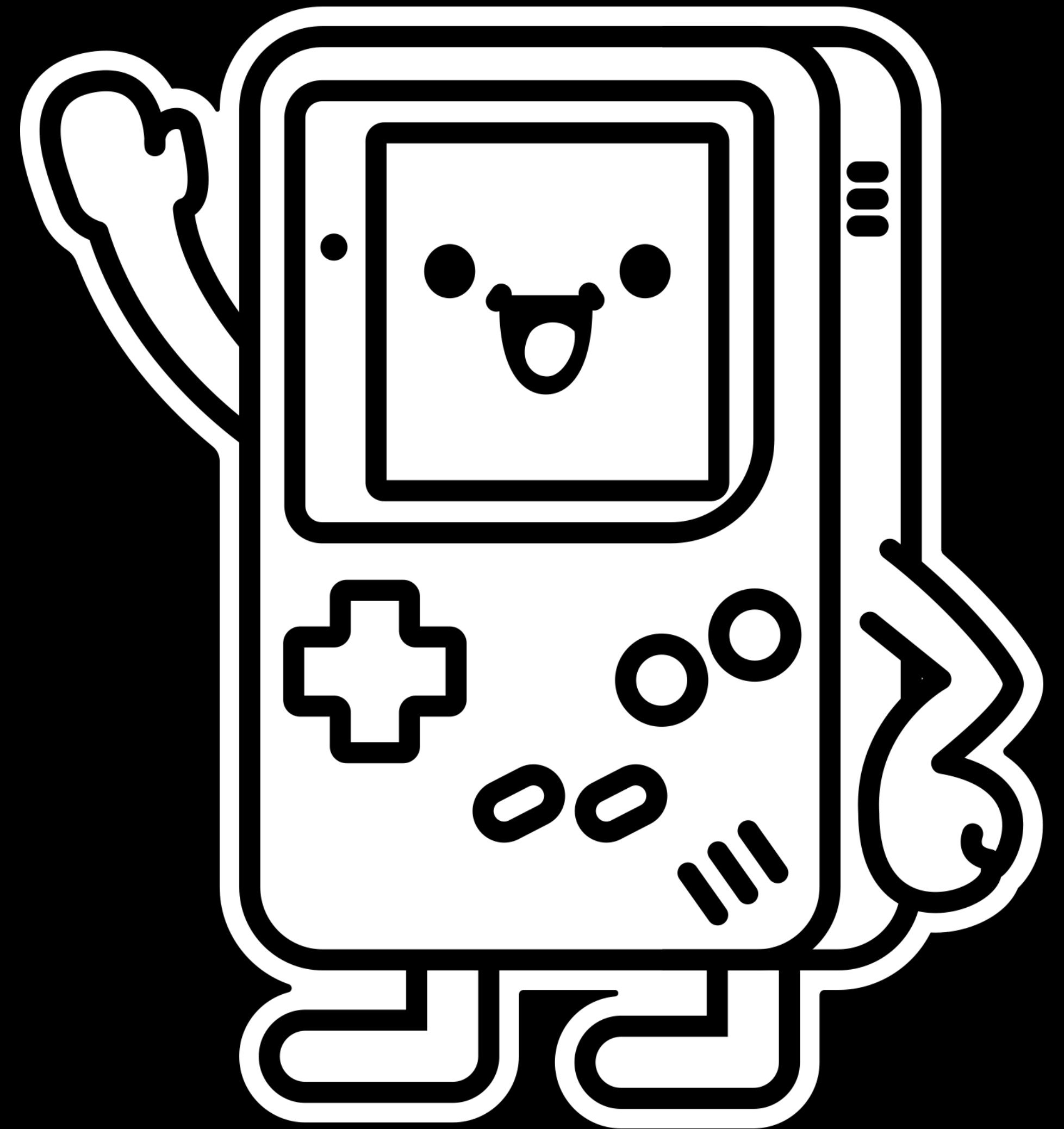


# Forprosjekt om dataspillkultur

Rapport fra forprosjekt om arbeid med dataspillkultur.  
Utført av Designit på oppdrag fra Norsk filminstitutt.  
07.06.2024



1. Bakgrunn
2. Prosess
3. Generelle funn
4. Oppdrag
5. Prinsipper
6. Aktørlandskap
7. Organisasjon
8. Veien videre
9. Vedlegg

## Om rapporten

I henhold til Regjeringens dataspillstrategi «Tid for spill – strategi 2024 - 2026» har Norsk filminstitutt (NFI) gjennomført et forprosjekt for å avklare organiseringen av en nasjonal ressurs for dataspillkultur i samarbeid med Kulturtanken og Medietilsynet.

Resultatet av forprosjektet er oppsummert i denne rapporten som er utformet av Designit på oppdrag fra Norsk filminstitutt.

Prosjektgruppa, bestående av Kulturtanken, Medietilsynet og NFI, mottok 99 innspill fra hele dataspillkulturfeltet. Disse innspillene ble analysert av Designit, som også utførte 14 dybdeintervju med sentrale aktører omkring senterets fokus og samarbeidsmuligheter, hvorav 2 medvirkningsbesøk. Designit har også holdt flere verksted med prosjektgruppa, hvor representanter fra NFI, Kulturtanken og Medietilsynet har inngått. Verkstedene har hatt fokus på å finne en hensiktsmessig modell for organisasjon av det videre arbeidet med senteret mellom partnerne og ut mot fagfeltet.

Forprosjektets prosjektgruppe:

Thomas Grønvoll og Jørund Høie Skaug, Kulturtanken

Beate Våje, Medietilsynet

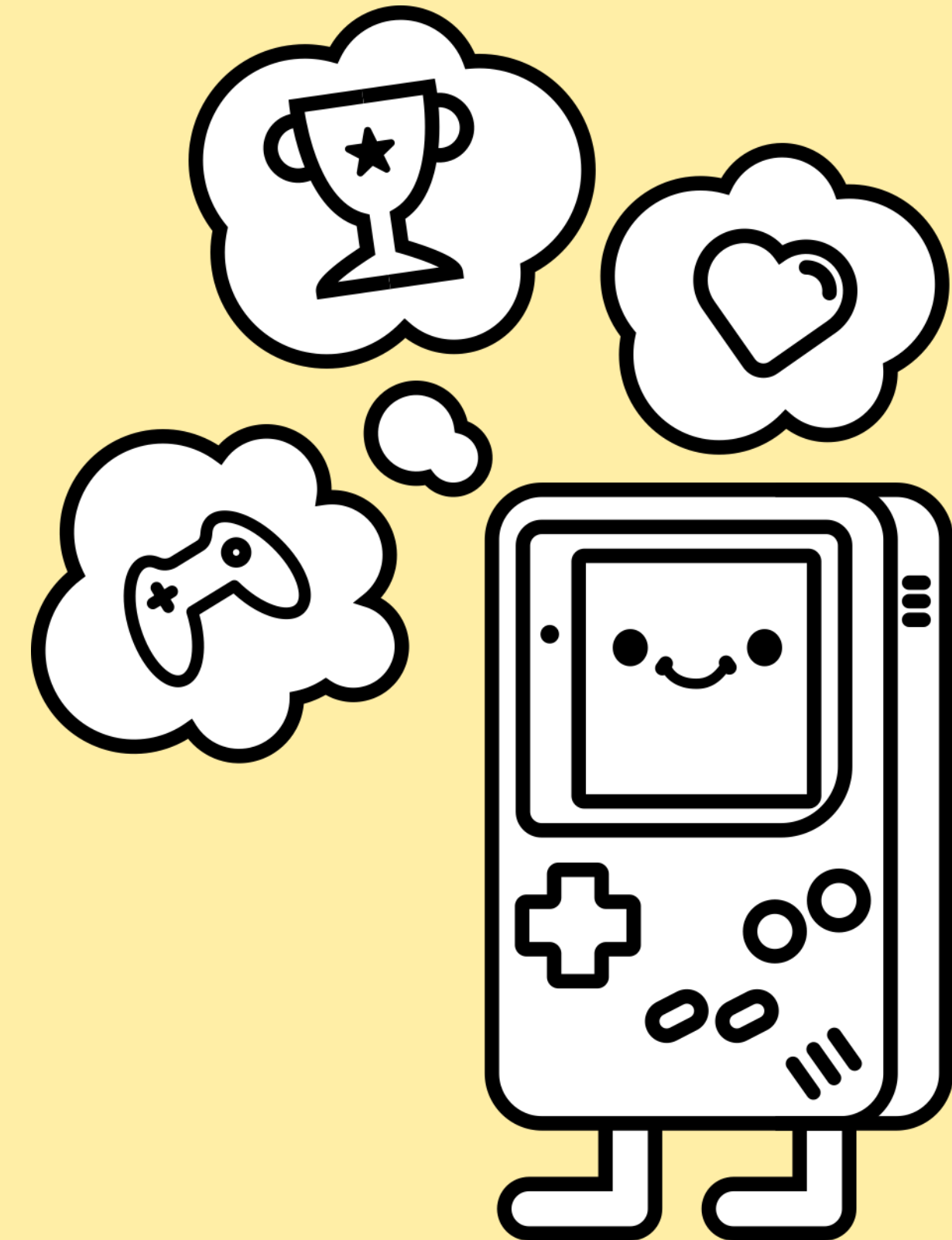
Kaja Hench Dyrлие, Norsk filminstitutt

Rapporten ble ferdigstilt 07.06.2024.

# Bakgrunn

Designit har bistått NFI i forprosjektet for etablering av nye ressurser under NFI Spill, knyttet til strategien “Tid for spill”.

Gjennom innhenting av kvalitativ innsikt med en rekke aktører, med fokus på deres forventninger og behov, har vi samlet en rekke konkretiserte anbefalinger for veien videre som legges frem i denne rapporten.

