



STORTINGET

Innst. 155 S

(2021–2022)

Innstilling til Stortinget
fra familie- og kulturkomiteen

Dokument 8:24 S (2021–2022)

Innstilling fra familie- og kulturkomiteen om Representantforslag fra stortingsrepresentantene Turid Kristensen, Tage Pettersen, Margret Hagerup, Aleksander Stokkebø, Erlend Svardal Bøe og Grunde Almeland om et løft for den digitale spillkulturen

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.»

Det vises til dokumentet for nærmere redegjørelse for forslagene.

Til Stortinget

Bakgrunn

I dokumentet fremmes 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.

Komiteens merknader

Komiteen, medlemmene fra Arbeiderpartiet, Åse Kristin Ask Bakke, Ragnhild Male Hartviksen og Torstein Tvedt Solberg, fra Høyre, Turid Kristensen og fung. leder Tage Pettersen, fra Senterpartiet, Margrethe Haarr og Olav Urbø, fra Fremskrittspartiet, Sigbjørn Framnes, fra Sosialistisk Venstreparti, Kathy Lie, og fra Venstre, Sofie Høgestøl, viser til representantforslaget om et løft for den digitale spillkulturen. Allerede i 2008 behandlet Stortinget St.meld. nr. 14 (2007–2008) Dataspill, jf. Innst. S. nr. 79 (2008–2009). Videre ble dataspill og gaming også behandlet som en del av Meld. St. 18 (2020–2021) Oppleve, skape, dele – Kunst og kultur for, med og av barn og unge. I 2019 lanserte regjeringen Solberg Norges første dataspillstrategi – «Spillerom – Dataspillstrategi 2020–2022». Komiteen viser også til at dataspill er en del av egen post på statsbudsjettet kap. 334 post 78. Komiteen viser også til Representantforslag 297 S (2020–2021) fra Himanshu Gulati, Silje Hjemdal, Tor André Johnsen, Hanne Dyveke Søttar og Gisle Meininger Saudland om en nasjonal e-sportstrategi.

Komiteen viser til at representantforslaget redegjør for at dataspill som aktivitet omfatter stadig større andel av unge, inkludert mange som ikke benytter seg av tradisjonelle, organiserte fritidsaktiviteter. Forslaget beskriver også utviklingen av en stadig større og organisert e-sportsektor. Videre vises det til at dataspill synes å være lite helhetlig behandlet i skoleverket.

Komiteen merker seg at det i representantforslaget fremmes en rekke konkrete forslag.

Komiteen viser til statsråd Anette Trettebergstuen's brev av 16. desember 2021 til komiteen med vurdering av forslagene. Statsråden har også hentet innspill fra flere andre departementer som grunnlag for sitt svar. Statsråden viser til at flere av forslagene allerede dekkes av eksisterende ordninger, slik som forslag 4 og 5. Komiteen merker seg at statsråden viser til at andre forslag (f.eks. 1) allerede følges opp av regjeringen, og at eventuelle problemer knyttet til lotterilignende mekanismer vil bli omhandlet i en kommende handlingsplan.

Komiteen viser videre til høring som komiteen avholdt 20. desember 2021, hvor det deltok en rekke organisasjoner. I høringen kom det frem synspunkter på potensialet for spillnæringen og norske spillmiljøer. Det ble også fokusert på problematikken rundt spillavhengighet og redegjort for erfaringer med offentlig tilrettelegging. Komiteen tar med seg alle innspill i arbeidet med denne saken.

Komiteen viser til at Kulturdepartementet 27. januar 2022 kunngjorde at arbeidet med å lage en ny strategi for dataspillpolitikken har begynt, og at planen er å ha strategien klar i løpet av 2022. Komiteen mener det er svært positivt at målet med dette strategiarbeidet er at norske spill skal ta en større markedsandel internasjonalt, og at strategien skal utrede bedre hvordan det offentlige kan understøtte utviklingen av dataspill i Norge. Komiteen viser til at de fleste av punktene i den forrige strategien nå er gjennomført, og at en ny strategi skal bygge videre på erfaringene fra denne og hovedmålene for dataspillutvikling, men samtidig ha et fokus på at dataspill er både kultur og næring.

