

**Stortingsmelding nr. 14 (2007-2008)**

# **Dataspill**



DET KONGELIGE  
KULTUR- OG KIRKEDEPARTEMENT

## **Bakgrunn for meldingen**

- Filmmeldingen - Veiviseren
- Innspill fra Spillprodusentene
- Kulturløftet

## Kulturløftet

- 1 % av statsbudsjettet til kultur innen 2014
- Dataspill skal være en del av denne satsingen
- Egen stortingsmelding om spill
- Den første i verden

## Dataspill som kultur

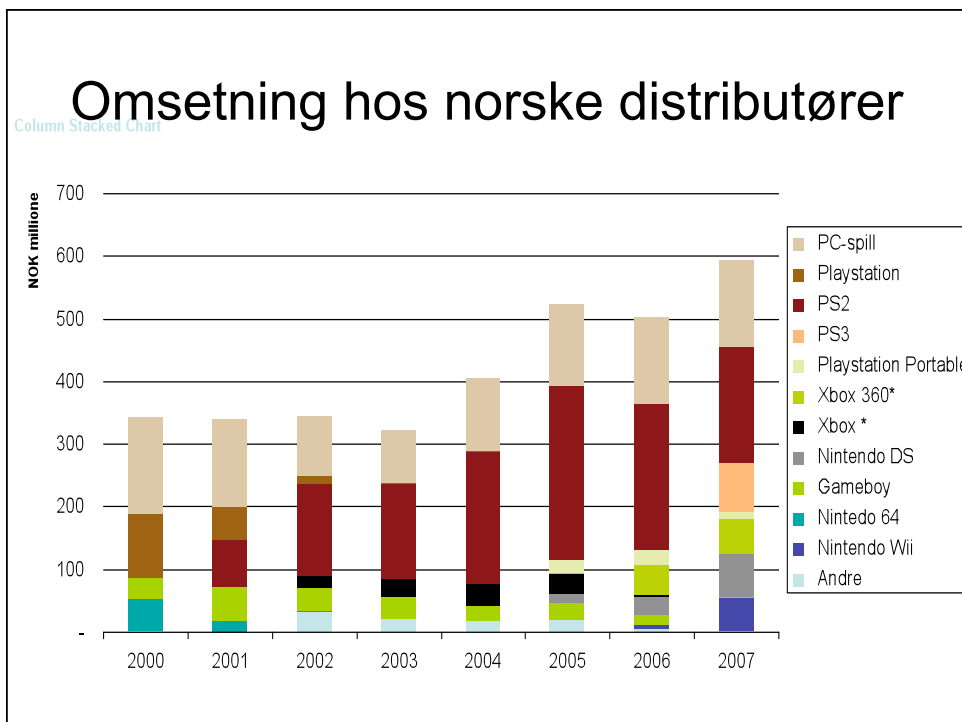
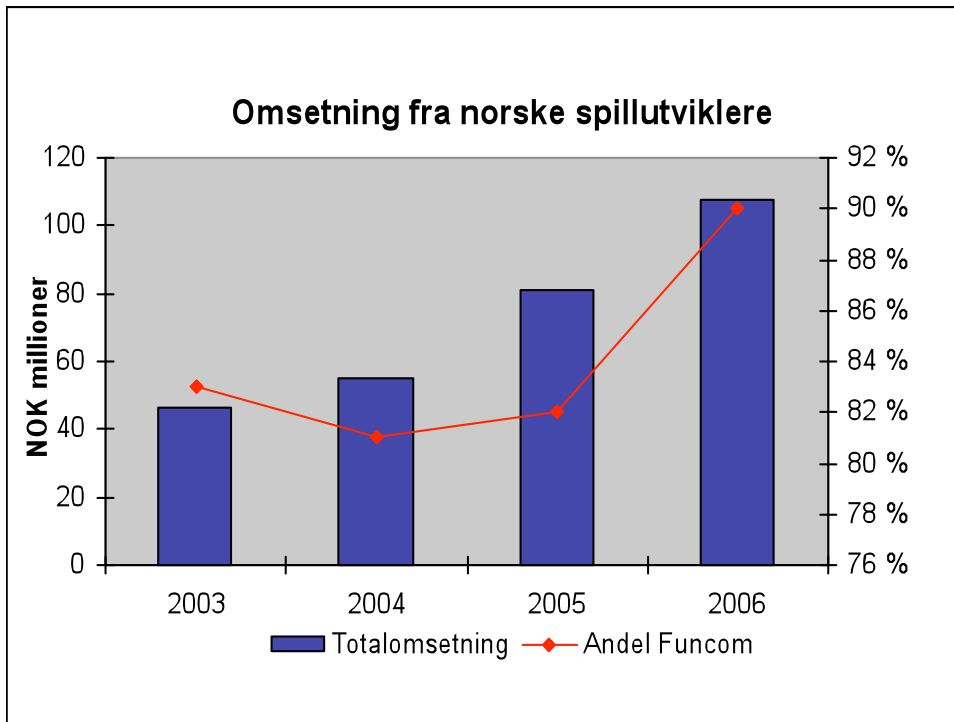
- Et marked i vekst
- Større enn kinomarkedet
- Teknologiutvikling
- Kunstnerisk uttrykksform
- Underholdning og læring