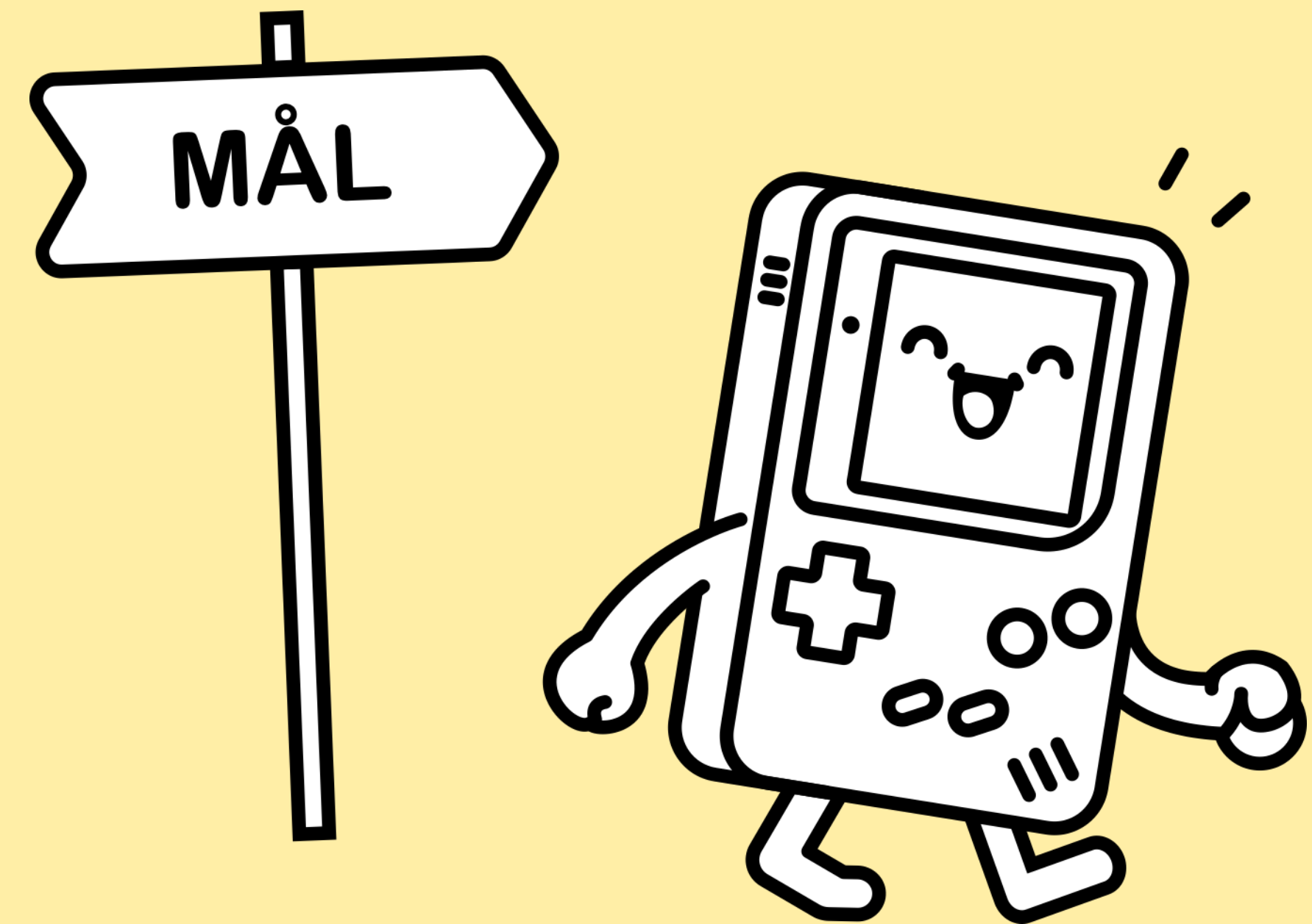


# Prosess

Vi startet prosjektet med gjennomgang av eksisterende materiale, blant annet skriftlige innspill fra 99 respondenter. Deretter gjennomførte vi to medvirkningsbesøk med samtaler rundt satsingen og 12 digitale semistrukturerte samtaler med en rekke aktører. Innspillene fra disse ble så delt med prosjektgruppen bestående av representanter fra NFI, Medietilsynet og Kulturtanken. Foreløpige slutninger som er trukket gjennom dette er presentert i denne rapporten for Designits leveranse til forprosjektet.

Aktører representert i de 14 samtalene:

- Aktive gamere
- Bergesen media
- Bjørnafjorden kommune
- Bredde e-sportalliansen
- Gamingkontakten
- Hyperion
- Jotunheimen e-sportsenter
- KRED
- Lillestrøm kommune
- Politiets nettpatrulje
- Spillhuset
- Tønsberg kommune
- UKM
- Ungdom og fritid

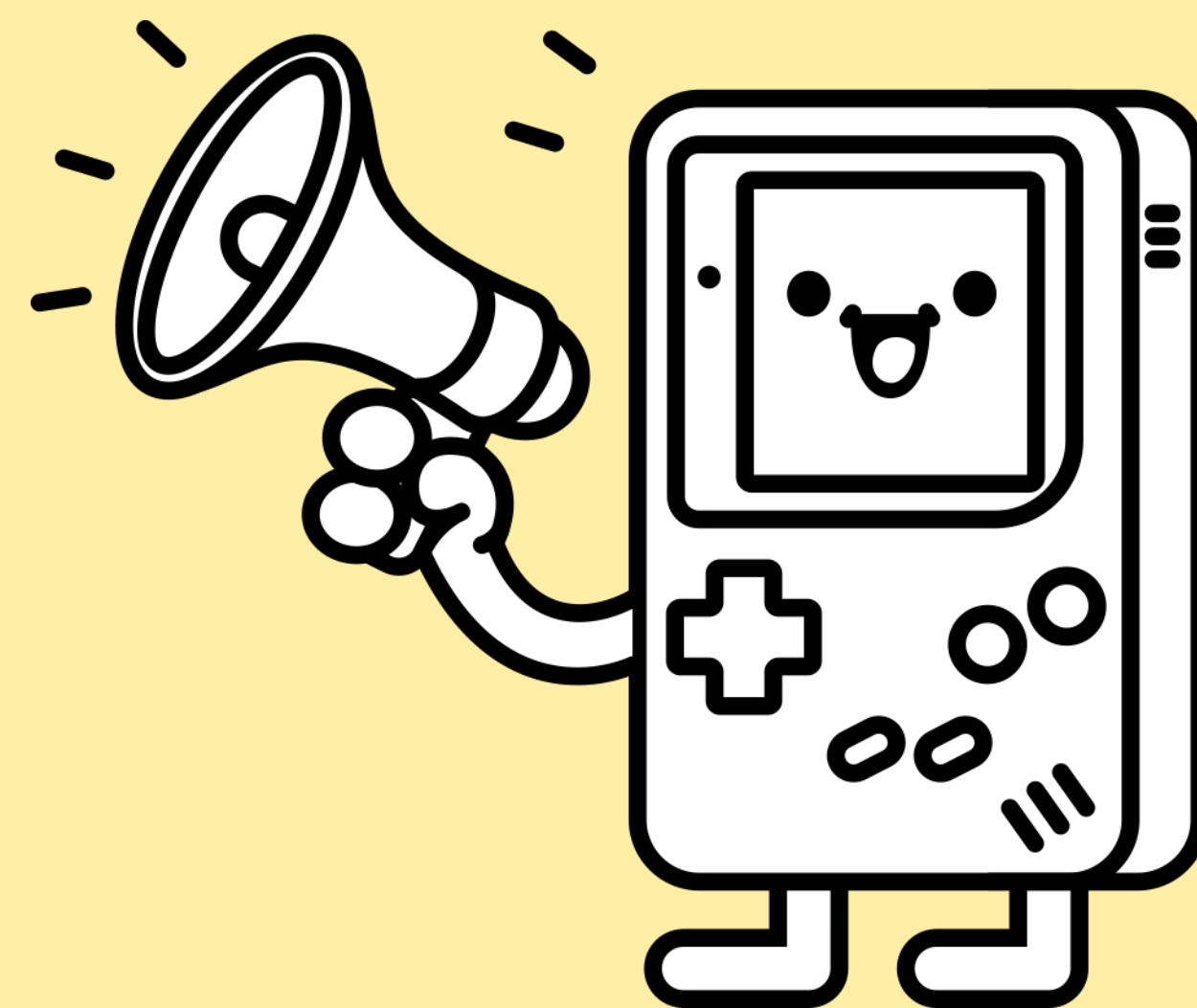


# Stort engasjement

En rød tråd i alle samtalene, og inntrykket vårt av feltet i sin helhet, er at engasjementet er stort.

Det er tydelig at dette betyr mye for mange, og alle aktørene vi har pratet med har hatt mye å dele. Folk har vært veldig takknemlige for å få muligheten til å gi sine innspill, og vært veldig ivrige til å ta oss med på reisen.

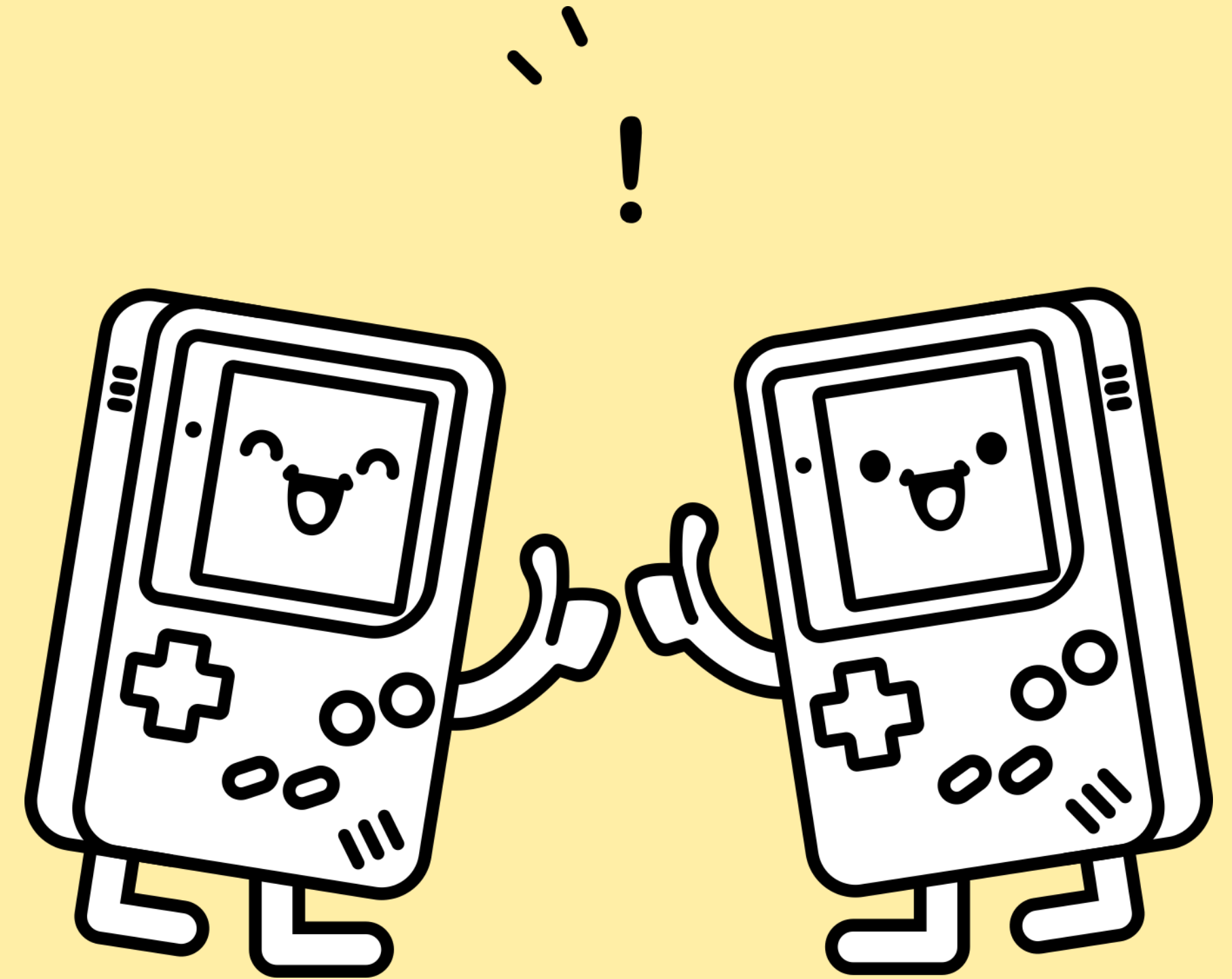
Det har vært en veldig givende prosess og vi setter pris på alle som tok seg tid til å snakke med oss!



