



DET KONGELIGE  
KULTURDEPARTEMENT

Statsråden

Familie- og kulturkomiteen  
Stortinget  
0026 OSLO

Deres ref

Vår ref  
21/5487-

Dato  
15. desember 2021

**Svar vedrørende dokument 8:24 S (2021-2022) representantforslag om et løft for den digitale spillkulturen**

Jeg viser til representantforslag 24 S fra stortingsrepresentantene Turid Kristensen, Tage Pettersen, Margret Hagerup, Aleksander Stokkebø, Erlend Svardal Bøe og Grunde Almeland om et løft for den digitale spillkulturen. Representantene har fremmet følgende forslag:

1. Stortinget ber regjeringen følge opp veilederen «Møteplasser for dataspill og datakultur» og vurdere hvordan man ytterligere kan bidra til å gjøre det enklere for kommuner og andre som ønsker å utvikle attraktive, tilgjengelige og inkluderende møteplasser der barn og ungdom som er interesserte i datakultur, opplever å bli sett og føler seg trygge.
2. Stortinget ber regjeringen innføre et regelverk for lotterimekanismer i dataspill i Norge, eventuelt vurdere et forbud mot dette.
3. Stortinget ber regjeringen legge til rette for at flere elever i videregående skole kan velge e-sport på lik linje med andre toppidrettslinjer.
4. Stortinget ber regjeringen bidra til at flere kommuner gjør sine flerbrukshaller og kulturhusarenaer tilrettelagt for datatreff og e-sportkonkurranser, for eksempel gjennom bruk av spillemidler og andre tilskuddsordninger.
5. Stortinget ber regjeringen åpne for å gi støtte til initiativer for internasjonale e-sportarrangementer i Norge.
6. Stortinget ber regjeringen legge bedre til rette for smart bruk av dataspillbasert undervisning i skolen.

Jeg har følgende svar til representantene:

#### Forslag 1:

Barn og unge skal føle seg trygge og inkludert i møte med dataspill og datakultur. Med den nye spillforskriften for tilskudd til utvikling, lansering og formidling av dataspill som trådte i kraft 1. mars 2021, åpner Norsk filminstitutt (NFI) for søknader om tilskudd til kurs og arrangementer som fremmer bruken av dataspill. NFI gir i dag tilskudd til formidlingstiltak som skaper møteplasser mellom publikum og spill, og som setter spill inn i en pedagogisk, kulturell, samfunnsmessig eller historisk kontekst. Søkere til ordningene er kommuner, fylkesbibliotek, festivaler og frivillige organisasjoner som setter opp større datatreff og arrangementsrekker for barn og unge i lokale bibliotek, kulturhus og bydelshus. Det kan også søkes om tilskudd til kompetansehevende tiltak. Formålet er å heve kompetansen til bibliotekarer, pedagoger og andre yrkesgrupper som arbeider med formidling av dataspill. Ettersom dette er nye tilskuddsordninger, har NFI foreløpig begrensede erfaringer med effekten av ordningene, men jeg følger dette løpende i kontakten med NFI.

Bibliotek er en kjerneoppgave i norske kommuner. Bibliotek er en utjevner, integrerende og håndfast gratis tjeneste for oss alle. Bibliotek har en essensiell rolle i å gi barn, ungdom og voksne tilgang på muligheter – også innenfor data og dataspill. NFIs innkjøpsordning for spill i bibliotek er et viktig virkemiddel for å gjøre norske dataspill mer synlige og tilgjengelige. NFI utvikler i samarbeid med Nasjonalbiblioteket en ny spillportal kalt Spillbib, etter modell av Filmbib, som skal forenkle og systematisere formidling og tilgjengeliggjøring av spill i bibliotekene. Etter planen skal den publiseres tidlig i 2022.

NFI og Nasjonalbiblioteket legger sammen til rette for at bibliotekene kan dele erfaringer og kunnskap om hvordan spillene kan formidles på en god måte. En utfordring ved formidling av spill i bibliotek har nettopp vært manglende kompetanse. Jeg mener derfor at formidlingskompetansen er avgjørende for å styrke bibliotekenes rolle som en inkluderende og trygg møteplass for dataspillkultur. I Nasjonal bibliotekstrategi 2020–2023 gjøres det tiltak for å bidra til å styrke kompetanseutvikling i bibliotekfeltet. Det er bevilget midler til fylkesbibliotekene v/ Trøndelag fylkesbibliotek til det flerårige prosjektet Formidlingskompetanse i folkebibliotek, hvor dataspillformidling er et av sju satsingsområder.

Oppsummert vil jeg derfor trekke frem følgende tiltak som kan bidra til å styrke bibliotekene som arenaer for spill.