Komiteens flertall, alle unntatt medlemmene fra Fremskrittspartiet og Venstre, viser til at flere av momentene som omtales i dette representantforslaget, bør inngå i dette arbeidet.

Komiteens medlemmer fra Høyre, Fremskrittspartiet og Venstre viser til at regjeringen Solberg i 2019 lanserte Norges første dataspillstrategi – «Spillerom – Dataspillstrategi 2020–2022» – for å løfte dataspill som selvstendig kulturuttrykk, kunstform, næring og fritidsaktivitet. Disse medlemmer håper regjeringen vil følge opp denne, og

også sørge for en videreføring av strategien etter 2022 som også kan bidra til å løfte den digitale spillkulturen slik det tas til orde for i dette representantforslaget. Regjeringen Solberg la også frem stortingsmelding Meld. St. 18 (2020–2021) Oppleve, skape, dele – Kunst og kultur, for, med og av barn og unge, hvor dataspill og gaming er omhandlet.

Dataspilling som fritidsinteresse

Komiteen viser til at dataspill har stor utbredelse blant barn og unge og er den største fritidsinteressen blant ungdom i dag. Dataspilling har hatt en rivende utvikling, og stadig flere er engasjert i dataspill som sport i hele verden. Ifølge Medietilsynets undersøkelse Barn og medier (2020) øker andelen barn og unge som spiller dataspill år for år. Hele 96 pst. av guttene og 76 pst. av jentene oppgir at de spiller, og økningen er klart størst blant jentene. Nesten seks av ti 9–18-åringene som spiller dataspill, sier seg enig i at gaming er sosialt, og også en kilde til fellesskap og identitet. Rapporten «Møteplass Datakultur» som ble lansert høsten 2020, viser at ungdommene har de samme behovene for møteplasser for datakultur og dataspilling som de som driver med mer tradisjonelle fritidsinteresser, og også at ungdommene ønsker at slike møteplasser skal være samlokalisert med andre tilbud.

Komiteen er kjent med at flere kommuner nå tilbyr lokaler og utstyr slik at ungdom som spiller dataspill, kan møtes og være sosiale også utenfor PC-skjermene. Mange steder skjer dette i samarbeid med fritidsklubber, lokale idrettslag eller andre frivillige organisasjoner, og det legges da opp til dataspilling i kombinasjon med andre aktiviteter. Komiteen vil peke på at datautstyr er kostbart, og at det er viktig å legge til rette for arenaer med lav eller ingen deltakeravgift, og som ikke krever at hver enkelt eier sitt eget utstyr, slik at alle barn og unge har mulighet til å delta uavhengig av familiens økonomi. Komiteen vil trekke frem at man blant annet i Lier har en egen e-sportgruppe for barn og unge med funksjonsnedsettelse, og at dette har vist seg å være et svært viktig tilbud for barn og unge som ikke så lett inkluderes i andre fritidsaktiviteter.

Komiteen vil også vise til arbeidet E-sportalliansen gjør for å støtte idrettslagenes arbeid med å inkludere e-sport i sitt tilbud, og for å bidra til bredde-e-sportserier, bredde-e-sportcuper og til erfaringsdeling mellom klubbene. Dette er en aktør som vil kunne være en god samarbeidspartner for klubber som ønsker å tilrettelegge for et slikt arbeid i sin klubb. Det er likevel slik at det de aller fleste steder legges veldig mye bedre til rette for andre idretts- og andre kulturaktiviteter, enn for dataspilling og gaming. Innspill fra høringen viser at det er viktig at dataspilling og e-sport anerkjennes som et godt og inkluderende fritidstilbud, og at ungdommene har behov for de samme trygge, sosiale rammene og møte-

plassene for dataspill, som for andre fritidsaktiviteter. Uavhengig av fritidsaktivitet bør barn få tilrettelegging, veiledning og støtte fra voksne med kompetanse på området.