## Den norske spillbransjen

- Spillutviklere
- Distributører

## Spillutviklere

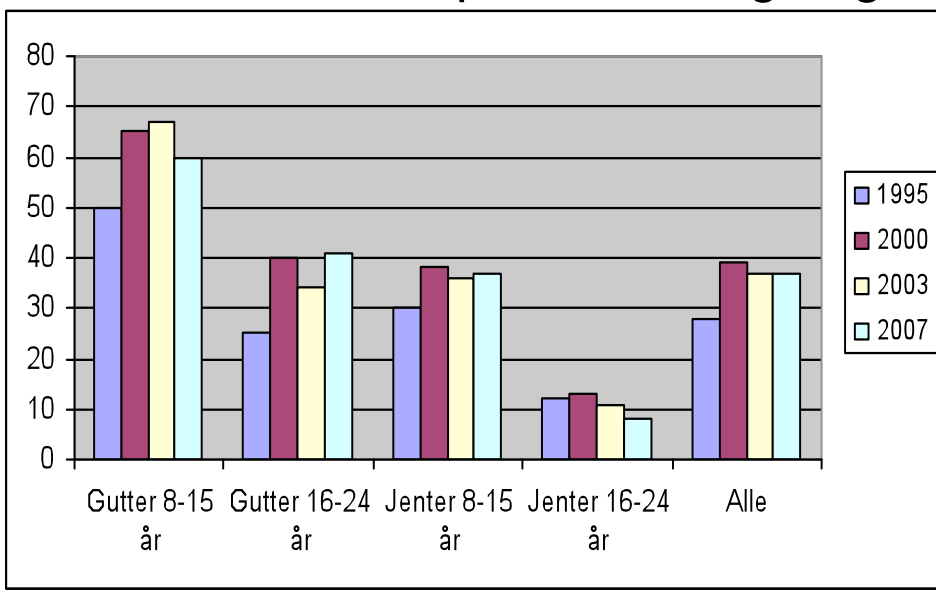
- Funcom
- Flere mindre selskaper
- Spillprodusentforeningen