# Enighet

Selv om aktørene på feltet har forskjellige utgangspunkt, bakgrunner og arbeidsområder, har det vist seg å være stor enighet og felles forståelse av de aller fleste utfordringene, behovene og innspillene knyttet til forprosjektet og NFIs rolle.

Dette er en styrke i arbeidet videre rundt de nye ressursene, og viser samtidig at det er viktig at prosjektet fortsetter å være transparent og deler viktige milepæler fremover for å sikre at man fortsetter å jobbe opp mot behovene som løftes frem.

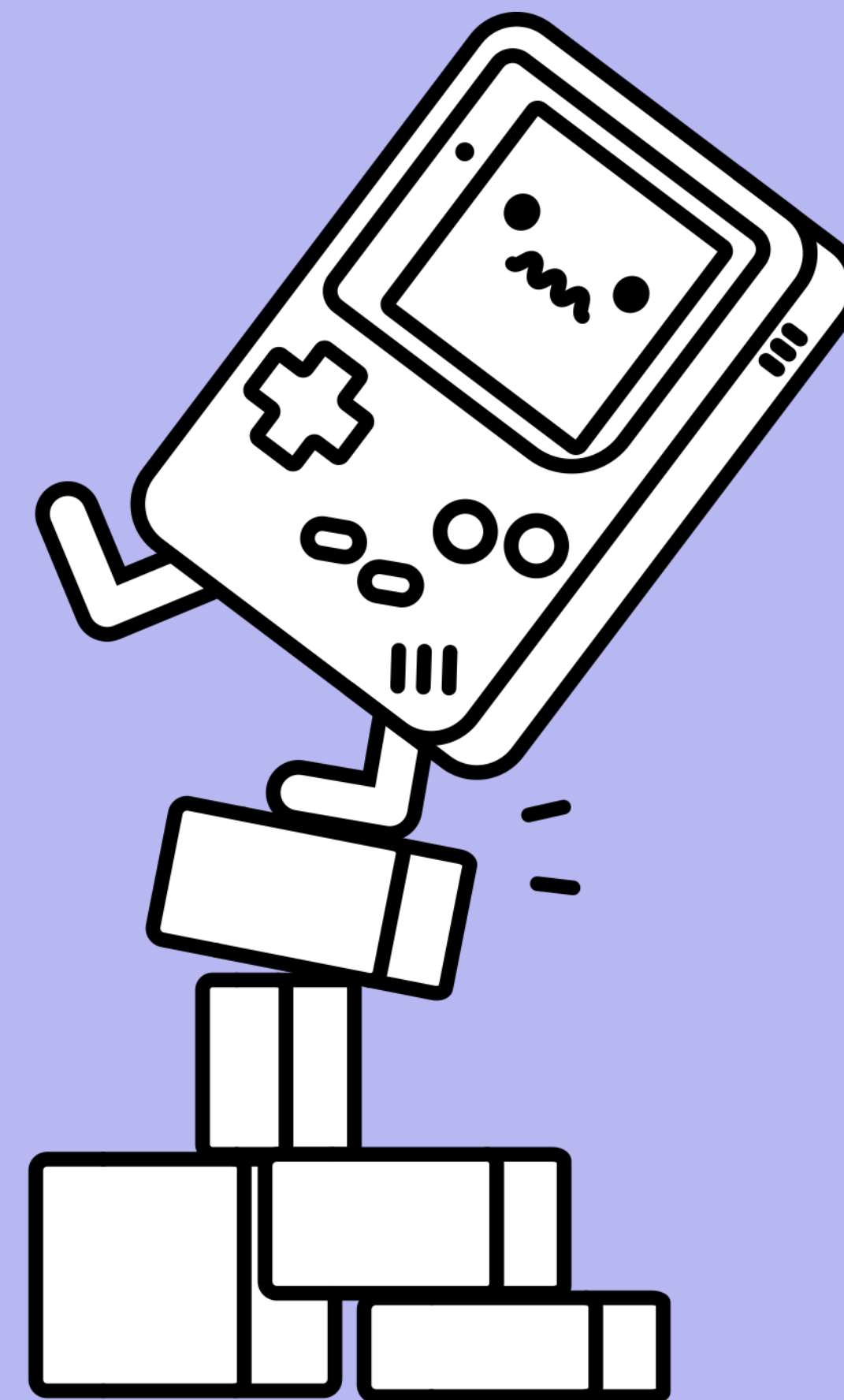


# Generelle funn

# Fremtidens ustødige storsatsing

Spill trekkes frem gang på gang som en bransje med stort nedslagsfelt som det er viktig at Norge investerer i. Det har stort potensiale som næring, til forebygging av utenforskap, som kunstuttrykk, og mye mer.

Likevel er det slik at ressurser som er dedikert til spillkultur i samfunnet har lite langsiktig økonomisk dekning, det er en kamp å få tildelt midler, og det er ofte spill som kuttes først når det blir trangt i budsjettet.

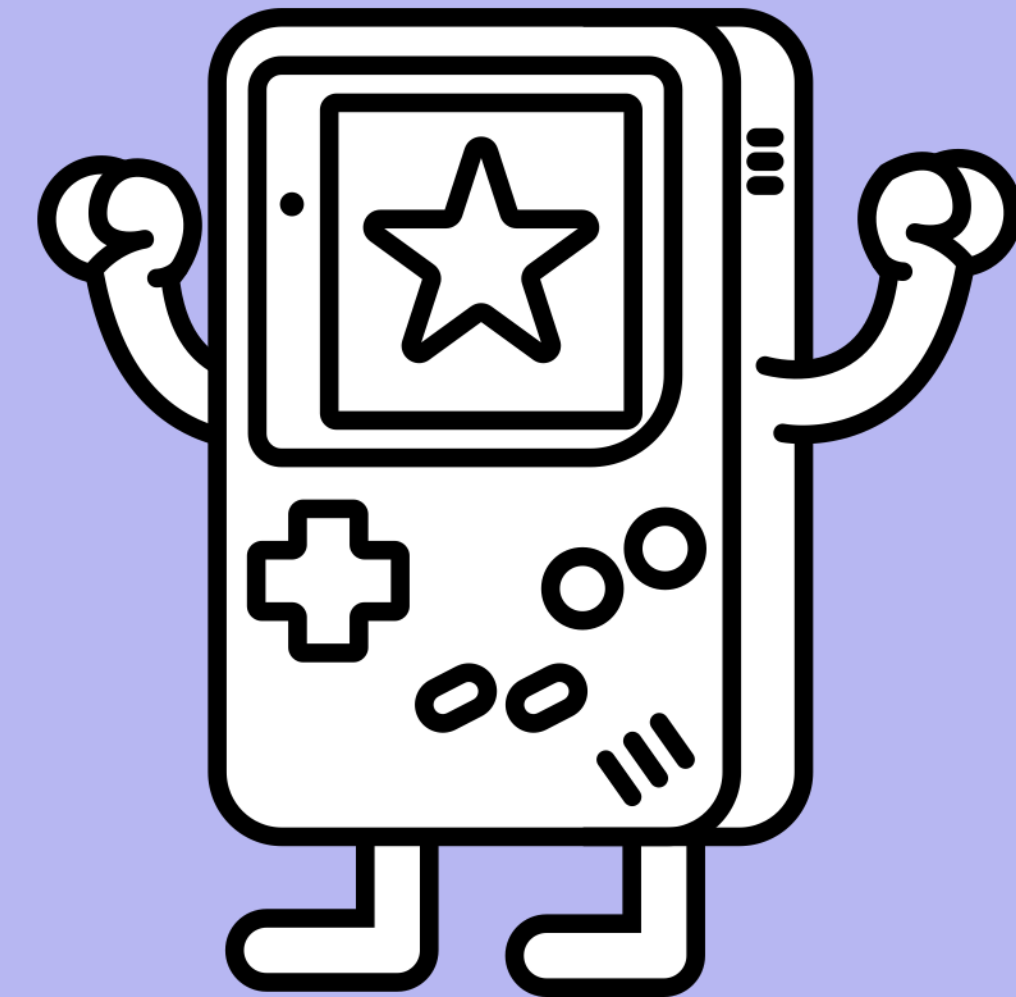


# Spill er mer enn det som møter øyet

Mange av aktørene vi snakket med trekker frem sosial utvikling og forebygging av utenforskap som en kjerne av det de gjør gjennom deres virksomhet, og spill generelt.

Vi har fått høre mange suksesshistorier om hvordan spill har bidratt til å få kontakt med sårbare individer, og vært med på å skape positiv endring i deres liv. Dette er et sentralt narrativ i en bransje som er ivrig til å overbevise skeptikerne.