Komiteen mener at den digitale spillkulturen, barn unge og voksne som spiller, og andre som er involvert i sektoren, nå må få den anerkjennelsen, støtten og statusen de fortjener, på lik linje med mer tradisjonelle fritidsinteresser og idretter.

Komiteens medlemmer fra Høyre, Fremskrittspartiet og Venstre mener også at ungdommer over hele landet bør få et bedre tilbud om gode møteplasser for dataspilling. Regjeringen Solberg la i august 2021 frem veilederen «Møteplasser for dataspill og datakultur – Hvordan skape gode og inkluderende møteplasser for dataspillinteresserte barn og unge?». Disse medlemmer vil peke på at statsråd Anette Trettebergstuen i sitt svarbrev til komiteen av 15. desember 2021 i all hovedsak viser til bibliotekene som en aktuell arena. Som tidligere nevnt samarbeider kommunene med lokale idrettslag og andre frivillige organisasjoner, noe som gir barn og unge gode arenaer som legger til rette for å kombinere dataspilling med andre aktiviteter. Fritidsklubbene er også viktige arenaer for disse tilbudene. Ungdom og Fritid fortalte i komiteens høring av 20. desember 2021 om saken, at 76 pst. av deres medlemsklubber på fritidsklubbfeltet, dvs. nærmere 500 klubber, allerede har dataspill som aktivitet, og 45 pst., nærmere 300 klubber, arrangerer data-treff. I Sarpsborg kommune har Ungdommens Kulturhus, som er en del av fritidsklubbenes team, delt sin kompetanse med blant annet bibliotek, kulturskole, kommunikasjonsavdelingen og barneskolene i kommunen og skapt arenaer hvor de unges kompetanse både kan vises frem og videreutvikles.

Disse medlemmer vil derfor peke på at selv om bibliotekenes rolle som en arena for dataspilling kan styrkes, så handler det om langt flere aktører enn dette. Også ungdomsarbeiderne i kommunene (f.eks. utekontakten) kan være viktige formidlere og bidragsytere i et samarbeid om slike tilbud. Disse medlemmer vil vise til at i Bærum kommune ble Spillhuset i Bærum etablert nettopp etter initiativ fra pedagogisk psykologisk tjeneste og utekontakten. Disse medlemmer vil også vise til at det er viktig at barn og unge får reell medvirkning i utforming av ulike tilbud.

Komiteens flertall, alle unntatt medlemmet fra Fremskrittspartiet, er glad for at regjeringen Solberg fikk på plass en ny spillforskrift for tilskudd til utvikling, lansering og formidling av dataspill, og at denne nå åpner for søknader til Norsk filminstitutt om tilskudd til kurs og arrangementer som fremmer bruken av dataspill. Flertallet er også glad for at statsråden i sitt

svarbrev skriver at det er en prioritet for regjeringen å følge med på denne ordningen, og vil peke på at det er viktig at det vurderes hvordan ordningen kan bli mest mulig treffsikker og om mulig videreutvikles til å omfatte også andre tiltak.

Komiteens medlemmer fra Høyre, Fremskrittspartiet og Venstre mener det er avgjørende at opptrappingen av tilskuddene som startet under Solberg-regjeringen, følges opp og også satses på videre.

Komiteen mener at det er viktig at veilederen som er utarbeidet, følges opp. Regjeringen bør vurdere hvordan den ytterligere kan bidra til at det blir enklere for kommunene å utvikle attraktive, tilgjengelige og inkluderende møteplasser der barn og ungdom som er interesserte i datakultur, opplever å bli sett, opplever mestring og inkludering og føler seg trygge. Forslagene som ligger i veilederen, vil bidra til å løfte arbeidet med den digitale spillkulturen, men det er viktig at veilederen synliggjøres, og at regjeringen i sitt arbeid med dette bidrar til dette i sin kontakt med kommuner og fylkeskommuner.

Komiteen fremmer på denne bakgrunn følgende forslag:

«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 kan føle seg trygge.»

