransjen om utvikling av og informasjon om ordningen. Videre har Medietilsynet gjennom Trygg bruk-prosjektet virkemidler for informasjonstiltak om dataspill i en videre sammenheng.

Departementet vil styrke Medietilsynets informasjonsvirksomhet om trygg bruk av dataspill.

1.8.5.2 TILTAK MOT PROBLEMSKAPENDE BRUK

Henvendelser til Hjelpelinjen for spilleavhengighet tyder på økte problemer forbundet med spill uten penger – herunder dataspill. Det er viktig å få kartlagt omfanget av problemskapende bruk av dataspill.

Departementet vil styrke kunnskapen om utbredelsen av problemskapende bruk av dataspill.

Det kan årlig foretas en avsetning fra Norsk Tipping's overskudd på inntil 0,5 pst. til tiltak mot avhengighet av spill, jf. lov om pengespill § 10 andre ledd. Midlene fordeles i dag til tiltak under Regjeringens handlingsplan mot pengespillproblemer.

Departementet vil åpne for at midler fra avsetningen til tiltak mot pengespill også kan brukes til forebygging og informasjon om problemskapende bruk av dataspill, også når det ikke er pengespill.

Departementet vil åpne for at avsetningen til tiltak mot pengespill også kan brukes til tiltak mot problemskapende bruk av dataspill.

1.8.5.3 TILTAK MOT PIRATKOPIERING

Piratkopiering er et økende problem, især for produsenter av PC-spill. Området reguleres av åndsverkloven og internasjonale avtaler. Det er viktig å finne en god balanse mellom opphavsmannens rett til beskyttelse og allmennhetens rett til adgang til åndsverkene på fornuftige vilkår.

Departementet vil styrke arbeidet for å sikre opphavsrettighetene knyttet til dataspill.

2. KOMITEENS MERKNADER

Komiteen, medlemmene fra Arbeiderpartiet, Gunn Karin Gjøl, Britt Hildeng, Synnøve Brenden Klemetrud og Tove Karoline Knutsen, fra Fremskrittspartiet, Ulf Erik Knudsen og Karin S. Woldseth, fra Høyre, Olemic Thommessen, fra Sosialistisk Venstreparti, May Hansen, fra Kristelig Folkeparti, lederen May-Helen Mølvær Grimstad, fra Senterpartiet, Magnhild Eia, og fra Venstre, Trine Skei Grande, viser til at til tross for en relativt kort historie, representerer dataspill i dag en svært sentral del av manges kultur- og mediehverdag, særlig barn og unge. Komiteen merker seg at mange dataspill har klare grenseflater mot andre kulturuttrykk, for eksempel litteratur og film.

Komiteen er oppmerksom på at dataspill er et medium der det skjer en spennende og innovativ kunstnerisk utvikling. Spillutvikling involverer ulike aktører med kunst- og kulturfaglig fagkompetanse og har i så måte et spennende potensial for å etablere flere kulturarbeidsplasser.

Komiteen vil understreke at dataspill er noe langt mer enn ren underholdning. I tillegg til at dataspill vinner terreng som et nyttig pedagogisk verktøy, viser den store bredden i ulike spillsjangere at dataspill har potensial innenfor en rekke områder.

Komiteen slutter seg derfor til meldingens intensjon om å inkludere utvikling av dataspill i den generelle kultursatsingen.

Komiteens flertall, alle unntatt medlemmene fra Fremskrittspartiet, vil peke på at det haster med å sikre bedre rammebetingelser for utvikling av gode, norske dataspill i ulike sjangre basert på norsk språk og innhold. I tillegg til målrettede tilskudds- og innkjøpsordninger og aktiv stimulering av forskning og utvikling, vil tiltak mot piratkopiering og sikring av opphavsrettighetene være avgjørende for å styrke økonomien i næringen.

Komiteens medlemmer fra Fremskrittspartiet mener det må legges til rette best

mulig rammebetingelser for alle næringer – og i denne sammenheng – særlig for de som er basert på høyteknologi og kompetanse. Disse medlemmer mener at man i Norge bør kunne utvikle både gode, norske dataspill i ulike sjangre basert på norsk språk og innhold og spill for det internasjonale marked.

Disse medlemmer vil stille seg kritisk til om egne tilskudds- og innkjøpsordninger for bransjen er veien å gå. Men det er åpenbart at dette er en bransje som vil kunne nyte godt av det generelle nivået mht. forskning og utvikling. I den sammenheng vil disse medlemmer minne om det betydelige "hvile-skjær" den sittende regjering har tatt på dette felt.

Disse medlemmer vil støtte tiltak mot piratkopiering og sikring av opphavsrettighetene.

2.1 Norsk språk og innhold

Komiteen er kjent med at markedet i dag domineres av importerte spill. Med den posisjon som dataspill har i barn og ungdoms hverdag, mener komiteen det er viktig, ut i fra et språklig og kulturpolitisk perspektiv, å øke tilfanget av dataspill på norsk og med norsk innhold.