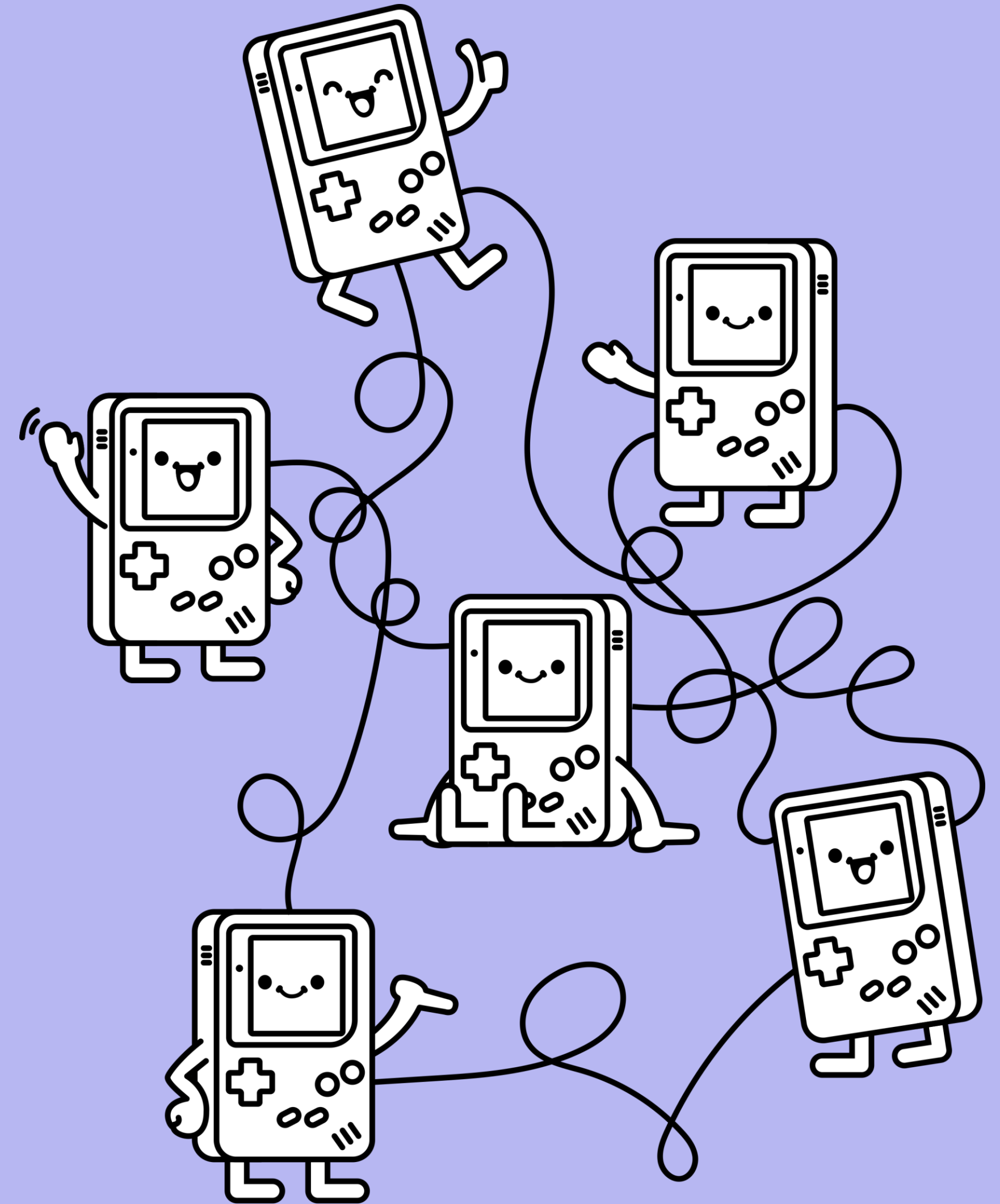
## LEVEL UP!



# Et kjempenettverk uten struktur

De aller færreste jobber helt alene. Alle vi snakket med har sitt nettverk som de samarbeider med, og det å ha de riktige tilknytningene er en viktig suksessfaktor.

Selv om det er mye kontakt innad i feltet, er det veldig tilfeldig hvem som møter hvem, og hvilke bånd som knyttes. Mange sier de savner møteplasser og arenaer for diskusjon - og kjenner på at ulike nettverk ender opp med å sitte og jobbe på hver sin tue, heller enn en koordinert innsats der alle drar i samme retning.

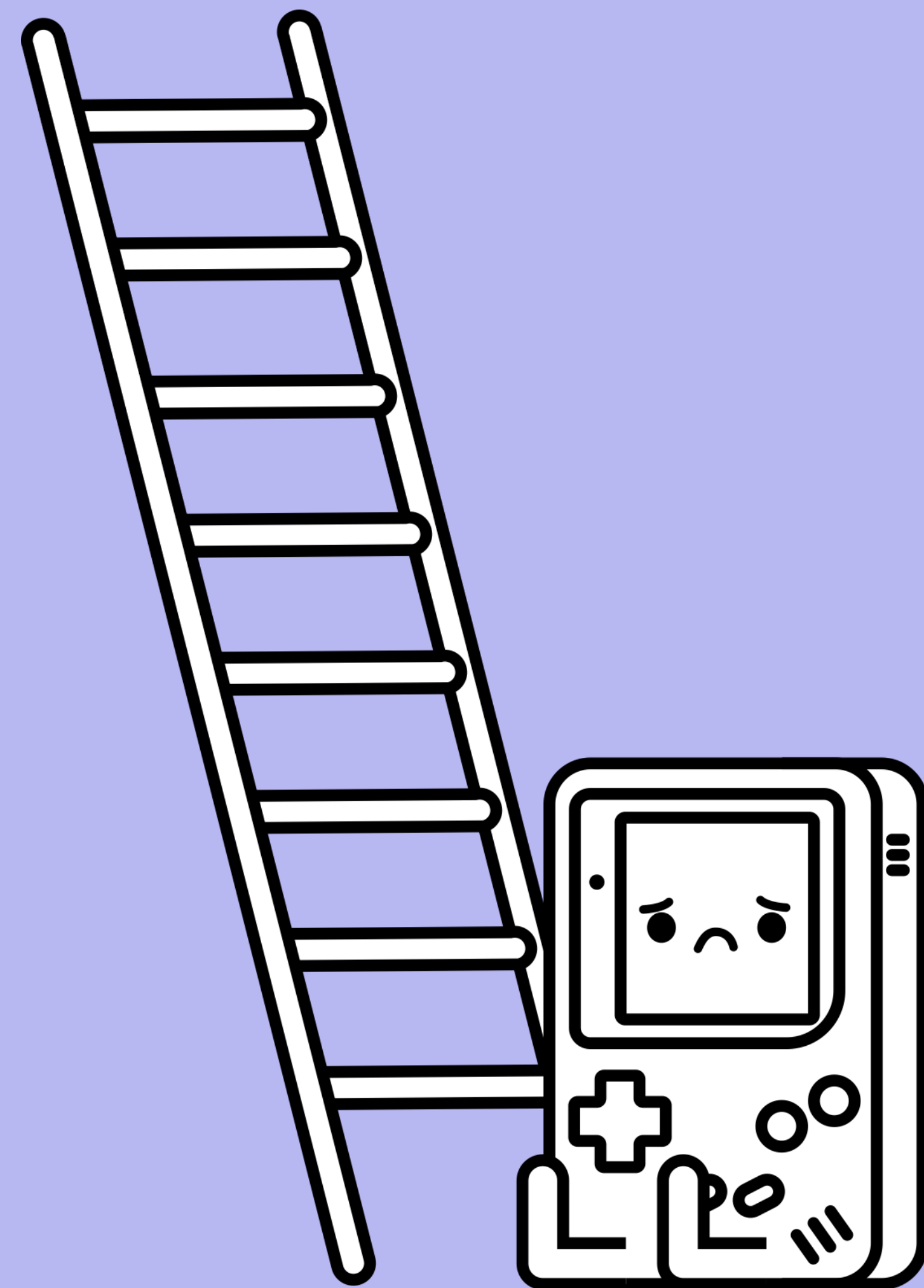


# Spill starter på bar bakke hver gang

Mange av beslutningstakerne som spillbransjen må forholde seg til er lite kjente med spillmiljøet og spill generelt.

Dette gjør at man hele tiden må argumentere ikke bare for ens egen virksomhet og det man spesifikt tilbyr, men må forklare alt som har med spill å gjøre helt fra det mest grunnleggende.

Dette er slitsomt og repetitivt, og blir en tidstyv for mange. Det er stort potensiale og behov for et kompetanseløft blant den generelle befolkning for å komme over denne terskelen.

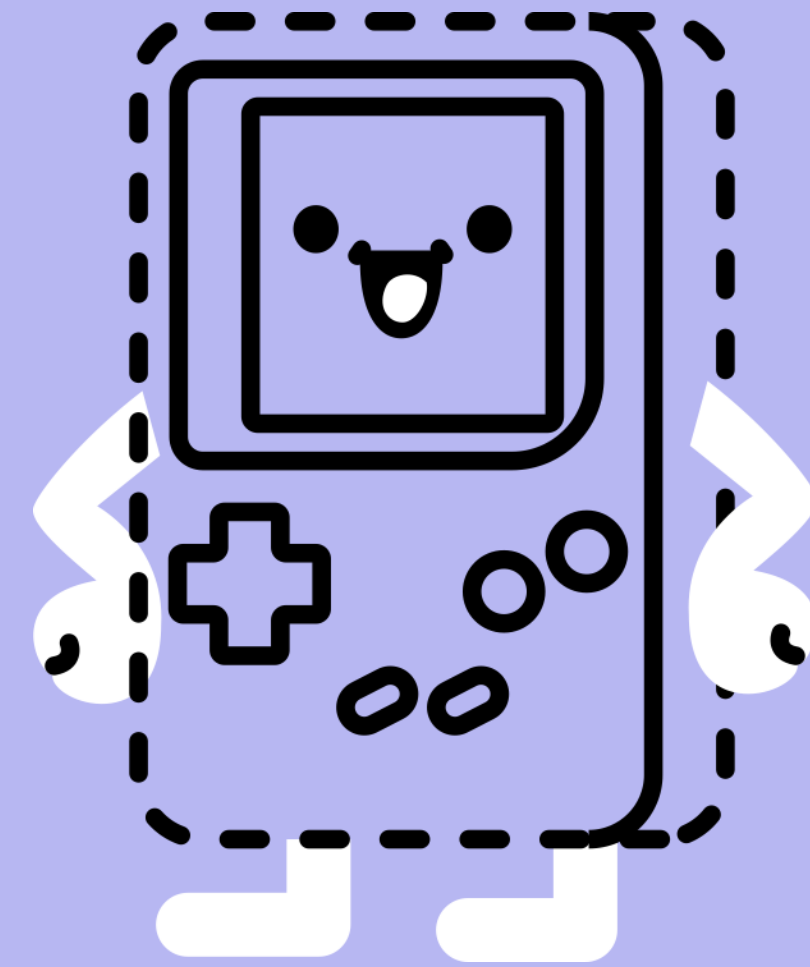


# Transparens og tydelig kommunikasjon

Tidlig kommunikasjon om et “kompetansesenter” har skapt forvirring rundt rammene for satsingen, og gitt urealistiske forventninger som man har måttet bruke tid på å korrigere.

