

Utvikling av en norsk dataspillindustri er en viktig del av satsningen på kulturnæringer

Dataspillindustrien er den bransje som vokser raskest innenfor kultur- og opplevelsesindustrien. Norge trenger en dataspillindustri som kan konkurrere på det nasjonale og nordiske marked, men også internasjonalt innenfor denne nye globale vekstsektoren. Det gis betydelig støtte til norsk filmutvikling i dag, men lite til norsk spillutvikling. Samtidig har norske spill langt bedre gjennomslagskraft internasjonalt. Innerloops IGI2 solgte i 250000 eksemplarer totalt, hvorav 4% av dette var på det norske marked. En ny kartleggingsrapport om dataspillindustrien i Norden, utarbeidet på vegne av Nordisk Ministerråd, viser at Norge ligger etter de øvrige norske land mht. antall bedrifter og antall ansatte.¹

Nærings- og handelsdepartementet opprettet en ny **støtteordning for dataspillprodusenter** i fjor, som administreres av Norsk Filmfond. I **Kulturmeldingen** fra 2003 (St.prp. nr. 48 *Kulturpolitikk fra mot 2014*) heter det at dataspill er et område med kraftig vekst. Videre står det at det er behov for alternativ til den ofte voldelige og action-prega underholdningen som de unge møter i spillene. Kulturmeldingen mener derfor at det er en offentlig oppgave å trygge at det i et lite land som Norge finnes et tilbud av alternative audiovisuelle produksjoner som reflekterer vår historie, vår kultur og vårt språk. ***Det er behov, sier Kulturmeldingen, for norske kvalitetsprodukter som alternativ til de mange volds- og actionprega dataspill som finnes på markedet i dag.***²

Høgskolen i Hedmark har etablert det første bachelorprogrammet for dataspillprogrammering i Norge. De fleste av disse studentene utdanner seg for fremtidens industri: en spillindustri som nesten ikke finnes i Norge per i dag. De vil derfor i stor grad måtte etablere sine egne arbeidsplasser i form av nye bedrifter.

Spillprodusentforeningen ble etablert i 2003 og er en viktig aktør for utvikling av en dataspillindustri i Norge, liksom den internasjonale foreningen for dataspillprodusenter, **International Game Developers Association (IGDA)**, som er representert i Norge ved **IGDA Oslo** og **IGDA Hamar** (den senere etablert av Kunnskapsparken Hedmark). Disse tre aktørene er sentrale for å bygge klynger innenfor dataspillsektoren.

Vi ønsker å argumentere for en satsning på utvikling av en norsk dataspillindustri på minst følgende måte:

- Øke den statlige støtteordningen.
- Støtte til klyngebyggende prosjekter innenfor dette området.
- Opprette prosjekter som bidrar til økt forståelse for denne bransjens potesial hos bl.a. virkemiddelapparat og finansieringsinstitusjoner.

Med vennlig hilsen

Dataspillprodusentforeningen v/ Henning Rokling-Andersen, tlf. 90534664

IGDA Oslo v/ Bendik Stang, tlf. 99275829

IGDA Hamar v/ Elisabeth Frydenlund (Kunnskapsparken Hedmark), tlf. 62 54 01 03

¹ Sveige har i dag ca. 50 bedrifter, Finland har 23, Danmark har 29 og Norge har 7 bedrifter. Rapport: **Datorspelindustri i Norden**. Nordisk Ministerråd. Forfatter: Erik Robertsson. Publiseres i november 2004.

² St.prp. nr. 48 (2002-2003) **Kulturpolitikk fra mot 2014**. Kultur- og kirke departementet, sid. 148-150.