



STORTINGET

Representantforslag 24 S

(2021–2022)

fra stortingsrepresentantene Turid Kristensen, Tage Pettersen, Margret Hagerup, Aleksander Stokkebø, Erlend Svardal Bø og Grunde Almeland

Dokument 8:24 S (2021–2022)

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

Til Stortinget

Bakgrunn

Dataspill er den største fritidsinteressen blant ungdom i dag, og det er også en raskt voksende sport over hele verden. Ifølge Medietilsynets Barn og medierundersøkelse (2020) øker andelen barn og unge som spiller dataspill, år for år. Hele 96 prosent av guttene og 76 prosent av jentene oppgir at de spiller, og økningen er klart størst blant jentene. Samtidig spiller også stadig flere voksne. Omtrent halvparten av befolkningen totalt sett spiller dataspill, og andelen er økende også her. Den digitale spillkulturen, barn, unge og voksne som spiller, og andre som er involvert i sektoren, må nå få den anerkjennelsen, støtten og statusen de fortjener, på lik linje med mer tradisjonelle fritidsinteresser og idretter.

I motsetning til mer tradisjonelle sport- og fritidsinteresser finnes det få arenaer for de som driver med dataspill og e-sport. Det bør legges bedre til rette for gode møteplasser ute i kommunene, gjerne i samarbeid med lokale idrettslag eller andre frivillige organisasjoner. Det bør også legges bedre til rette for e-sport, både gjennom utdanningsmuligheter, organisering og muligheter for større arrangementer i Norge.

Digital spillkultur og spillutvikling har i tillegg 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, men dette er noe som bør komme alle elever til gode.

Regjeringen Solberg lanserte i 2019 Norges første dataspillstrategi – «Spillerom – Dataspillstrategi 2020–2022» – for å løfte dataspill som selvstendig kulturuttrykk, kunstform, næring og fritidsaktivitet. Regjeringen Solberg la også frem stortingsmeldingen Meld. St. 18 (2020–2021) «Oppleve, skape, dele – Kunst og kultur for, med og av barn og unge», hvor dataspill og gaming også er en del av denne. Forslagsstillerne viser til tiltak beskrevet i disse dokumentene som vil bidra til å løfte den digitale spillkulturen, og til viktigheten av at tiltakene følges opp og også videreutvikles.

Dataspilling som fritidsinteresse

Nesten seks av ti 9–18-åringere som spiller dataspill, sier seg enig i at gaming er sosialt, og for mange unge er dataspill en kilde til fellesskap og identitet. Fysiske møteplasser er viktig også for de som spiller dataspill. Det bidrar til å skape samhold og en positiv og samlende kultur. Rapporten «Møteplass datakultur», som ble lansert høsten 2020, viser at ungdommene har de samme behovene og utfordringene knyttet til møteplasser for datakultur og dataspilling som de har for andre møteplasser. Rapporten trekker frem at det er viktig å skape møteplasser der ungdom kan møtes og spille sammen med andre, og som er samlokalisert med andre tilbud.

Flere kommuner tilbyr nå lokaler og utstyr for at ungdom som spiller dataspill, kan møtes og være sosiale også utenfor PC-skjermene. Mange steder skjer dette i samarbeid med lokale idrettslag eller andre frivillige organisasjoner, og det legges da opp til dataspilling i kombinasjon med andre aktiviteter. Det er likevel slik at det de aller fleste steder legges veldig mye bedre til rette for andre idretts- og kulturaktiviteter enn for dataspilling og gaming. Uavhengig av fritidsaktivitet bør barn få tilrettelegging, veiledning og støtte fra voksne med kompetanse på området.

Forslagsstillerne mener derfor at ungdommer over hele landet bør få et bedre tilbud om gode møteplasser for dataspilling. Regjeringen Solberg la i 2021 frem veilederen «Møteplasser for dataspill og datakultur – Hvordan skape gode og inkluderende møteplasser for dataspillinteresserte barn og unge?». Forslagsstillerne mener at denne veilederen bør følges opp, og at regjeringen bør vurdere hvordan man 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 og føler seg trygge.

En utfordring ved dataspill i dag er at en del selskaper benytter seg av lotterilignende mekanismer (såkalte loot boxes) 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. Andre land vurderer nå hvordan denne praksisen kan reguleres, eller har, som Belgia, allerede forbudt dette. I Norge er slike mekanismer lite regulert. Forslagsstillerne mener derfor at det bør innføres et regelverk for lotterimekanismer i dataspill i Norge, eventuelt vurderes et forbud mot dette.

E-sport

Mange har dataspill som en hobby, men for stadig flere er dette også en konkurransesport. E-sport har hatt en enorm vekst både i Norge og i resten av verden de siste årene og regnes nå som verdens fjerde største sport. Analyseselskapet Newzoo anslår at omtrent 495 millioner mennesker så på e-sport i løpet av 2020. Dette gjør e-sport til den raskest voksende sporten i verden når det gjelder både antall seere og utøvere.

I Norge er Norges E-sportforbund etablert. 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 fortsette frem mot neste idrettsting i 2023. Det er også verdt å merke seg at Norges E-sportforbund har inngått et formalisert samarbeid med Cyberforsvaret. Forslagsstillerne mener at offentlige tilskuddsordninger også skal kunne gå til e-sporttiltak.

I Norge er det Telialigaen som er det største ligasystemet innen e-sport, og det er forventet 6 000 deltakere i høstsesongen 2021. Her deltar både eliten av landets e-sportutøvere, hobbyspillere og bedriftslag. Norske e-sportutøvere har de siste årene 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, og Vestland fylkeskommune har som første kommune vedtatt en egen e-sportstrategi. Dette er veldig bra, men det er behov for at enda flere ungdommer får mulighet til å velge e-sport i videregående skole. Forslagsstillerne mener derfor at det bør legges bedre til rette for dette. Forslagsstillerne mener også at det bør legges til rette for at flere flerbrukshaller og kulturhusarenaer er tilrettelagt for datatreff og e-sportkonkurranser, og det bør gis støtte til initiativer for internasjonale e-sportarrangementer i Norge.

Dataspillbasert pedagogikk i skolen

Dataspill blir i økende grad benyttet som verktøy i undervisning i skolen, 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.

Anerkjennelse av digital spillkultur og dataspillkompetanse har også vist seg betydningsfullt for å skape et bedre læringsmiljø for en del elever. Mobbing av norske gutter har gått ned. I 2016 svarte ni prosent av norske 11 år gamle gutter at de ble mobbet regelmessig. Fire år senere var dette tallet kommet ned i fem prosent. Mobbeombudet i Viken ga da uttrykk for at forbedringen har skjedd i en periode der gaming har blitt langt mer akseptert, og at gamere, tidligere gjerne omtalt som nerder, nå har en helt annen status. Dette kan ha bidratt til å få mobbetallene ned, mener mobbeombudet.

Ved å benytte dataspill i undervisning og aktivt ta del i spillmiljøer kan elevene bygge digitale ferdigheter og teknologisk forståelse som vil være svært verdifulle 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. Bemanningsbran-

sjen oppfordrer allerede i dag arbeidssøkende til å sette dataspill på CV-en, og man ser at unge uten annen utdanning og uten mye arbeidserfaring rekrutteres til bedrifter på grunn av kompetanse som er tilegnet gjennom dataspilling.

Forslagsstillerne 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.

Forslag

På denne bakgrunn 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.
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.

16. november 2021

Turid Kristensen

Tage Pettersen

Margret Hagerup

Aleksander Stokkebo

Erlend Svardal Bø

Grunde Almeland