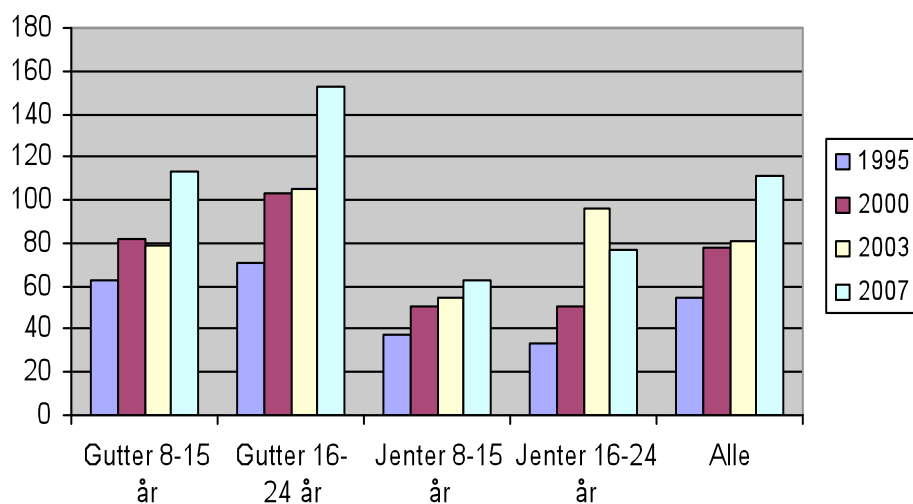
## Bruk

- 6 av 10 gutter mellom 8 og 15 år har spilt dataspill en tilfeldig dag.
- Spillere mellom 8 og 24 år bruker i snitt nesten to timer på å spille dataspill.
- 96 prosent av barn mellom 3 og 13 år har tilgang til en maskin de kan spille dataspill på.

