

Til Kultur- og likestillingsdepartementet

Oslo 31. august 2022

Innspill til ny strategi for dataspill

Norsk Bibliotekforening v/Utvalg for spill har i samarbeid med Bibliogames følgende innspill til ny strategi for dataspill.

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

Bibliotek finnes i alle kommuner og er det mest brukte kulturtilbudet. Bibliotek er åpne og tilgjengelige for ulike grupper i samfunnet. Bibliotek er også trygge arenaer. Bibliotek har tradisjon for å samarbeide med ulike frivillige organisasjoner og kan slik nå enda bredere ut og nyttiggjøre seg av samarbeid og ressurser som dette medfører, som ungdomsklubber, Røde Kors, Bibliogames og så videre.

I *Spillerom* dataspillstrategi 2020-2022, ønsket regjeringen å løfte dataspill som selvstendig kulturuttrykk, kunstform, næring og fritidsaktivitet. Strategien la vekt på en aktiv dataspillpolitikk som skulle bidra til at hele befolkningen hadde tilgang til dataspill og bibliotekene ble løftet fram som sentrale for formidling/spredning av norske dataspill. Dette er fremdeles aktuelle utfordringer.

Bruk av biblioteket er gratis og kan dermed gi et tilbud om spill til de som ikke har råd til å kjøpe spill eller den nyeste konsollen. Samtidig kan du på biblioteket være sammen med andre og delta i spilleaktiviteter, noe som er med på å utjevne både økonomiske og sosiale forskjeller. Bibliotek er også en arena som borgere har stor tillit til, og bibliotek er dermed gode rollemodeller for prosjekter, arrangement og formidling av spill. Bibliotekene kan med de rette virkemidlene bidra til en trygg og inkluderende dataspillkultur.

Vi mener det er nødvendig med økt fokus på kompetanseheving, bedre samarbeid mellom aktører - god nettforbindelse, utstyr, kunnskap om spill og spilling og bruk av spill til ulike formål, enten det er som en sosial aktivitet, læringsarena, konkurranse (e-sport), spill som litteratur eller tekstproduksjon/formidling. Dette krever både bemanning og økte økonomiske ressurser.

Hvordan kan offentlig sektor bidra med fysiske arenaer og lokaler?

Flere offentlige bygninger har ledige arealer, men et fåtall er rustet til å ta mot spillearrangement uten større forberedelser. Det handler om mangel på datamaskiner og konsoller, men også kommunale IKT-avdelinger som ikke ser det som sitt ansvar å legge til rette for spilltilbud som vil ha behov for god nettforbindelse. Sikkerhetsbegrensninger kan også være en utfordring.

Folkebibliotek har ifølge lov et mandat om å være møteplasser, og blir allerede brukt som fysisk arena for dataspill. Bibliotekene er dermed relevante arenaer for spilleformidling, spilling og spillrelaterte aktiviteter. Bibliotekene spiller en viktig rolle som møteplass for barn, unge og voksne som av ulike årsaker trenger og ønsker et sted å møtes.

Hvordan kan kompetanseheving i offentlig sektor bidra?

Utfordring at det er begrenset kompetanse på dataspill på mange nivåer. Dataspill blir av mange sett på som uviktig og bare lek og moro. Det er ofte ansatte ved bibliotek som har interesse og engasjement for dataspill som er initiativtaker til spilleaktivitet i bibliotek. Spilltilbudet til befolkningen blir dermed personavhengig.

Kompetanseheving både angående dataspill som medium og spillekultur blant barn, ungdom og voksne vil være nyttig for bibliotekene som skal formidle dataspill som eget kulturuttrykk. Det er studier som viser at spill gjør elever bedre i engelsk og lærer engelsk fort. Noen spill gir opplæring til barn på samme måte som bøker med historier. For eksempel spill om andre verdenskrig, kulturer og så videre. Spill er interaktive og man lærer samarbeid gjennom å spille med andre, som også er viktig i en opplærings situasjon.

Ressurser og kompetanse kreves kontinuerlig for formidling og oppdatering av utstyr, og vi ser fram til ordninger som blant annet har fokus på den tekniske siden av spillformidling. Ute i bibliotekene har situasjonen gjerne variert veldig ut fra størrelse på kommunene og budsjettene. Enkelte kommuner har et spilltilbud, men har ikke tid til å bedrive aktiv formidling, mens andre kommuner ikke har et spilltilbud i det hele tatt. På noen bibliotek kan konsollene stå på et rom og lånes ut for en time av gangen. Andre igjen bedriver aktiv formidling, søker prosjektmidler, utforsker, og samarbeider aktivt med aktører både lokalt og nasjonalt.

Det finnes i dag et nettkurs i spilleformidling hos Bibliotekutvikling.no utviklet av Nasjonalbiblioteket, flere bibliotek og interesseorganisasjonen Bibliogames. Det er likevel behov for flere tilbud hvor dataspill viser fram sitt kunst- og kulturuttrykk hvor innlevelse, opplevelse, medskapning og medvirkning.