Fremover vil det være særdeles viktig at man opererer på en transparent måte, og kommuniserer tydelig hva det jobbes med.

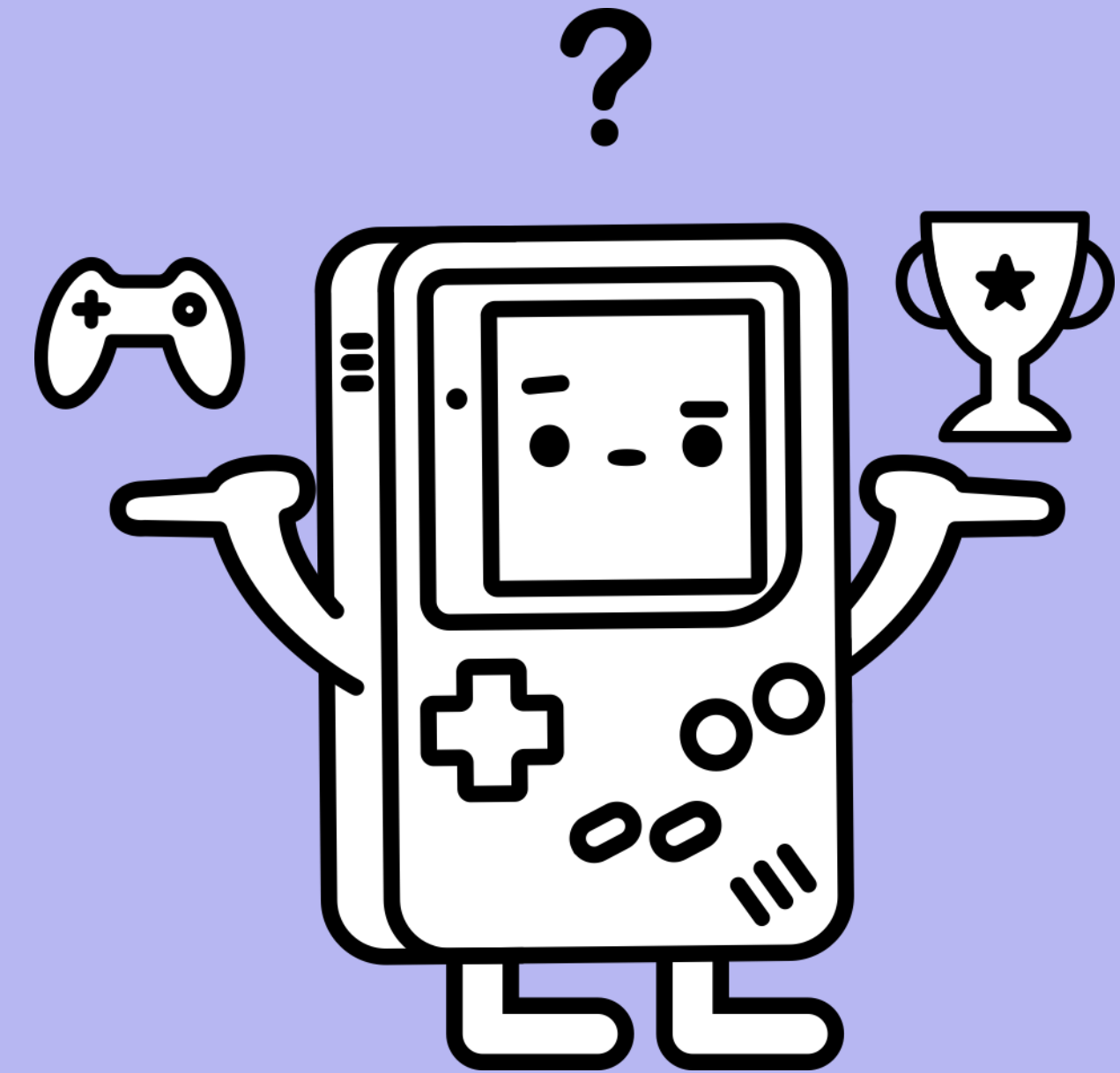
For aktørene som har vært involvert så langt er det viktig at det etableres en god dialog, og at de forstår rammene slik at de vet hvordan de skal forholde seg de nye ressursene.



# Utydelige grenser mellom fritid og e-sport

Flere trekker frem at det har vært i overkant mye fokus på profesjonell e-sport når det har vært snakk om spill og spillkultur tidligere, og etterspør en avgrensning fra profesjonell e-sport i arbeidet videre.

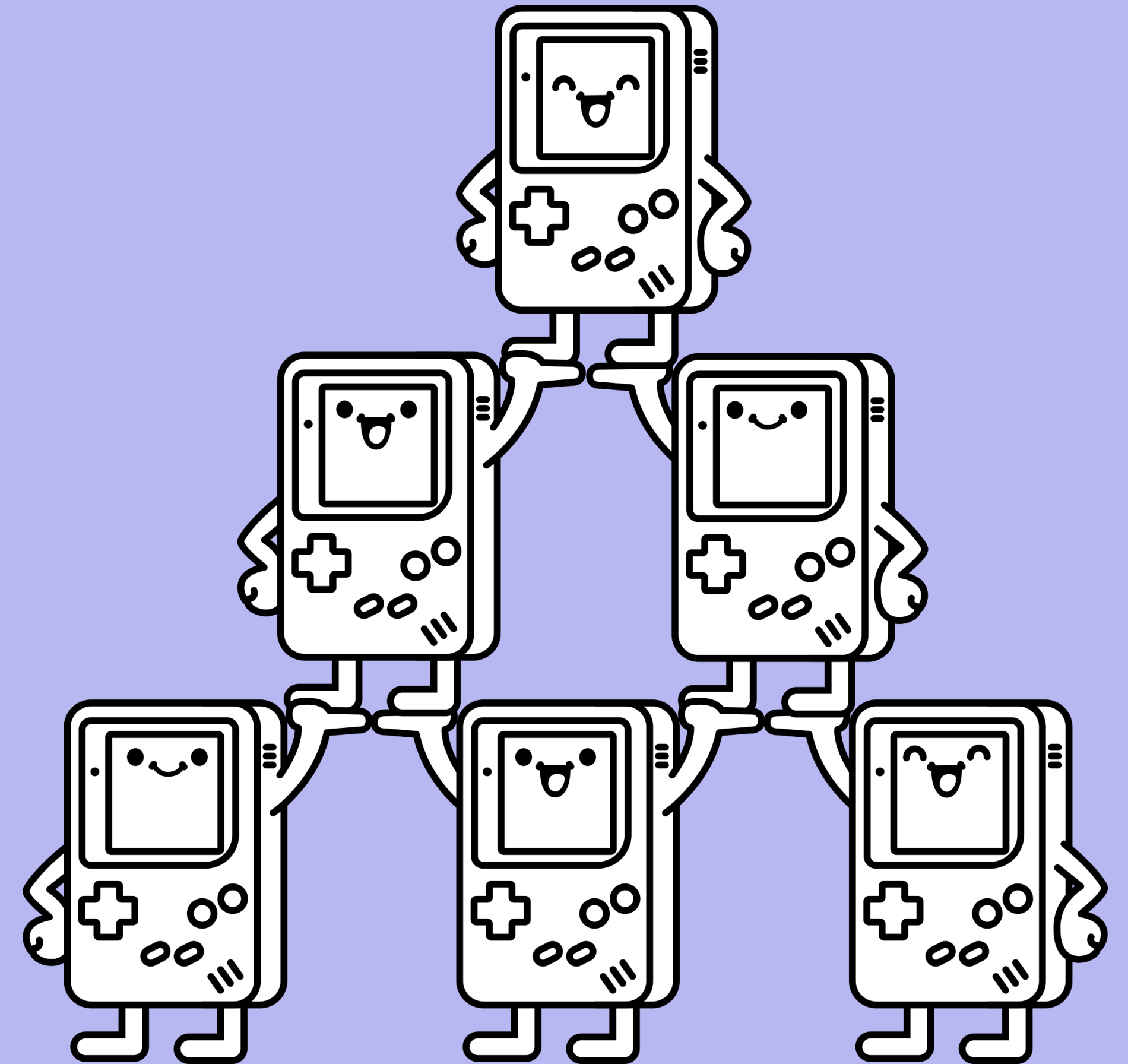
Vi vet dog også at det kan være vanskelig å skille på e-sport som en videreføring av spill som fritidsaktivitet, og e-sport som idrett. For satsingen sin del vil det være viktig å se på hvordan man skiller slik at man ikke trækker i andres ansvarsområde, og bevarer bredden i spillkulturen i deres virksomhet.



# Alle monner drar

Alle aktørene vi snakket med har lyst til å bidra, og ser verdien av å dele og lære av hverandre. Enten det er snakk om store organisasjoner eller enkeltpersoner ser de hvordan de kan være med på å bygge opp spillkulturen i Norge.

Bransjen er fremdeles ung, og det er mye som skal bygges opp i tiden fremover. I denne fasen der mange jobber for å realisere det potensialet som ligger i spill, er man særdeles avhengig av å kunne støtte hverandre.