Komiteens medlemmer fra Høyre og Venstre vil også vise til at det er en utfordring ved dataspill i dag at en del selskaper benytter seg av lotterilignende mekanismer (såkalte lootbokser) for å tjene penger. Spillere kan for eksempel betale penger for å få tilgang til goder inne i spillet, uten at det på forhånd er kjent hva de faktisk får tilgang til. Som statsråden peker på i sitt svarbrev til komiteen, vurderer nå andre land hvordan denne praksisen kan reguleres, eller har allerede, som Belgia, forbudt dette. I Norge er slike mekanismer lite regulert. Disse medlemmer er fornøyd med at statsråden uttaler at regjeringen om kort tid vil lansere en handlingsplan mot spilleproblemer i penge-spill og dataspill, og at regjeringen vil se til andre lands erfaringer i arbeidet med dette. Disse medlemmer vil likevel få peke på at behovet for regulering ikke bare er begrunnet i spilleproblemer. Bruk av slike lotterimekanismer i spill er også uheldig fordi det legger opp til at slike kjøp kan gi fordeler i spillene, og legger dermed et press på spillerne om å bruke penger på dette – også uten at det av den grunn fører til spilleproblemer. Dette

rammer spesielt barn og unge i familier med dårligere økonomi, og mange mener at det er grunnleggende galt at man skal kunne kjøpe seg til slike fordeler. Vurderinger av dette bør også inkluderes i arbeidet med en handlingsplan, og på denne bakgrunn fremmer disse medlemmer følgende forslag:

«Stortinget ber regjeringen innføre et regelverk for lotterimekanismer i dataspill i Norge, og eventuelt vurdere et forbud mot dette.»

Komiteen viser til Stortingets behandling av forslag til ny pengespillov i Prop. 220 L (2020–2021), jf. Innst. 163 L (2021–2022), og at en samlet komité i innstillingen viser til utfordringene knyttet til regulering av lootbokser, og at komiteen forutsetter at regjeringen arbeider videre med en god regulering, uavhengig av hvilken lovgivning som er mest relevant.

Komiteens flertall, medlemmene fra Arbeiderpartiet, Senterpartiet og Sosialistisk Venstreparti, anser derfor forslaget fra Høyre og Venstre som overflødig.

E-sport

Komiteen viser til at mange har dataspill som en hobby, men for stadig flere er dette også en konkurransesport. Utbredelsen og populariteten av e-sport har hatt en eksplosiv vekst i global skala de siste årene, og regnes nå som verdens fjerde største sport (kun slått av OL, fotball-VM og Formel 1). Analyse-selskapet Newzoo anslår at omtrent 495 millioner mennesker så på e-sport i løpet av 2020. Goldman Sachs har uttalt at e-sport i 2022 vil ha flere seere per måned enn verdens største sportsliga – NFL. Dette gjør e-sport til den raskest voksende sporten i verden både når det gjelder antall seere og utøvere. E-sport er allerede en del av Asialekene, og Den internasjonale olympiske komité vurderer å anerkjenne e-sport som en olympisk gren.

Komiteens flertall, alle unntatt medlemmet fra Sosialistisk Venstreparti, viser til at i Norge har utbredelsen av e-sport skutt fart de siste årene. Antall klubber, organiserte spillere og seere har økt kraftig. De største norske e-sportstjernene følges av et stort antall seere fra hele verden og konkurrerer om store premier. Det norske selskapet Omaken Sports har den siste tiden samlet inn 150 mill. kroner og er i ferd med å åpne et e-sportakademi for breddeidretten.

Flertallet vil også vise til at i Norge er Norges E-sportforbund (NESF) etablert. E-sportforbundet er i dag lokalisert på Idrettens Hus på Lillehammer og har blant annet et formalisert samarbeid med Cyberforsvaret. På Idrettstinget til Norges idrettsforbund i oktober 2021 ble det gitt støtte til at e-sport kan innlemmes i Norges idrettsforbund, og at dette er en prosess som skal fort-

sette frem mot neste idrettsting. Det finske e-sportforbundet er allerede medlem av den finske idrettsforeningen, og er allerede det tredje største særforbundet. Flertallet vil peke på at så lenge NESF ikke er en del av Norges idrettsforbund, vil de ikke kunne få tilskudd gjennom tippemiddeltildelingen. NESF er en viktig bidragsyter til å løfte e-sporten i Norge, og det bør derfor vurderes om det kan gis annen støtte til deres arbeid.

