

KANDU er en interesseorganisasjon som representerer 7000 datainteresserte barn og unge. Vi har siden 1992 arrangert teknologifestivalen "The Gathering", som er Norges største møteplass for unge hvor dataspill, digital kreativitet og teknologi står i sentrum. Vi ønsker å berømme Kulturdepartementet for deres satsing på dataspill, og ser frem til videre samarbeid om temaet.

Dataspill blir ofte omtalt som en aktivitet man gjør i isolasjon. Møteplasser som The Gathering, diverse spillhus rundt omkring i landet og biblioteker som tilbyr data- og konsollspill til barn og unge viser at det finnes både et behov og publikum for flere sosiale arenaer med spilling i fokus.

KANDU ønsker at dataspill-strategien inkluderer tiltak som gjør det lettere for både unge og voksne å skape møteplasser hvor man kan spille sammen med andre. Dette kan være alt fra å tilrettelegge for aktivitetsklubber som har dataspill-kvelder, ungdommer som arrangerer LAN, fritidsklubber som oppretter esportlag, og biblioteker med utlånsordninger for dataspill. Man må også etablere økonomiske ordninger som sørger for at alle disse møteplassene har det nødvendige tekniske utstyret slike aktiviteter krever for gjennomføring som konsoller, datamaskiner, og kraftig nok internett.

Dataspill og dens effekter på brukere blir også nødvendig å kartlegge de neste årene. Mye av holdningene vi i dag har til spill kommer fra egne erfaringer, og foreldet forskning. Vi vet lite om de faktiske kort- og langtidseffektene dagens spill har på brukeren, hvordan problemspilling oppstår og hva som utløser det. Siden barn og unge er en sårbar forbrukergruppe man bør vise særlig hensyn til, synes KANDU at Kulturdepartementets strategi bør vektlegge kartlegging og forskning på de ulike aspektene ved dataspilling. Vi ber også om at det vises varsomhet i hvordan man tilnærmer seg problemspilling hos barn og unge, og at man ikke bare ser på spilling som en sykdom, men også som en mulig løsning for barn og unge som ellers har det vanskelig.

Spillnæringen i Norge er ung i forhold til institusjonene som omrammer mer tradisjonelle kulturformer som film, musikk og scenekunst. Vi ser at dette preger spillnæringen på flere måter. Spillindustrien er fragmentert og lite oversiktlig for utviklere som ønsker å etablere seg. Dataspilletets popularitet, teknologiske nyvinninger og omsetning er i kraftig vekst, og for å kunne håndtere denne utviklingen forsvarlig må det opprettes et offentlig organ som forvalter bransjen og dens forbrukere. De økonomiske støtteordningene vi i dag har for dataspill ligger under Norsk Filminstitutt, og er restriktive i både omfang og art. Vi ønsker at det bevilges betraktelig større summer til spillindustrien enn hva som gjøres i dag, og at disse midlene tildeles alt fra produksjon og lansering, til stipendordninger for talentutvikling, offentlige innkjøpsordninger og ressursportaler som gjør nødvendig informasjon lettere tilgjengelig for utviklere og studioer. Dataspill må også være reflektert i institusjonens branding og navn. Videre må vi også anerkjenne e-sport som en bransje i kraftig utvikling, og benytte oss av mulighetene dette medbringer på både profesjonelt- og breddenivå. På oppdrag fra Kulturdepartementet burde det stiftes et demokratisk forbund hvor både den ideelle og private sektoren er representert i sammensetningen.

Vi ønsker også at det etableres ressursportaler rettet mot forbrukere og andre som ønsker å lære seg mer om spill. Dataspill er i dag den mest populære fritidsaktiviteten blant barn og unge, men vi ser at kunnskapen om dataspill blant den generelle befolkningen fortsatt er lav. Å prioritere forskning og gjøre denne tilgjengelig sammen med andre ressurser tilpasset foreldre, lærere, kommunalt ansatte og andre som trenger mer informasjon om spill, vil kunne være med på å ikke bare øke det generelle kunnskapsnivået - men også styrke spilllets legitimitet som fritidsaktivitet, lidenskap og kulturuttrykk.

Det er også viktig at vi ikke glemmer at selv om spillindustrien er en næring, så er dataspill også en viktig og spennende kunstform i stadig utvikling. Sammen med teknologier som VR (virtual reality) og AR (augmented reality) er mulighetene for dataspill som kunstform nesten ubegrenset. Gamification og teknologisk innovasjon kan åpne opp en verden av kunst for de den tidligere har vært utilgjengelig for.

Samtidig som dataspill kan være med på å løfte tradisjonell kunst har det også stor egenverdi som moderne kulturuttrykk. Dataspill er kultur, og dens posisjon bør sidestilles med de øvrige uttrykksformene i kultursektoren. Spillformidlere trenger økonomisk støtte for å kunne tilby dataspill som kulturtilbud til et større publikum, og å kunne bruke dataspill som metode på skolen, som tilbud i den kulturelle skolesekken, som hovedfokus på LAN og datapartyer og på kommunalt nivå gjennom biblioteker og fritidsklubber vil kunne være med på å løfte dataspilletts legitimitet betraktelig. Dataspill fortjener den samme legitimiteten og anerkjennelsen som de øvrige kulturuttrykkene nyter.