

Høringssvar fra Viken filmsenter - forslag om ny markedsordning for spill og innføring av nytt språkkrav

9. september 2025

Språkkrav til spill i utviklingsfase

Slik vi forstår språkkravet så handler det om å sette samme krav til spill som får utviklingstilskudd som allerede er gjeldende for spill som får tilskudd til lansering. Det er etter vår mening fornuftig at dette kravet settes allerede i en utviklingsfase ettersom det da kan legges til rette for teksting i en tidlig fase istedenfor å kreve dette i slutfasen. Innføring av kravet også for utviklingstilskudd vil sikre at alle spill som mottar tilskudd utvikles med norsk og/eller samisk tekst – og dermed et steg videre med tanke på universell utforming av alle spill.

Egen markedsordning for spill

Formålet med forslaget om en ny semi-automatisk markedsordning er å styrke norske utvikleres forhandlingsposisjon opp mot internasjonale distributører/utgivere for å forhindre at utviklerne må gi fra seg immaterielle rettigheter til verket. Intensjonen er god og ordningen kan etter vår mening ha potensiale til å bidra iht hensikten, men det er også signaler i bransjen som kan tyde på at utgiverens rolle innen sektoren er i endring, og at dette kan gjøre ordningen for lite relevant. Viken filmsenter mener det blir viktig å monitorere hvordan ordningen fungerer i praksis, og være åpen for å gjøre justeringer som kan gå i takt med utviklinger som sees i sektoren.

Det sees som positivt at forslaget til ordning kan gi produsentene flere alternativer til finansieringsstrategier for spillproduksjon i Norge. At ordningen er semiautomatisk, gir forutsigbarhet og kan fjerne usikkerhetsmomenter i finansieringen. Samtidig forutsetter dette en forutsigbarhet knyttet til pengepotten som allokeres til ordningen. Det sees en utfordring i at dersom potten settes for lavt, vil ordningen skape en først-til-mølla problematikk som vil premiere søknadstidspunkt fremfor kvalitet.

Det sees på som positivt at det stilles krav til at utviklerne har en avtale med en ekstern utgiver som forplikter seg til å inngå i finansieringen av spillet. Dette tror vi vil bidra til å sikre at spillets kommersialiseringspotensiale er stort nok for det internasjonale markedet, som jo norsk spillproduksjon i praksis må konkurrere i fra første stund. Samtidig sees det en fare i at kravet ekskluderer selskap som ønsker å selvpublisere, noe som kan føre til at vi mister viktig kunnskap og erfaring knyttet til lansering og distribusjon av spill i Norge. Det bør være et uttalt mål at ordningen skal stimulere til fremvekst av aktører som søker å spesialisere seg på lansering og utgivelse av spill i Norge, slik at ikke ordningen skyver kompetanse og tjenester på dette ut av landet.

Viken filmsenter har innvendinger mot kravet som sier at *'For å få tilskudd gjennom markedsordningen, må spillet allerede ha fått utviklingstilskudd etter kunstnerisk vurdering fra NFI, senest to år før søknadstidspunktet'*. Dette utelukker i praksis spillprosjekter som alene er utviklet med tilskudd fra regionale filmsentre og fond fra å søke. Dette kravet oppleves urimelig overfor selskaper og aktører som har valgt å forholde seg til regionale tilskuddsaktører i utviklingsfasen. Et lignende krav stilles heller ikke overfor filmprosjekter som søker NFI's ordning for markedsvurdering. Vi mener derfor det er grunn til å se nærmere på dette kravet i videre utforming av ordningen.

Viken filmsenter sitter ikke på nok data/innsikt i prosjekter av denne størrelsen som gir oss grunnlag for å uttale oss om modell 1 eller modell 2 vil være mest hensiktsmessig. Vi har tillitt til at NFIs vurdering av modell 1, med en inndeling av spill i to nivåer avhengig av budsjettstørrelse, vil være mest hensiktsmessig.

Egne kunstneriske kvalitetskriterier for spill

Kvalitetskriteriene for filmfeltet ble lansert i 2019, etter påtrykk om å konkretisere det. Filmmeldingen skriver om kunstnerisk kvalitet: ***Kunstnerisk kvalitet handler om originale verk som estetisk og fortellermessig er med på å utvikle og fornye filmspråket og som utfordrer, beriker og gir rom for ettertanke.***

Ved lanseringen ble det beskrevet at de kunstneriske kvalitetskriteriene skulle understøtte konsulentenes skjønnsvurderinger, samtidig som de ville gi grunnlag for en mer presis kommunikasjon utad omkring prioriteringene som gjøres. Ved gjennomlesning av de gjeldende kriteriene går det fram at de primært er utarbeidet for film, med bl.a. referanser til "filmskaperen" og "personlig stemme".

Norsk filminstitutt skriver på sine hjemmesider om ordningen for "Utvikling av spill etter kunstnerisk vurdering" at de samme kunstneriske kvalitetskriteriene som på filmfeltet benyttes. Spillstrategien "Tid for spill" ga ikke noen ny indikasjon på hvordan kunstnerisk kvalitet for spill skal forstås, utover dette generelle: ***Kunstnerisk kvalitet i dataspill omhandler estetikk og fortellerkunst, som bidrar til å utvikle og berike dataspilluttrykket.***

I forbindelse med den forestående forskriftsendringen og forslaget om endring av overskriften til § 3-9 etterlyser Viken filmsenter at Norsk filminstitutt utarbeider egne kunstneriske kriterier for dataspill. Vi mener det er nødvendig og hensiktsmessig at det dette skjer – som en konsekvens av at det er en egen forskrift for spill, og at søknadsbehandlingen for spillprosjekter ved Norsk filminstitutt, foregår adskilt fra søknadsbehandlingen for filmprosjekter.