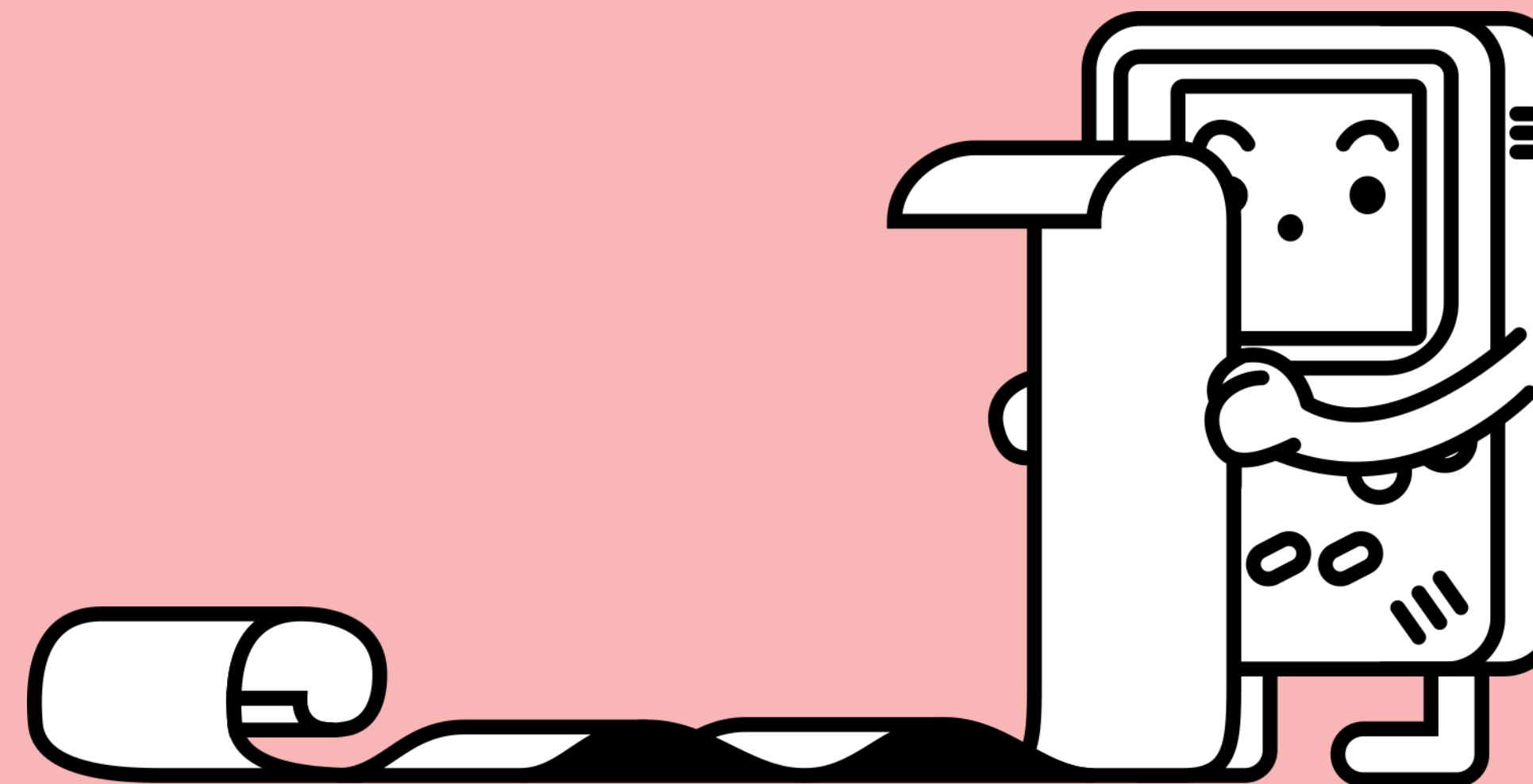


# Oppdrag

# Behov som NFIs nye ressurser skal støtte:

Gjennom samtalene vi har gjennomført som en del av dette forprosjektet har vi samlet en rekke behov og ønsker som det vil være relevante at de nye ressursene understøtter.

De følgende grupperingene er direkte basert på innspill fra aktørene. De presenteres her sammen med en rekke tilknyttede arbeidsoppgaver som viser hvordan man konkret kan jobbe rundt grupperingene. Disse også er basert på samtalene.

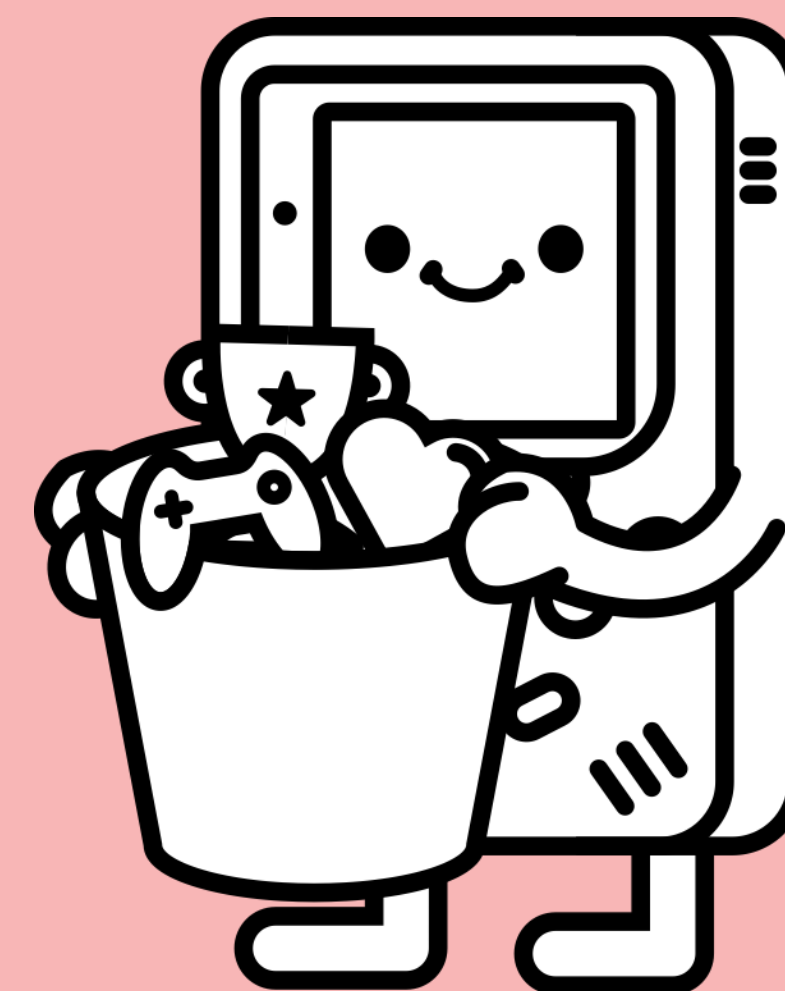


# Samle bredden av norsk spillkultur

Det er en enorm bredde i spillkultur, som favner om alt fra fritidsaktivitet, hjelpemiddel og sosial arena, til idrett, næring, kunst og mye mer. Det er essensielt at hele bredden omfavnes fremover, og de nye ressursene kan spille en viktig rolle i å samle aktører med mye ulik spisskompetanse og forskjellige synspunkt.

Mulige arbeidsoppgaver som understøtter dette målet:

- Organisere samlinger for å tilrettelegge for at folk kan møtes
- Hekte seg på eksisterende arrangement med fora for å snakke om faglig innhold

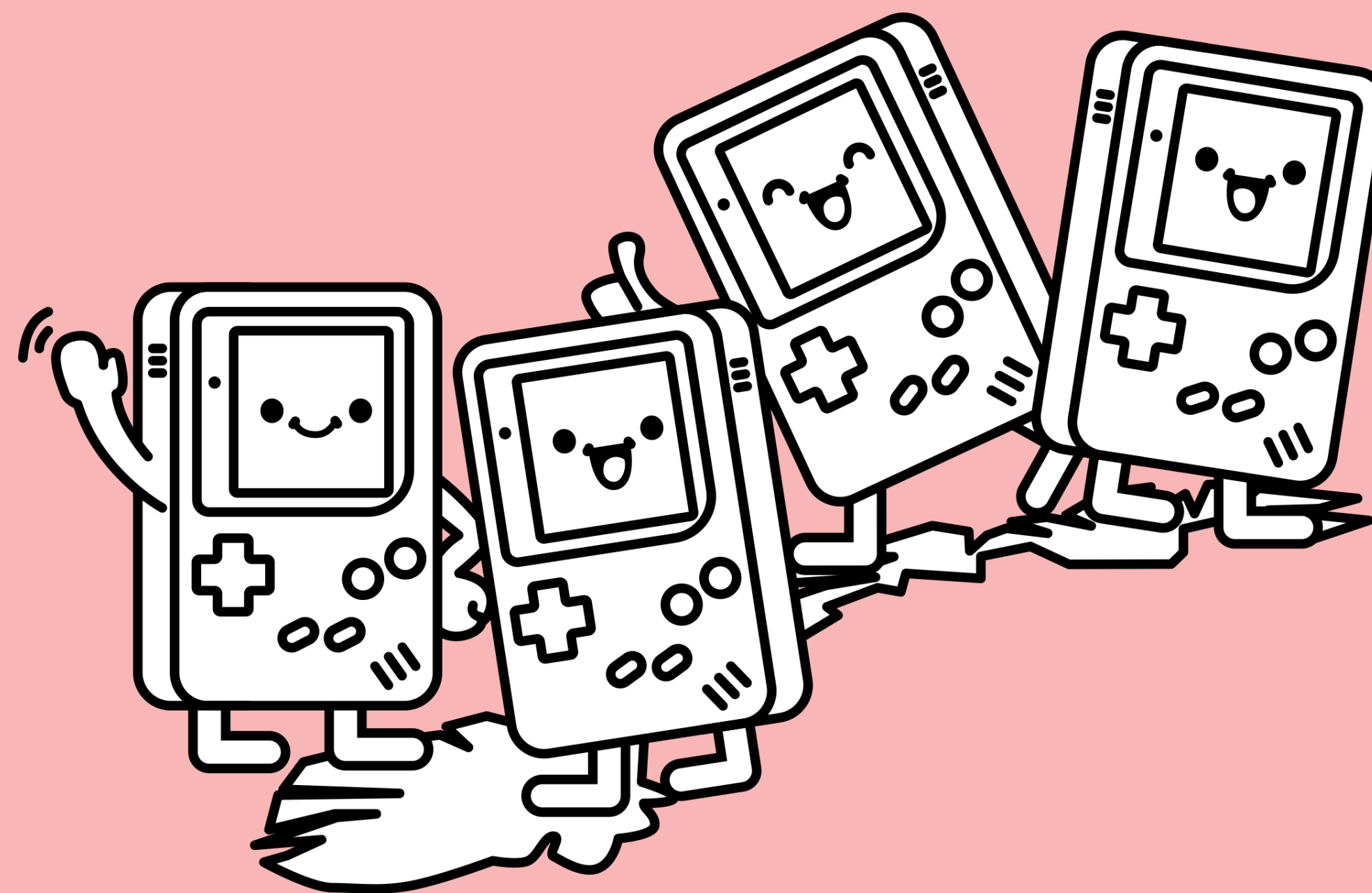


# Lage en oversikt over aktører innenfor spillkultur i Norge

En tidlig prioritet bør være å få en god oversikt over så mange av aktørene i Norge som mulig, og forstå både hva de gjør og hva de trenger. Dette arbeidet er påbegynt gjennom forprosjektet, og legger grunnlaget for mange av de andre tingene ressursene skal bidra med.