Flertallet ser at e-sporten i Norge stadig beveger seg i en mer profesjonell og disiplinert retning med fokus på prestasjoner, trening, kosthold og andre faktorer som lenge har vært viktig i idretten. Et stadig økende antall videregående skoler tilbyr nå også e-sport som toppidrettslinje. Arna videregående skole og Flora videregående skule er to av mange som nå tilbyr e-sportlinjer. De to skolene ligger i tillegg i Vestland fylke, som har utarbeidet sin egen strategi for e-sport.

E-sport har over lang tid blitt forbundet med fordommer som «dataspilling på gutterommet». E-sporten har imidlertid utviklet seg til å bli en av verdens mest fulgte sportstyper med profesjonelle lag og spillere, millioner av følgere, store inntekter og fokus på idrettsdisiplin og riktig opplæring. Dette er en global milliardbransje som både den tradisjonelle idretten og utdanningsinstitusjonene nå retter oppmerksomhet mot.

Flertallet er av den oppfatning av Norge har alle forutsetninger for å bli verdensledende og en «internasjonal hub» innenfor e-sport. Dette gjelder både innenfor lag og spillerutvikling, utdanningsmuligheter, inntekter, globale arrangementer og plassering av viktige internasjonale forbund. For å få til dette kreves imidlertid bevissthet og tilrettelegging fra myndighetenes side, i tett samarbeid med e-sportmiljøet.

Flertallet er stolte over at norske e-sportutøvere de siste årene har markert seg godt rundt i verden. Ungdommer som ønsker å satse på e-sport, har likevel ikke de samme muligheter som ungdommer som ønsker å satse på andre idretter. Flere videregående skoler tilbyr e-sportlinjer på lik linje med andre toppidrettslinjer, men dette er et tilbud flere burde få muligheten til å velge. Statsråden skriver i sitt svarbrev til komiteen at hvordan tilbudet i videregående opplæring legges opp og dimensjoneres, er et fylkeskommunalt ansvar, og at de har fleksibilitet til å lage tilbud der e-sport er en viktig bestanddel.

Flertallet er kjent med dette, og det er også slik det bør være.

På denne bakgrunn fremmer komiteens medlemmer fra Høyre, Fremskrittspartiet og Venstre følgende forslag:

«Stortinget ber regjeringen utarbeide en nasjonal strategi for e-sport i Norge.»

Disse medlemmer mener det likevel er slik at regjeringen bør kunne bidra til å gjøre både e-sport og behovene for slike tilbud kjent for fylkeskommunene. Regjeringen bør også kunne bidra til å dele gode eksempler på hvordan fylkeskommunene kan jobbe med dette. I høringen i denne saken på Stortinget deltok blant annet Vestland fylkeskommune, som er den første fylkeskommunen som har vedtatt en egen e-sportstrategi. Dette er et eksempel på hvordan arbeidet med en satsing på dette kan legges opp. Disse medlemmer mener at det bør legges bedre til rette for at flere fylkeskommuner kan få kunnskap om hvordan de kan jobbe med dette, og disse medlemmer fremmer på denne bakgrunn følgende forslag:

«Stortinget ber regjeringen legge til rette for at flere elever i videregående skole kan velge e-sport på lik linje med andre toppidrettslinjer.»

Komiteens medlemmer fra Arbeiderpartiet og Senterpartiet viser til at det ligger til fylkeskommunen å dimensjonere tilbudet i videregående skole, og at Stortinget bør unngå å detaljstyre tilbudsstrukturen i enkelt saker. Disse medlemmer vil fremheve det gode arbeidet som gjøres i flere fylkeskommuner for å tilrettelegge for slike tilbud, og at flere slike tilbud vil vokse frem.