Komiteen registrerer at dataspill kan bidra positivt til å stimulere barns og ungdoms fantasi, kreativitet og læringsevne, og kan også være en innfallsport til andre kulturinteresser.

Komiteens flertall, medlemmene fra Arbeiderpartiet, Sosialistisk Venstreparti og Senterpartiet, tror derfor at gode norske dataspill vil kunne bli et element i utviklingen av Den kulturelle skolesekken.

2.2 Tilskudd

Komiteen viser til at strukturen innen den norske dataspillnæringen kjennetegnes av flere små bedrifter og i realiteten kun én større etablert aktør. Det å være en ung næring i sterk konkurranse med dominerende utenlandske aktører, innebærer at dataspillbransjen i Norge er i en krevende posisjon.

Komiteen er oppmerksom på at spillbransjen er en svært arbeidsintensiv bransje med høye lønnskostnader. Dette i kombinasjon med en lang utviklingsfase før et ferdig produkt kan settes i produksjon og gi inntjening, gjør at spillbransjen i Norge har et behov for å tiltrekke seg risikokapital.

Komiteen mener dataspillnæringen har et stort potensial til å videreutvikles.

Komiteens flertall, alle unntatt medlemmene fra Fremskrittspartiet, viser til at dette fordrer at offentlige midler stilles til rådighet for å stimulere og styrke økonomien i de ulike deler av verdikjeden.

Flertallet viser til meldingen der Regjeringen varsler videreføring og styrking av den eksisterende tilskuddsordningen for utvikling av dataspill. Flertallet slutter seg til dette.

Flertallet har merket seg undersøkelser som viser at norske forbrukere i liten grad er kjent med og oppmerksomme på norskproduserte dataspill, samtidig som de uttrykker en positiv holdning til norske spill. Flertallet deler departementets oppfatning om at dette indikerer et potensial for norske spill på markedet. Flertallet stiller seg derfor positiv til innføringen av et tilskudd til lansering av dataspill.

Flertallet vil her understreke at det bør være en målsetting å utvikle den norske dataspillnæringen slik at den når ut og kan hevde seg også i andre markeder enn det norske.

Flertallet viser til meldingen og merker seg at dataspillnæringen i Norge i hovedsak er konsentrert i Oslo-området. Flertallet vil påpeke at dette er en næring som bør ha muligheter for etablering også i andre deler av landet. Flertallet mener slik næringsutvikling vil kunne gi attraktive kompetansearbeidsplasser rundt om i landet. Flertallet ber derfor Regjeringen vurdere hvordan en best kan innrette virkemiddelapparatet for å stimulere til etablering av slik virksomhet også utenfor hovedstadsområdet.

Flertallet merker seg at kun ett regionalt filmfond eksplisitt har utlyst tilskudd til utvikling av dataspill. Flertallet mener mulighetene for slike regionale tilskudd bør gjøres kjent og gjeldende også i andre deler av landet. Flertallet vil i den forbindelse påpeke at filmbransjen og spillbransjen vil kunne ha felles nytte av hverandres kompetanse og tilstedeværelse regionalt og lokalt.

2.3 Innkjøpsordning

Komiteen viser til forslaget i meldingen om å utrede en egen innkjøps- og utlånsordning for (norske) dataspill i regi av folkebibliotekene.

Komiteen er kjent med at noen få folkebibliotek allerede tilbyr utlån av dataspill i sine filialer, og at dette er et veldig populært tilbud hos det yngre publikum.

Komiteens flertall, alle unntatt medlemmene fra Fremskrittspartiet, vil i denne sammenheng påpeke at i likhet med tilbud om utlån av dvd, vil tilgang på ulike dataspill gjennom bibliotekene være en viktig kanal for å gi alle barn og unge mulighet til å benytte dataspill. Et slikt tiltak vil, etter flertallets oppfatning, bidra positivt til å videreutvikle bibliotekenes digitale tilbud, samt bidra til å gjøre biblioteket til et attraktivt tilbud for barn og unge.

Flertallet er oppmerksom på at opprettelse av en innkjøps- og utlånsordning berører opphavsretts-

lige spørsmål som må avklares, og stiller seg positiv til en videre utredning av forslaget.

Komiteens medlemmer fra Fremskrittspartiet mener at det ikke skal være en primær oppgave for folkebibliotek å tilby utlån av dataspill og DVD i sine filialer. Disse medlemmer viser her til at så å si alle barn og unge i Norge har tilgang på datamaskin/spill og fjernsyn/dvd. Disse medlemmer viser her til opplysninger i meldingen om at ifølge TNS Gallups undersøkelse "medie Barn 2007" har så godt som alle barn (96 pst.) tilgang til teknisk utstyr det kan spilles dataspill på.

Disse medlemmer er oppmerksomme på at opprettelse av en innkjøps- og utlånsordning berører opphavsrettslige spørsmål som må avklares, og mener at i den grad flertallet ønsker slike ordninger, så må disse spørsmål avklares først.

2.4 Sektoravgift

Komiteen viser til at departementet i meldingen tar til orde for en utredning om mulighetene for å utvide den eksisterende avgiften på omsetning av film og dvd, til også å omfatte dataspill.