- Øke formidlingskompetanse hos bibliotekansatte
- Innkjøp av flere spill som egner seg for sosiale sammenhenger og er lette å bruke i møteplassen bibliotek.
- Drive arenautvikling, skape gode rom som egner seg for spillarrangementer, og for alle aldersgrupper.
- Styrke samarbeid mellom bibliotek og spillmiljøene

Et annet relevant virkemiddel er Frifondsmidlene. Landsrådet for Norges barne- og ungdomsorganisasjoner (LNU) og Norsk musikkråd fordeler støtte gjennom Frifond organisasjon til landsdekkende, frivillige og demokratiske organisasjoner, mens Frifond barn og unge går til prosjekter for, med og av barn og unge selv. Ungdom og fritid viderefordeler frifondmidler til aktivitet og utstyr i fritidsklubber gjennom egen støtteordning.

Ordningene fra NFI er viktige å følge med på og vi er løpende i dialog for å sikre mest treffsikre ordninger, blant annet innenfor e-sport, gaming, spillkvelder og annet. Dette er en prioritet for regjeringen.

#### Forslag 2:

I stadig flere dataspill finnes det elementer som ligner på lotteri og pengespill. Et eksempel er såkalte lootbokser som kan kjøpes eller vinnes i spillet, og hvor innholdet er ukjent til boksen er åpnet. Lootbokser er som hovedregel ikke omfattet av forslaget den nye pengespillloven, jf Prop. 220 L (2020-2021) s. 185. Det er bare premier eller lootbokser som kan veksles inn i vanlige penger eller annen økonomisk verdi utenfor spillet, forutsatt at dataspillet også fyller de andre vilkårene i loven for pengespill.

Lootbokser må også vurderes etter forbrukervernreglene. Både markedsføringsloven og angrerettloven, og særlig barnekapitlet i markedsføringsloven, adresserer visse problemstillinger knyttet til informasjon til forbrukerne, og vilkår for dataspill som leveres til forbrukerne. Det er et forbud i markedsføringslovens barnekapittel mot direkte kjøpsoppfordringer rettet mot barn. Dette rammer markedsføring av lootbokser rettet mot barn. Men disse reglene vil i liten grad avhjelpe andre problemstillinger slik som spilleavhengighet, problemspillere eller andre sosiale utfordringer.

Lootbokser er noe ulikt regulert i ulike land. Enkelte land vurderer nå hvordan denne praksisen kan reguleres, og blant annet har Belgia etter det opplyste vedtatt et forbud. Vi ser at lootbokser kan være problematisk. Erfaring fra andre lands regulering og praksis vil gi nyttig kunnskap om hvorvidt det er hensiktsmessig å regulere dette nærmere.

I forskningssammenheng er lootbokser et ganske nytt fenomen som så langt har fått relativt lite oppmerksomhet. Universitetet i Bergen gjennomførte i 2019 en befolkningsundersøkelse om spilleproblemer i pengespill og dataspill, inkludert lootbokser. Dette er den første kartleggingen i Norge av eventuelle problemer knyttet til lootbokser. Undersøkelsen viste at 9,4 pst. av utvalget hadde kjøpt lootbokser enten til seg selv eller andre, og 4,6 pst. av dem som hadde kjøpt lootbokser var enige eller helt enige i at forbruket deres var problematisk. Dette tilsier at over 17 000 personer i Norge kan ha et problematisk forbruk av lootbokser, noe som må tas på alvor.

Regjeringen skal lansere en handlingsplan mot spilleproblemer i pengespill og dataspill for perioden 2022-2025. Her vil det foreslås en rekke tiltak for å få mer kunnskap bl.a. om lootbokser og andre spill i gråsonen mellom pengespill og dataspill. Det vil blant annet foreslås å gi midler til mer forskning på hvilke faktorer som påvirker utviklingen av

spillproblematikk og mer forskning rundt behandling av dataspillavhengighet. Handlingsplanen fokuserer også på generell kunnskapsbygging om problemer knyttet til dataspill i hjelpeapparat og befolkningen generelt, og da særlig rettet mot barn og unge.

Jeg er enig i at regjeringen bør vurdere å innføre et regelverk for lotterimekanismer i dataspill, men i dag har vi ikke tilstrekkelig med kunnskap til å foreslå dette. Handlingsplanen mot spilleproblemer i pengespill og dataspill vil bidra til å styrke kunnskapsnivået, og i tillegg vil jeg i samråd med barne- og familieministeren vurdere bl.a. forbrukerbeskyttelsen rundt lootbokser i dataspill.

Jeg har innhentet innspill fra Barne- og familiedepartementet til dette svaret.