Komiteen mener det bør legges bedre til rette for at flere flerbrukshaller og kulturhusarenaer er tilrettelagt for datatreff og e-sportkonkurranser. Statsråden viser i sitt svarbrev til komiteen til noen eksisterende tilskudsordninger som det kan søkes midler fra for å tilrettelegge for dette, og det er bra at disse ordningene eksisterer. Det er likevel ønskelig at regjeringen ser på muligheten for å bidra til å øke satsingen på tilrettelegging for datatreff og e-sportkonkurranser, og også gjennom målrettede midler til utstyrssentraler og lignende – enten gjennom eksisterende ordninger eller gjennom nye søkbare ordninger som kan bidra til et løft også for dette.

Komiteens medlemmer fra Høyre, Fremskrittspartiet og Venstre ønsker i forbindelse med behandlingen av dette representantforslaget å foreslå at det legges til rette for at det kan arrangeres internasjonale e-sportarrangementer i Norge, på lik linje med andre større internasjonale arrangementer. I Hurdalsplattformen skriver regjeringen at de ønsker å legge til rette for store internasjonale idrettsarrangementer, noe som vel da også må kunne omfatte e-sport. Statsråden skriver for øvrig i sitt svarbrev til komiteen at som det fremgår av dataspillstrategien Spillerom, er regjeringen positiv til et eventuelt internasjonalt e-sportarrangement i Norge. Disse medlemmer er glade for at regjeringen slutter seg til dette fra regjering-

en Solbergs dataspillstrategi. Disse medlemmer er kjent med at det ikke finnes tilskudsordninger for dette på statsbudsjettet. Hensikten med dette forslaget er å invitere regjeringen til å signalisere at den vil være positiv til nettopp å vurdere en særskilt søknad om økonomisk støtte slik andre enkeltstående og spesielle arrangementer tidligere har mottatt, f.eks. X Games i Norge, som også Arbeiderpartiet og Senterpartiet har støttet tidligere.

På denne bakgrunn fremmer disse medlemmer følgende forslag:

«Stortinget ber regjeringen åpne for å gi støtte til initiativer til internasjonale e-sportarrangementer i Norge.»

Komiteens medlemmer fra Arbeiderpartiet og Senterpartiet viser til at statsråden i sitt svarbrev til komiteen er positiv til eventuelle internasjonale e-sportarrangementer i Norge. Arbeiderparti-Senterparti-regjeringen har også fastsatt at den vil legge til rette for organisert e-sport i tråd med verdiene i den norske idrettsmodellen. Disse medlemmer viser til at det allerede i dag er åpent for å søke støtte til initiativer til internasjonale e-sportarrangementer i Norge, på lik linje med andre arrangementer, slik at forslaget fra Høyre og Venstre er overflødig.

Dataspillbasert pedagogikk i skolen

Komiteens flertall, alle unntatt medlemmet fra Sosialistisk Venstreparti, vil vise til at digital spillkultur og spillutvikling har en stor overføringsverdi til andre sektorer i samfunnet. Dataspill blir i økende grad benyttet som et verdifullt pedagogisk verktøy i undervisning i skolen, og gir også barn og unge tilleggskompetanser som vil være sterkt etterspurte i fremtiden. Flere skoler har tatt i bruk dataspillbasert pedagogikk i undervisningen, og det ligger store muligheter knyttet til dette. Noen skoler har ansatt egne spillpedagoger, for eksempel Revheim skole i Stavanger, som bl.a. tilrettelegger for bruk av spillpedagogikk og dataspill i flere fag. De fleste skolene har likevel ikke utnyttet mulighetene som ligger i bruk av dataspillbasert pedagogikk. Dette vil være et veldig godt tilskudd til lærernes verktøykasse, og vil kunne komme alle elever til gode og bidra til mestring og motivasjon. Det er likevel spesielt viktig at bruk av dataspill som pedagogisk verktøy bidrar til å løfte elever som ellers ikke har klart å nå læringsmålene.