Komiteens flertall, alle unntatt medlemmene fra Fremskrittspartiet, stiller seg positiv til tanken om at en slik utvidelse vil gi mulighet for økt tilskuddsgrunnlag for produksjon av norske dataspill. Flertallet ser at en slik sektoravgift vil kunne få konsekvenser for hele verdikjeden, og deler derfor Regjeringens standpunkt om at et slikt forslag må undergis en grundig utredning der både de økonomiske og juridiske implikasjonene blir vurdert.

Flertallet viser til at utviklingen innen denne sektoren går veldig raskt. Flertallet vil understreke at dersom norske aktører skal komme i posisjon og kunne hevde seg i konkurransen, er det avgjørende at bedre tilskuddsordninger kommer raskt på plass.

Flertallet viser i denne forbindelse til Spillprodusentforeningen og Produsentforeningen som begge støtter en videre utredning av en slik sektoravgift, og som mener at denne vil kunne etableres på et nivå som tjener både brukerne og bransjens interesse.

Komiteens medlemmer fra Høyre og Venstre viser til komiteens høring 4. november 2008, hvor det blant annet ble anført at innføringen av en sektoravgift vil kunne føre til flere uheldige konsekvenser for dataspill- og elektronikkbransjen i Norge, herunder handelslekkasje og økt grad av piratkopiering, samt at forbrukerne vil måtte betale høyere priser. Det er også et sentralt poeng at en sektoravgift vanskelig vil kunne avgrenses, bl.a. sett i forhold til trenden med økt grad av digital distribu-

sjon av dataspill. Disse medlemmer merker seg videre at det er sannsynlig at en slik avgift vil være i strid med EØS-regelverk og/eller konkurranselovgivning. Disse medlemmer er på denne bakgrunn svært skeptiske til å innføre en sektoravgift slik den er skissert i stortingsmeldingen, men vil ikke motsette seg en videre utredning. Disse medlemmer legger til grunn at departementet på egnet måte vil komme tilbake til Stortinget med sak om dette når utredningen er avsluttet.

Komiteens medlemmer fra Fremskrittspartiet stiller seg, i likhet med flertallet av bransjens aktører, negative til tanken om en slik sektoravgift.

Disse medlemmer foreslår:

"Stortinget ber Regjeringen legge til grunn for sitt videre arbeid med dataspill at det ikke skal innføres noen sektoravgift."

2.5 Kompetansebehov

Komiteen viser til at dataspillbransjen er en kunnskapsintensiv næring som opplever sterk konkurranse fra andre næringer når det gjelder tilgangen på arbeidskraft. Dette er gjerne næringer som utkonkurrerer spillnæringen i lønnsnivå. Komiteen er kjent med at flere norske institusjoner innen universitets- og høyskolesektoren i dag tilbyr egne utdanninger rettet mot spillnæringen.

Komiteen deler departementets vurdering om behovet for forskning og utvikling innen spillutvikling. Komiteens merker seg i denne sammenheng at Regjeringen varsler en kartlegging både av de sentrale kompetansemiljøene i Norge og rekrutteringsbehovet som bransjen står overfor. Komiteen vil i denne sammenheng påpeke at en slik kartlegging bør følges av en evaluering av kvaliteten på eksisterende studietilbud, og en vurdering av hvorvidt de imøtekommer bransjens behov for kompetanse.

Komiteens medlemmer fra Fremskrittspartiet ser de mangler som er innen kompetanse på dette felt som et resultat av at man over lengre tid har satset for lite på utdanning og forskning innen realfag og teknologi.

2.6 Bevisstgjøring

Komiteen vil understreke at dataspill i all hovedsak er en kilde til positive opplevelser og av nytteverdi for ulike formål. Komiteen er allikevel bekymret for en tendens der det rapporteres om en økning i henvendelser fra mennesker som har blitt "heftet" på dataspill. Komiteen ber derfor departementet prioritere arbeidet med å styrke kunnskapen om utbredelsen av problemskapende bruk av data-

spill. For øvrig er komiteen positiv til at deler av avsetningen fra Norsk Tipping til tiltak mot penge- spill også kan brukes til tiltak mot problemskapende bruk av dataspill.

Komiteens flertall, alle unntatt medlem- mene fra Fremskrittspartiet, vil videre understreke viktigheten av økt kunnskap om sammenhengen mel- lom problemskapende bruk og spill uten penger for å sikre at statlige tilskuddsordninger kun understøtter gode, norske dataspill.

3. FORSLAG FRA MINDRETALL

Forslag fra Fremskrittspartiet:

Stortinget ber Regjeringen legge til grunn for sitt videre arbeid med dataspill at det ikke skal innføres noen sektoravgift.

4. KOMITEENS TILRÅDING

Komiteen viser til meldingen og til sine merk- nader og råår Stortinget til å gjøre slikt

vedtak:

St.meld. nr. 14 (2007–2008) – om dataspill – vedlegges protokollen.

Oslo, i familie- og kulturkomiteen, den 27. november 2008

May-Helen Molvær Grimstad

leder

Magnhild Eia

ordfører