### Forslag 3:

Hvordan tilbudet i videregående opplæring legges opp og dimensjoneres er et fylkeskommunalt ansvar. Statlige utdanningsmyndigheter legger rammene for tilbudet ved å fastsette den nasjonale tilbudsstrukturen, og så er det fylkeskommunene som er ansvarlig for hvor mange elever de tar inn på de ulike utdanningsprogrammene. I dag finnes det 10 yrkesfaglige utdanningsprogrammer og 5 studieforbereende utdanningsprogrammer. Verken toppidrett eller e-sport er et eget utdanningsprogram, og de er ikke definert i den nasjonale tilbudsstrukturen. Toppidrett er derimot et valgfritt programfag innenfor utdanningsprogrammet idrettsfag.

Mange av skolene som tilbyr e-sport gjør dette ved å ha det som profil eller idrett innenfor det valgfrie programfaget toppidrett i utdanningsprogram for idrettsfag. Programfaget toppidrett kan også tilbys til elever på andre studie- eller yrkesforberedende utdanningsprogrammer. Siden e-sport ikke er definert i den nasjonale tilbudsstrukturen har vi ikke statistikk på hvor mange skoler som har et slikt tilbud.

Med den fleksibiliteten som ligger i dagens tilbudsstruktur står fylkeskommunene fritt til å lage tilbud der e-sport er en viktig bestanddel. Det er med andre ord opp til fylkene selv om de ønsker å gi flere elever muligheten til å fordype seg i e-sport i videregående opplæring.

Jeg har hentet innspill fra Kunnskapsdepartementet til dette svaret.

### Forslag 4:

Det kan søkes om tilskudd av spillemidlene til bygging og rehabilitering av anlegg som er åpne for allmenn idrettslig virksomhet, og som ikke er underlagt fortjenestebaserte eierformer. Kommuner og idrettslag kan altså søke om tilskudd til flerbruksflater for eksempel e-sport, jf. Bestemmelser om tilskudd til anlegg for idrett og fysisk aktivitet, punkt 2.6.3. Det er anleggseier som står for drift, inkludert utleie og fordeling av treningstid.

Fylkeskommunene forvalter årlig om lag 56 mill. kroner fra spillemidlene til desentralisert ordning for kulturbygg. Det er fylkeskommunene som lyser ut disse midlene og tar stilling til hvilke prosjekt som skal prioriteres. Fra Kulturdepartementet er det fastsatt overordnede

statlige retningslinjer for bruken. Formålet som er skissert i dette representantforslaget er innenfor rammen for bruken av midlene i denne ordningen, dvs. at fylkeskommunene kan prioritere investeringer knyttet til datatreff og e-sportkonkurranser.

Forslag 5:

Som det fremgår av dataspillstrategien Spillerom er regjeringen positive til et eventuelt internasjonalt e-sportarrangement i Norge. Regjeringen har også fastsatt at den vil legge til rette for organisert e-sport i tråd med verdiene i den norske idrettsmodellen.

Det er åpent for å søke støtte til initiativer for internasjonale e-sportarrangementer i Norge, på lik linje med andre arrangementer. Det finnes ingen egnede tilskuddsordninger for verken idretts- eller kulturarrangementer på statsbudsjettet, men det har unntaksvis blitt gitt tilskudd til arrangementer basert på en særskilt og unik vurdering av det enkelte arrangement.

Forslag 6:

Kunnskapsdepartementet har i dag ingen direkte tiltak som dreier seg om dataspill i skolen. Bruk av dataspill i undervisning er et pedagogisk valg som ligger under lærernes og skolenes metodefrihet gjennom læreplanene. Siste tilgjengelige nasjonale tall for bruk av dataspill i undervisning i grunnopplæringen er fra 2019 (Monitor 2019, Utdanningsdirektoratet). Omtrent en tredjedel av elevene oppgir da at de har brukt spill i forbindelse med undervisningen. I undersøkelsen oppgir også omtrent 18 prosent at de ofte eller ganske ofte spiller læringsspill med medelever. Dataspill i undervisningen kan både være kommersielle spill, som primært er utviklet for fritidsbruk men som også kan brukes i en pedagogisk ramme, eller det kan være spillelementer som er integrert i digitale læremidler utviklet for bruk i undervisningen.

Den gjeldende strategien for digitalisering i grunnopplæringen nevner ikke dataspill spesifikt, men har generelle betraktninger rundt digitale læremidler. Intensjonene med tiltak knyttet til digitale læremidler er å tydeliggjøre hvordan læremidlene utnytter det digitale mediets muligheter på ulike måter. Ut over dette er myndighetenes satsing på læremidler knyttet til kvalitet, faglig dekning, markedsutvikling og stimulering, universell tilgang og informasjonssikkerhet samt personvern. Alle disse temaene er også relevante for diskusjonen om dataspill i undervisningen.

Jeg har hentet innspill fra Kunnskapsdepartementet til dette svaret.

Med hilsen



Anette Trettebergstuen