NFI gir støtte til formidling av spill. Vi foreslår at NFI spisser sine formidlingsopplegg mot bibliotekene knyttet til spillformidling som en bistand til bibliotekenes formidlingsopplegg. For eksempel kunne ferdig arrangerte tilbud av spillformidlere og -utviklere være et tilbud fra NFI som også bibliotek kunne bestille besøk av, slik DKS' Spillab gjør for skolene.

NFIs støtteordning til formidling av dataspill er dårlig kjent i bibliotekene og kriteriene for støtte har ikke truffet bibliotekenes behov. Det har vært noe forvirring rundt hva formidling egentlig innebærer, særlig siden det i daglig bruk i bibliotek betyr noe annet enn det NFI har definert i sin støtteordning. I formidlingsteoretisk sammenheng innebærer formidling alt fra å sette frem en utstilling, til høytlesning, workshops og mye mer. Vi anbefaler en dialog med biblioteksektoren om utforming av NFIs støtteordning for arrangementer for formidling av dataspill.

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

Nasjonalbiblioteket er en naturlig samarbeidspartner for NFI og være en initiativtaker til ytterligere søkelys på dataspill i bibliotek. Når Kultur- og likestillingsdepartementet skal oppdatere Nasjonal bibliotekstrategi bør dataspill som kunst- og kulturuttrykk forsterkes.

Enkelte fylkesbibliotek har kjøpt inn spilleutstyr for utlån i bibliotek. Dette gjelder ikke alle og vi foreslår at det gis midler til innkjøp av dataspillutstyr slik at alle bibliotek får et slikt lånetilbud. Spilleutstyr er kostbart og ute i kommune varierer det hvilke tilbud som tilbys. For mange bibliotek har denne typen tiltak vært finansiert av prosjektmidler som f.eks. Horten bibliotek og Spillrommet. Prosjekter videreføres ikke nødvendigvis når prosjektmidler er brukt opp.

De fleste folkebibliotek i Norge er små med få årsverk, og ikke alltid fulle årsverk. Da er det viktig at fylkesbibliotekene som skal ivareta regionale bibliotekoppgaver og regional bibliotekutvikling kan ha en rolle som kursholder, spilleformidler og en aktør for kompetanse om dataspill framover.

På bibliotek med få ressurser er det viktig med samarbeid mellom flere lokale aktører som museum, frivillige organisasjoner og ungdomsklubber for å skape både sosiale og litterære spillplasser. En dataspillstrategi bør oppfordre til et slikt samarbeid.

Vi mener at en støtteordning for både utstys- og bemanningsproblematikk og kompetanseheving i sektoren er viktig for å forankre bibliotekenes rolle som relevante spillformidlere og møtested for en trygg og tilgjengelig spillkultur.

Vi registrerer at samisk er lite representert som en del av innkjøpsordningen og vi ber NFI stimulere til økt fokus på det samiske språk, kunst og kulturuttrykk gjennom spilleproduksjon.

Vi ønsker at det fra offentlig hold initieres til årlige kampanjer for spill som online-turneringer og formidlingstiltak. Et eksempel som Minecraft byggekonkurranse som det første året var betalt av hver kommune, i år ble det for første gang sikret tilgang for hele landet via prosjektmidler fra Nasjonalbiblioteket. Neste år vet man ikke hvor støtten kan komme fra.

Kjønnsutfordringer

Det er ofte en grunnantagelse om at de som spiller er gutter og at online spilling er en maskulin aktivitet. Mange jenter spiller, hele 76% av jenter i alderen 9-18 år ifølge undersøkelse fra Medietilsynet. 77% av kvinnelige gamere oppgir at de har opplevd en eller annen form for trakassering eller diskriminering som følge av at de er kvinner (<https://www.reach3insights.com/women-gaming-study>). Dette kan ha sammenheng med dataspillkulturen og hvordan den imøtekommer jenter og kvinner. Det er problematisk at jenter ikke har samme kjønnsfrihet som guttene som gamer. Dette er en del av dataspillkulturen og som det er behov for å ta et oppgjør med og endre. Bibliotekene representerer i så måte en arena for en trygg og tilgjengelig dataspillkultur som kan tilrettelegge for foredrag, dialog med ungdommer om denne problematikken, og jobbe for en inkluderende dataspillkultur for alle.

Bibliogames

Bibliogames er en frivillig organisasjon bestående av bibliotekarer og andre spilleentusiaster som leverer kurs og events i dataspill til bibliotek i hele landet.

Norsk Bibliotekforening

Norsk Bibliotekforening er en interesseorganisasjon for bibliotek og bibliotekinteresserte og vi mener bibliotekets oppgaver er viktigere enn noen gang. Vårt formål er å styrke bibliotekenes posisjon i samfunnet, og tale bibliotekenes sak.

Med vennlig hilsen
Norsk Bibliotekforening

Ann Berit Hulthin
generalsekretær