

Kulturdepartementet

Dykkar ref.

Vår ref.  
19/355-1/LANO

Dato  
06.05.2019

## Innspel frå Språkrådet til Kulturdepartementets arbeid med dataspelstrategi

Språkrådet kjem med dette med innspel til Kulturdepartementets arbeid med ein dataspelstrategi.

Det er eit sentralt mål i den norske kulturpolitikken at det skal finnast eit attraktivt kultur- og medietilbod på norsk. I *Meld. St. 35 2007-2008 Mål og Mening* blir det slått fast at det «overordna språkpolitiske målet for kultur- og mediesektoren må vera å sikra at det norskspråklege tilbodet er så stort og har så høg kvalitet at det kan hevda seg i tevlinga med det framandspråklege tilbodet». I rapporten *Språk i Norge – kultur og infrastruktur* frå 2018 blir det framheva at dei store og raske endringane i medievanar dei siste åra potensielt kan få vidtfemnande språklege følgjer. Rapporten slår også fast at barn møter mindre norsk på nye medieflater samanlikna med tradisjonelle mediekanalane. Utvalet bak rapporten tilrår difor at det alltid må takast omsyn til dei språkpolitiske måla når ein utviklar politiske verkemiddel på mediefeltet.

I *Meld. St. 8 2018-2019 Kulturens kraft – kulturpolitikk for framtida* blir det framheva at globale, engelskspråklege aktørar utøver press mot eit mangfald av ytringar og kulturuttrykk i kraft av storleiken sin og marknadsmakta si. Meldinga definerer «*Eit fritt og uavhengig kulturliv som styrkjer norsk språk, dei samiske språka, dei nasjonale minoritetsspråka og norsk teiknspråk som grunnleggjande kulturberarar*» som éitt av ni overordna kulturpolitiske mål.

Dataspel er eit viktig kulturuttrykk i svært mange menneske sitt liv. Dataspel har store moglegheiter for å fortelje medrivande historier, og er kunst- og kulturuttrykk på lik line som teater, litteratur og musikk. Språkrådet er særleg opptekne av barn og unges bruk av dataspel. Ifølgje Medietilsynets *Barn og medier 2018*-undersøking, spelar 63 % av norske 9-18 åringar dataspel på ein vanleg dag. 23 % av alle i denne gruppa bruker over to timar på slik speling. Dette er altså ein aktivitet som svært mange norske barn og unge bruker mykje tid på.

I ein kulturpolitisk samanheng er det difor viktig å vite meir om *kva for innhald* og på *kva for språk* dette innhaldet er. Språkrådet har dei siste åra forsøkt å finne ut av dette. I undersøkinga *Mediebarn 2018*, gjennomført av Kantar TNS, har Språkrådet fått inn spørsmål om kva for språk barn og unge møter i medie- og kulturinnhaldet dei bruker. Undersøkinga viser at 23 % av dei spurde oftast møter engelsk når dei spelar dataspel, 34 % møter oftast norsk, og 20 % møter like ofte engelsk og norsk. Til samanlikning viser tala at 84 % av dei spurde oftast møter norsk når dei les bøker. Ut i frå desse tala kan vi konkludere med at dataspel blant norske barn og unge er eit domene med stort innslag av innhald på engelsk.



I mange samanhengar ser vi at det i for lita grad blir teke omsyn til at norsk er både bokmål og nynorsk. Det er krav til at dataspel skal kome i norsk versjon for at slike spel skal kunne få statleg støtte frå Norsk filminstitutt. Desse språkkrava er sjølvsagt svært viktige. Samstundes manglar det eigne insentiv for å utvikle dataspel på nynorsk. Dette fører samla til at dei aller fleste dataspela som blir utvikla i Noreg berre er på bokmål og engelsk.

Det er difor behov for å utvikle insentiv og støtteordningar som legg til rette for at det blir produsert fleire dataspel på nynorsk. I nokre typar spel, slik som enkle mobilspel med lite språkinnhald, legg den digitale teknologien enkelt til rette for at eitt og same spel kan ha støtte for fleire språk. Allereie i dag er så godt som alle norske dataspel som har fått statlege tilskot, tilgjengelege både på norsk (då oftast bokmål) og på engelsk. I mange samanhengar ligg det altså enkelt til rette for at desse spela også kan få språkstøtte på nynorsk, men også på minoritetsspråk som t.d. kvensk, der det er aktuelt.

Å auke delen dataspel på nynorsk vil ha svært mykje å seie for unge nynorskbrukarar, som i dag møter alt for lite digitalt innhald på sitt eige språk. Nynorsk og bokmål er formelt jamnstilte, men i praksis møter nynorskbrukarar språket sitt i vesentleg mindre grad i alt frå underhaldningstilbod til informasjon frå det offentlege. For å sikre at nynorsk og bokmål i større grad skal vere reelt jamnstilte språk, må ein setje inn særskilte tiltak for å styrke nynorsk.

Biblioteket har vorte ein viktig arena for speling og kuratering av norskspråklege spel. På same måte som biblioteka har eit boktilbod både på nynorsk og bokmål, er det viktig at det også finst digitalt innhald og dataspel på både nynorsk og bokmål. Å utvikle biblioteka og skulane som arena for bruk av norskspråklege spel, vil etter Språkrådets syn kunne ha mykje å seie for å spreie det norskspråklege tilbodet innan dataspel til fleire barn og unge.

Språkrådet håper at den språkpolitiske dimensjonen og konsekvensane for bokmål og nynorsk vil verte belyste i ein ny dataspelstrategi. Språkrådet ser fram til ein strategi som legg opp til eit kulturelt og språkleg mangfaldig dataspeltilbod, som når ut til brukarane på deira eige språk.

Vennleg helsing

Nina Teigland  
seksjonssjef

Lars Ivar Nordal  
seniorrådgjevar

*Brevet er elektronisk godkjent og blir sendt utan underskrifter.*

Mottakarar:  
Kulturdepartementet