Mulige arbeidsoppgaver som understøtter dette målet:

- Samarbeide med eksisterende samleorganisasjoner for å få oversikt
- Utarbeide en mal slik at aktører kan beskrive seg selv

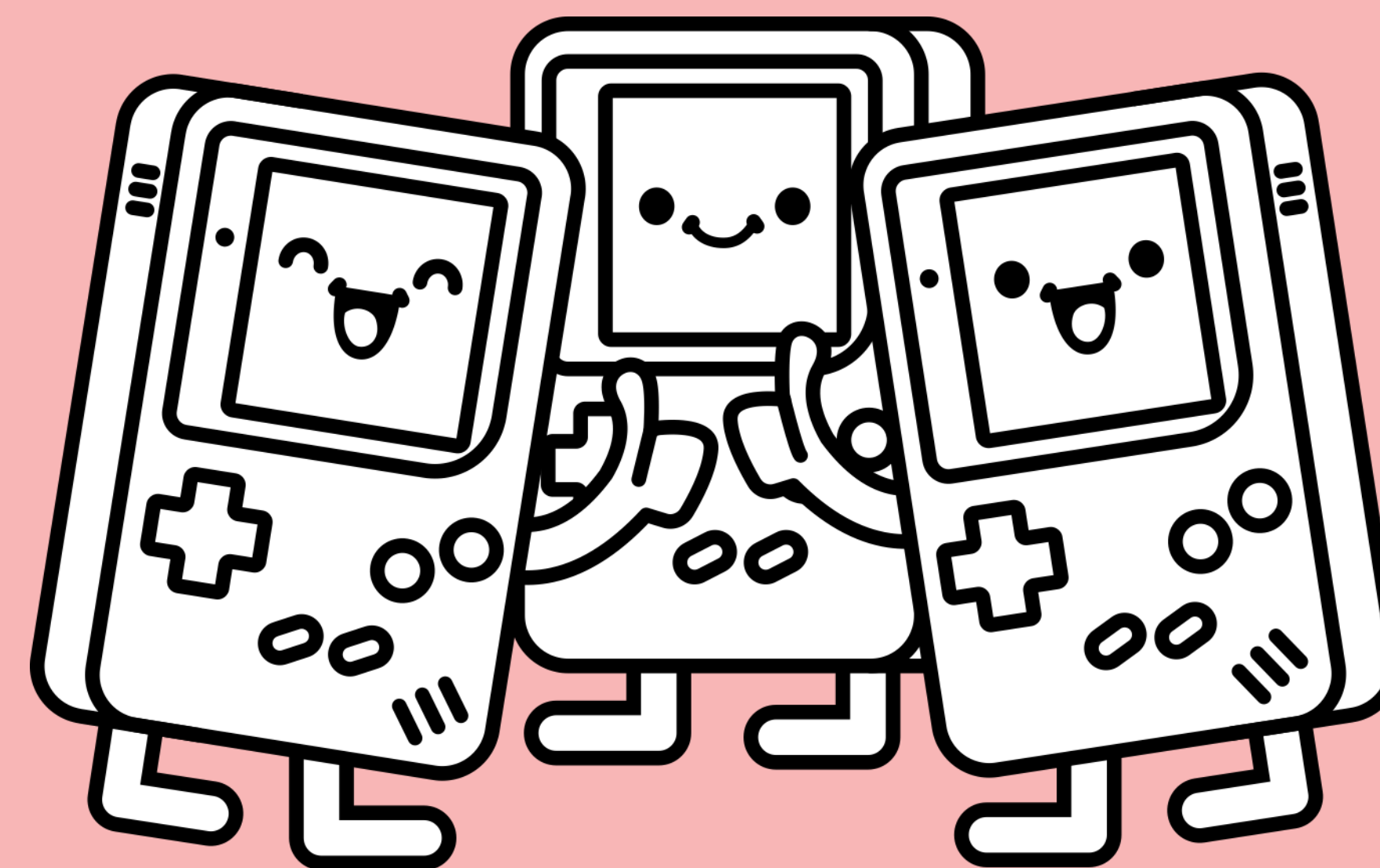


# Sette aktører som kan dra nytte av hverandre i kontakt

Et av de viktigste formålene med de nye ressursene er å bruke oversikten over aktørene til å sette folk i kontakt med hverandre, slik at man kan dra nytte av hverandres kompetanse og erfaringer. Å trekke koblinger både mellom aktører med lignende formål og aktører på tvers av siloer vil være til stor hjelp for feltet, og redusere “tilfeldighetene” i hvem som møtes.

Mulige arbeidsoppgaver som understøtter dette målet:

- Sette folk med spørsmål i kontakt med andre som sitter på den riktige kompetansen
- Informere nettverket om hva som rører seg, slik at man kan støtte hverandre og unngå dobbeltarbeid
- Være obs på muligheter som aktører kan bidra til eller dra nytte av

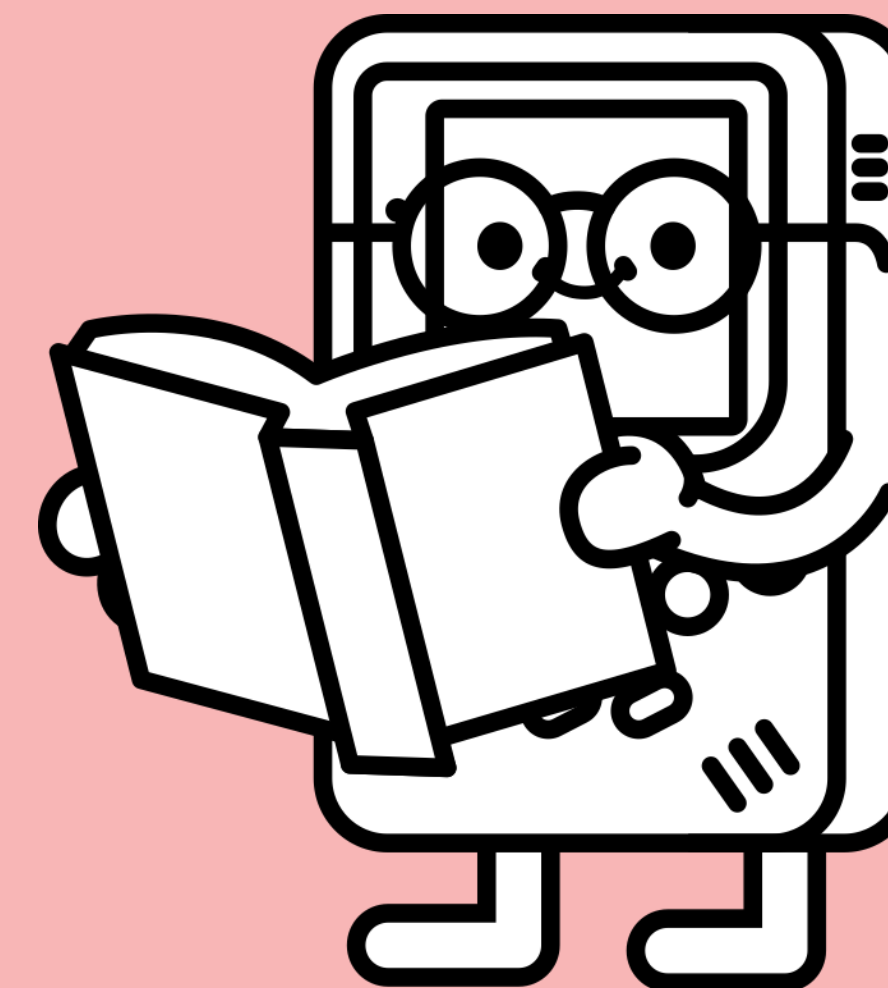


# Bidra til å øke kompetansen på spill

Både aktører som er del av spillmiljøet og de som ikke er det har behov for økt kompetanse. For de som ikke er godt kjente med spill ennå handler det om å bygge opp den grunnleggende forståelsen. For de som jobber med spill er det å dele kompetansen deres videre, slik at man blir mindre personavhengig, og å fortsette å utvikle seg selv.

Mulige arbeidsoppgaver som understøtter dette målet:

- Bidra med støtteordninger til opplæring/kursing for de som har mindre kompetanse på spesifikke områder
- Jobbe for å være til stede i media og andre plattformer der man blir sett og hørt av de med mindre tilknytning til spillkulturen