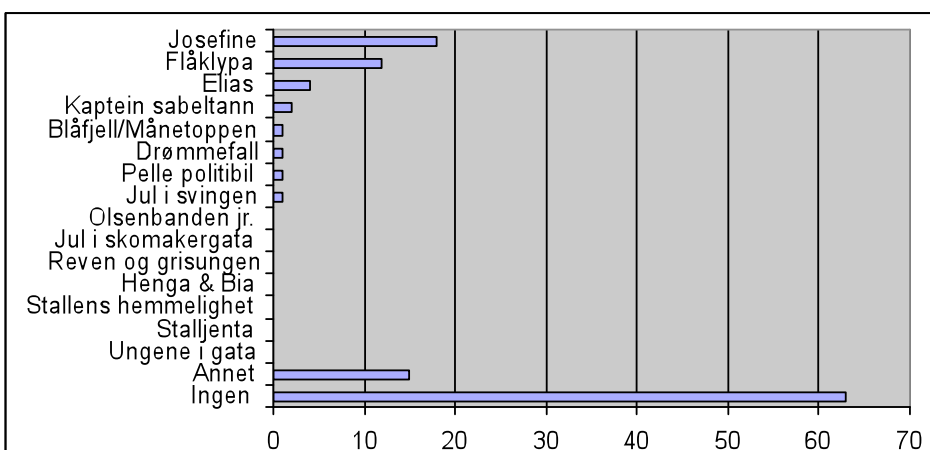
## Andel som har spilt en tilfeldig dag



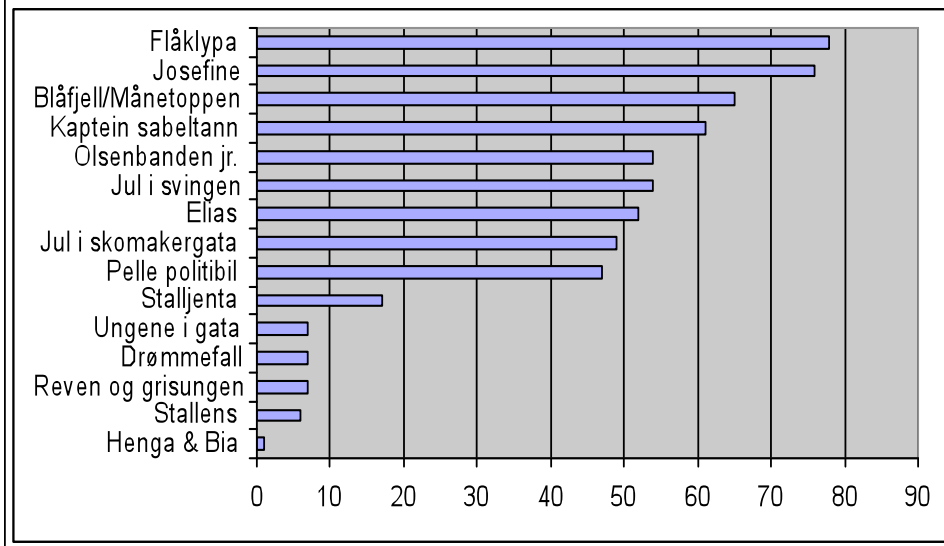
## Tidsbruken øker



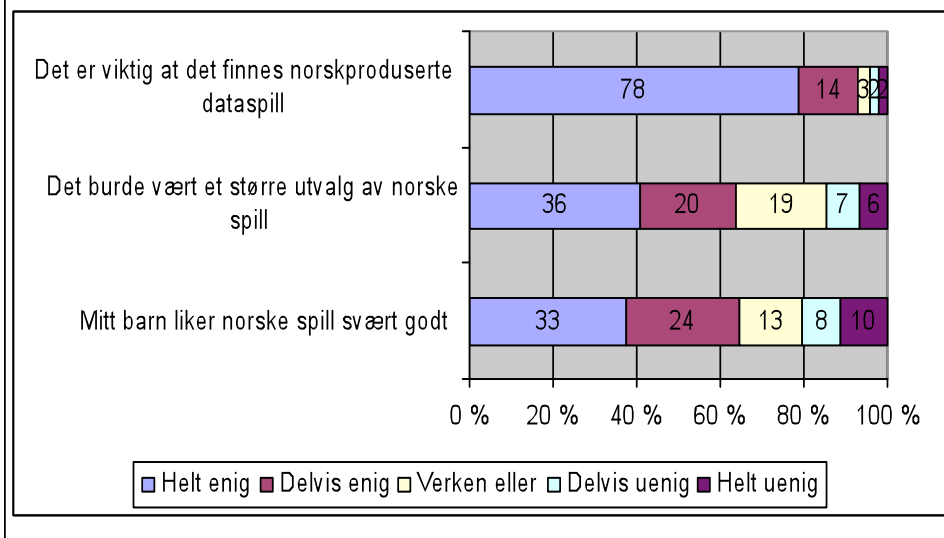
## Lav kjennskap til norske spill



## Kjennskap til merkenavnene



## Positiv holdning



## Mål

- Gode norske dataspill i alle sjangre basert på norsk språk og innhold
- En livskraftig norsk spillprodusentbransje
- Kompetanse, innovasjon og teknologiutvikling
- Trygg bruk av dataspill

## Tiltak

- Økte tilskudd til utvikling av norske spill
- Tilskudd til lansering av norske spill
- Utrede innkjøps- og utlånsordning gjennom folkebibliotekene
- Videreføre Nordisk dataspillprogram



## Tilskudd

- Videreføre og styrke tilskuddsordningen for utvikling av norske dataspill
- Innføre en ny tilskuddsordning for lansering av norske spill

## Innkjøps- og utlånsordning

- Utrede muligheten for å innføre en innkjøpsordning gjennom folkebibliotekene

## Videreføre Nordisk dataspillprogram

- Arbeide for at det nordiske programmet for tilskudd til dataspill videreføres etter forutsetningene

## Forskning og utdanning

- Kartlegge hva slags utdanning og kompetanse den norske spillbransjen etterspør
- Utvikle tilbudet av elektroniske læremidler

## Vurdere avgift

- Utrede en utvidelse av sektoravgiften på DVD
- Høring

## Kultur og næring

- Støtte til nyskapende prosjekter
- Strategi- og ledelsesprogram i Innovasjon Norge
- Regionale tilskudd fra filmfond og -senter

## Bevisstgjøring

- Styrke Medietilsynets opplysningsvirksomhet
- Styrke kunnskapen om "avhengighet" av dataspill
- Styrke arbeidet for å sikre opphavsrettighetene



## Trygg bruk

- Styrke bevisstgjøringstiltakene om innhold i dataspill som ikke egner seg for barn, spesielt gjennom aldersgrenseordningen PEGI



## Problematisk bruk av dataspill

- Styrke kunnskapen om problemskapende bruk av dataspill.
- Bruke av avsetningen fra Norsk Tipping til tiltak mot pengespill til tiltak mot problemskapende bruk av dataspill



## Sikre opphavsrettighetene

- Styrke arbeidet for å sikre opphavsmennenes rettigheter i forhold til dataspill

