

**Fra:** Robin Ekeheien <[robin@skinnybandit.com](mailto:robin@skinnybandit.com)>

**Sendt:** 5. mai 2019 23:18

**Til:** [MI@kud.dep.no](mailto:MI@kud.dep.no)

**Kopi:** KUD-Dataspillstrategi <[Dataspillstrategi@kud.dep.no](mailto:Dataspillstrategi@kud.dep.no)>

**Emne:** Inspill til Dataspillstrategien 2020-2022 - Robin Ekeheien / Skinny Bandit

Hei Mona

Mitt navn er Robin Ekeheien, og jeg er daglig leder i spillskapet Skinny Bandit AS. Her er mitt innspill til dataspillstrategien 2020-2022.

Først og fremst er det virkelig på tide at spill blir anerkjent som et kulturbegrep på lik linje med andre kulturer som f.eks bøker, musikk og Film/TV. Vi ser nok en gang historien gjentar seg med at "foreldregenerasjonen" ikke anerkjenner nye kulturbegrep og lite har endret seg siden Agnar Mykle ga ut "Sangen om den røde rubin" i 1956.

Siden den gang har musikken og diverse sjangere hatt samme utfordring, gjennom alt fra Rolling Stones på 60-tallet og Sex Pistols på 70 tallet til Iron Maiden på 80 tallet og Marilyn Manson på 90-tallet aldri ble anerkjent av foreldregenerasjonen.

Dette er de samme utfordringer som også film hadde i sin tid, og nå ser vi nå at selv om store deler av befolkningen spiller dataspill daglig, sliter spillmediet med å bli stuerent. Dette til tross for at "Spacewar!" (det første dataspillet) ble utgitt i 1962, 6 år etter Agnar Mykle's bok og samme år som Rolling Stones ble startet.

Så det aller viktigste er at spill blir anerkjent som eget mediet og kulturbegrep.

Gjennom året BAFTA seremoni så vi at norske Sarepta Studio og Teknopilot, vant pris over store internasjonale selskaper som Nintendo, Bandai Namco og Square Enix. I 2017 omsatte Sarepta AS for litt over 1 million norske kroner, mens f.eks Nintendo omsatte for over 4 milliarder dollar i 2017, altså 4000 ganger så mye som Sarepta. Dette forteller oss at det er ekstremt gode talenter blant norske spillutviklere.

Hvis spill skal forbli et medie som formidler norsk kultur er det derfor ekstremt viktig at man legger til rette for norske spillutviklere ikke forsvinner til utenlandske selskaper med sitt talent. Men heller for muligheten til å bygge sine egne studioer i Norge. Dette vil også ha stor påvirkning på næringslivet, da det er kun spørsmål om tid og nok ressurser før vi har selskaper på størrelse med våres naboer i Finland og Sverige. Da vil spillindustrien stå for tusenvis av norske arbeidsplasser samt bidrag til statskassa gjennom skatteinntekter.

Det vi mener KUD må gjøre er å anerkjenne spill på lik linje med film/TV og sørge for at spill har samme rammevilkår som film/TV, også når det gjelder støtteordninger. Spill bør derfor ha øremerke midler gjennom NFI, og på sikt bør man ha en strategi på hvordan spill skal få tilsvarende summer som Film/TV. Og da ikke bare gjennom NFI, men også gjennom andre tilskuddsmidler som f.eks kulturrådet, NRK, fritt ord osv.

Spill må også få tilsvarende distribusjonsmuligheter som film og tv har gjennom NRK. NRK bør på lik linje anerkjenne spill og distribuere norske spill gratis til det norske folk.

Dette kan realiseres gjennom streaming ala Netflix for spill (spillmiljøet står overfor en revolusjon på dette området), siden all prosessering foregår på servere gir det tilgang til spill til folk som ikke har råd til dyre maskiner eller spillkonsoller. Norske spill bør kompenseres ved å være distribuert på denne plattformen, samtidig som de står fritt til å selge sine spill internasjonalt på andre plattformer.

NRK burde også gå inn som medprodusent på diverse Norske produksjoner, som eksempelvis NRK-super med et barnespill.

Som en konklusjon bør vi i 2022 ikke lenger være i tvil om at spill er et kulturuttrykk. Dette gjøres ved at støtteordningene er på samme nivå som film og TV, samt gratis distribusjon av norske spill gjennom NRK. På denne måten har vi en voksende industri som gir mer tilbake til staten i form av skatteinntekter og arbeidsplasser en støtteordningene koster.

Samtidig som det norske folk nyter gode norske spill og opplever en stolthet av det norske kultur bidraget til et medie som ikke lenger er sidesatt.

Vennlig hilsen  
Robin Ekeheien  
Daglig leder  
Skinny Bandit AS