Komiteen vil peke på at anerkjennelse av digital spillkultur og dataspillkompetanse også har vist seg betydningfullt for å skape et bedre læringsmiljø for en del elever. Mobbeombudet i Viken har gitt uttrykk for at forbedringen i mobbetall har skjedd i en periode der gaming har blitt langt mer akseptert, og at gamere, tidlige-

re gjerne omtalt som nerder, nå har en helt annen status.

Komiteen vil også vise til at ved å benytte dataspill i undervisning og aktivt ta del i spillmiljøer, kan elevene bygge digitale ferdigheter og teknologisk forståelse som vil være svært verdifullt i et arbeidsmarked som i stadig større grad digitaliseres, og hvor endringene skjer raskt. Dataspill gir i tillegg andre kompetanser som vil være sterkt etterspurt i fremtidens arbeidsmarked. Dette handler om kompetanser som samarbeid og kommunikasjon, strategisk tenking, analyse og gode språkkunnskaper. Bemanningsbransjen oppfordrer allerede i dag arbeidssøkende til å sette dataspill på CV-en, og vi ser at unge uten annen utdanning og uten mye arbeidserfaring rekrutteres til bedrifter på grunn av kompetanse som er tilegnet gjennom dataspilling.

Komiteens medlemmer fra Høyre, Fremskrittspartiet og Venstre ønsker at det legges bedre til rette for smart bruk av dataspillbasert undervisning i skolen, og at det gis støtte til utvikling av flere spillbaserte læringsmidler i Norge. Dagens handlingsplan for digitalisering i grunnopplæringen gjaldt frem til 2021. Regjeringen kan i sitt arbeid med et slikt tiltak vurdere å revidere handlingsplanen, og også inkludere vurderinger og tiltak for bruk av dataspillbasert undervisning i denne.

På denne bakgrunn fremmer disse medlemmer følgende forslag:

«Stortinget ber regjeringen legge bedre til rette for smart bruk av dataspillbasert undervisning i skolen.»

Komiteens medlemmer fra Arbeiderpartiet og Senterpartiet viser til at den gjeldende strategien for digitalisering i grunnopplæringen, levert av regjeringen Solberg, ikke nevner dataspill spesifikt. Disse medlemmer viser til at intensjonene med tiltak knyttet til digitale læremidler er å tydeliggjøre hvordan læremidlene utnytter det digitale mediets muligheter på ulike måter. Myndighetenes satsing på digitale og fysiske læremidler er knyttet til kvalitet, faglig dekning, markedsutvikling og stimulering, universell tilgang, informasjonssikkerhet og personvern, og bruk av dataspillbasert undervisning i skolen er allerede en naturlig del av dette.

Oslo, i familie- og kulturkomiteen, den 15. februar 2022

Tage Pettersen

fung. leder

Sigbjørn Framnes

ordfører

Forslag fra mindretall

Forslag fra Høyre, Fremskrittspartiet og Venstre:

Forslag 1

Stortinget ber regjeringen utarbeide en nasjonal strategi for e-sport i Norge.

Forslag 2

Stortinget ber regjeringen legge til rette for at flere elever i videregående skole kan velge e-sport på lik linje med andre toppidrettslinjer.

Forslag 3

Stortinget ber regjeringen åpne for å gi støtte til initiativer til internasjonale e-sportarrangementer i Norge.

Forslag 4

Stortinget ber regjeringen legge bedre til rette for smart bruk av dataspillbasert undervisning i skolen.

Forslag fra Høyre og Venstre:

Forslag 5

Stortinget ber regjeringen innføre et regelverk for lotterimekanismer i dataspill i Norge, og eventuelt vurdere et forbud mot dette.

Komiteens tilråding

Komiteens tilråding fremmes av en samlet komité.

Komiteen har for øvrig ingen merknader, viser til representantforslaget og rår Stortinget til å gjøre følgende

v e d t a k :

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 kan føle seg trygge.



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