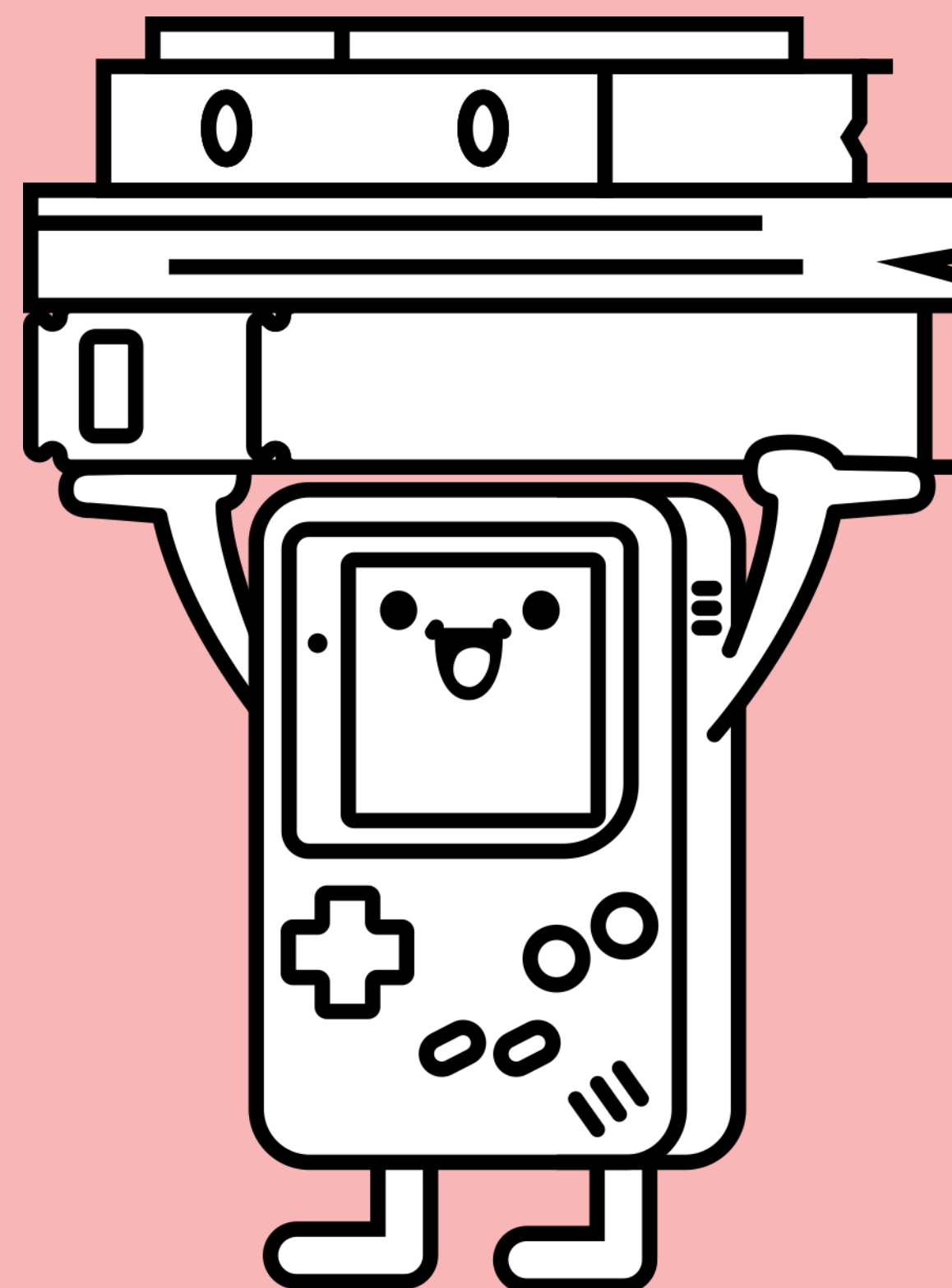


# Samle veiledere, forskning og annet materiale

Samle eksisterende og fremtidig innhold som veiledere, rapporter og forskningsartikler på ett sted slik at det blir lettere å finne igjen og referere til. I tillegg bør man gjennom dette arbeidet se etter hull i kunnskapen, og utlyse og bidra til produksjonen av nytt innhold som det er behov for.

Mulige arbeidsoppgaver som understøtter dette målet:

- Publisere og distribuere innhold når det lages noe
- Tilgjengeliggjøre forskning, bl.a. for å underbygge det mer erfaringsbaserte som deles

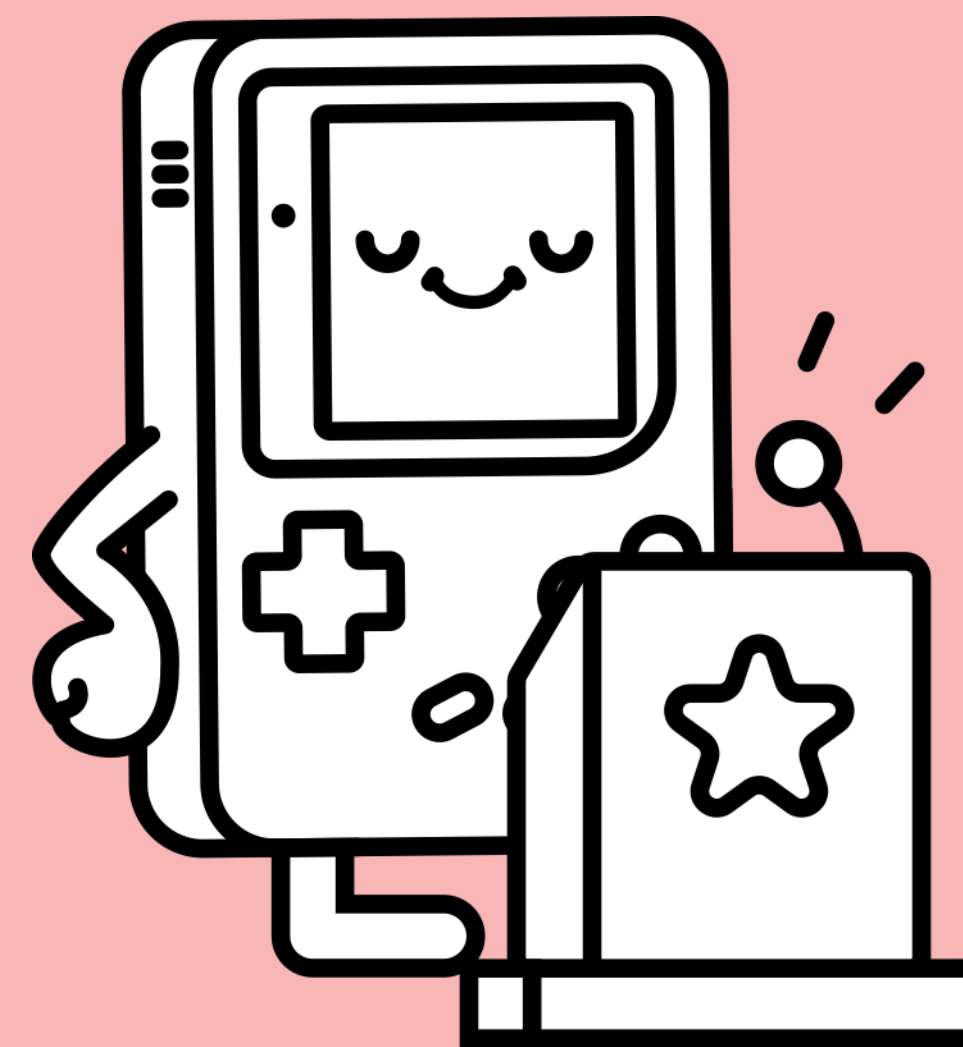


# Være en troverdig stemme som kan uttale seg om spill

For å kunne fylle de rollene som det er behov for, er det viktig at man opptrer som en “nøytral” aktør som har bransjens tillit. Det vil si at man ivaretar hele bredden av spillkulturen, og er relativt upartisk, og at det gjøres et arbeid med å bygge opp kompetanse og kvalitetssikre det man fronter.

Mulige arbeidsoppgaver som understøtter dette målet:

- Gjøre en form for kvalitetssikring av innhold gjennom involvering av nettverket
- Gjøre seg synlig både innad i spillbransjen og utad, for å bli en gjenkjennelig aktør

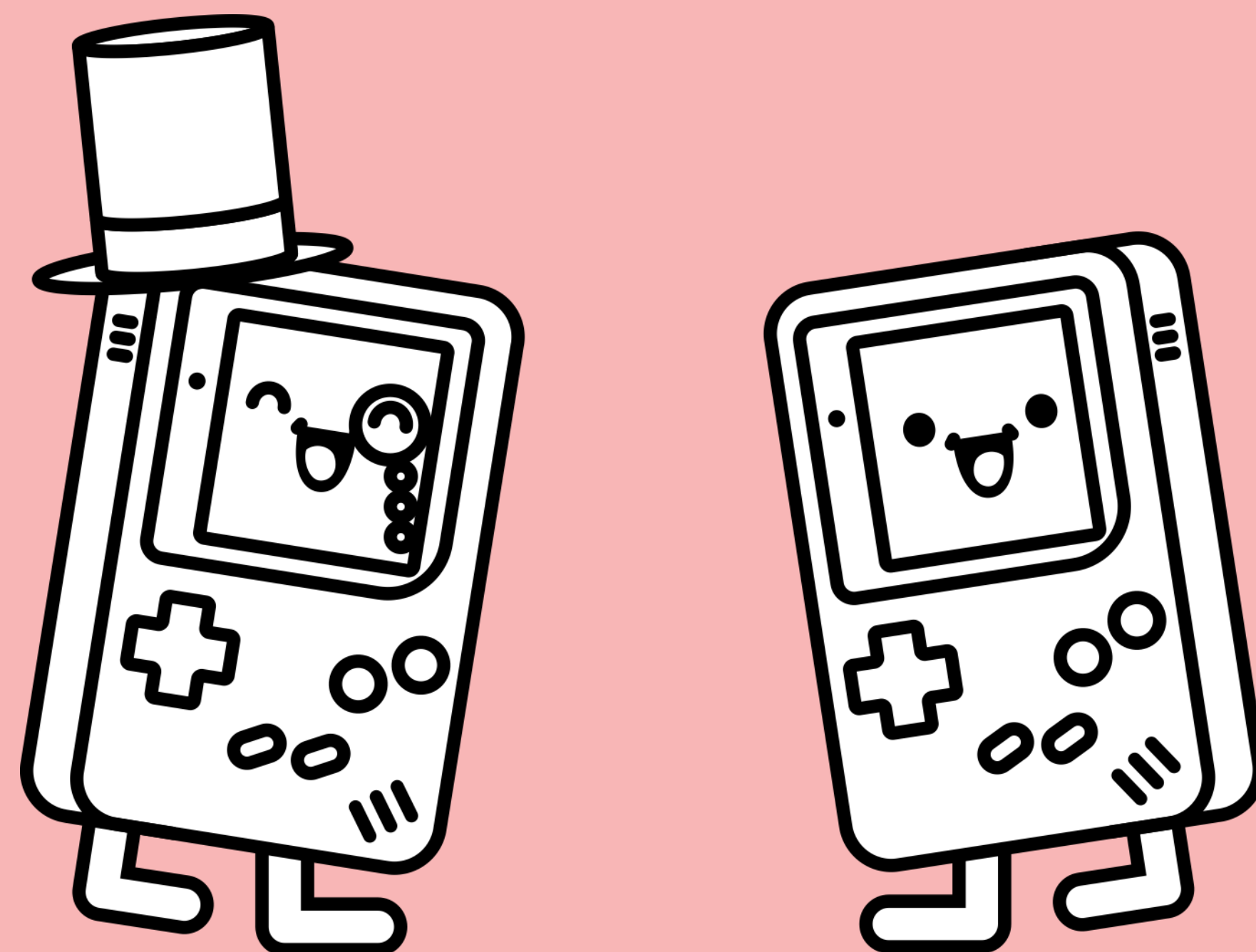


# Være et bindeledd mellom politikken og bransjen

Mange i feltet får kun med seg høringer eller politiske innspill som er rettet mot dem eller deres fagområde, og ikke andre ting som kan berøre dem. Ressursene vil ha en sentral rolle i politiske spørsmål rundt temaer knyttet til spill, og burde involvere relevante aktører når politiske saker er oppe til høring for å kunne gi en stemme til de som burde inkluderes i det aktuelle temaet.

Mulige arbeidsoppgaver som understøtter dette målet:

- Ha en god oversikt over de ulike aktørenes ansvarsområde, og bruke denne for å trekke inn rett aktør til rett tid
- Vedlikeholde en oversikt over politiske beslutninger og frister

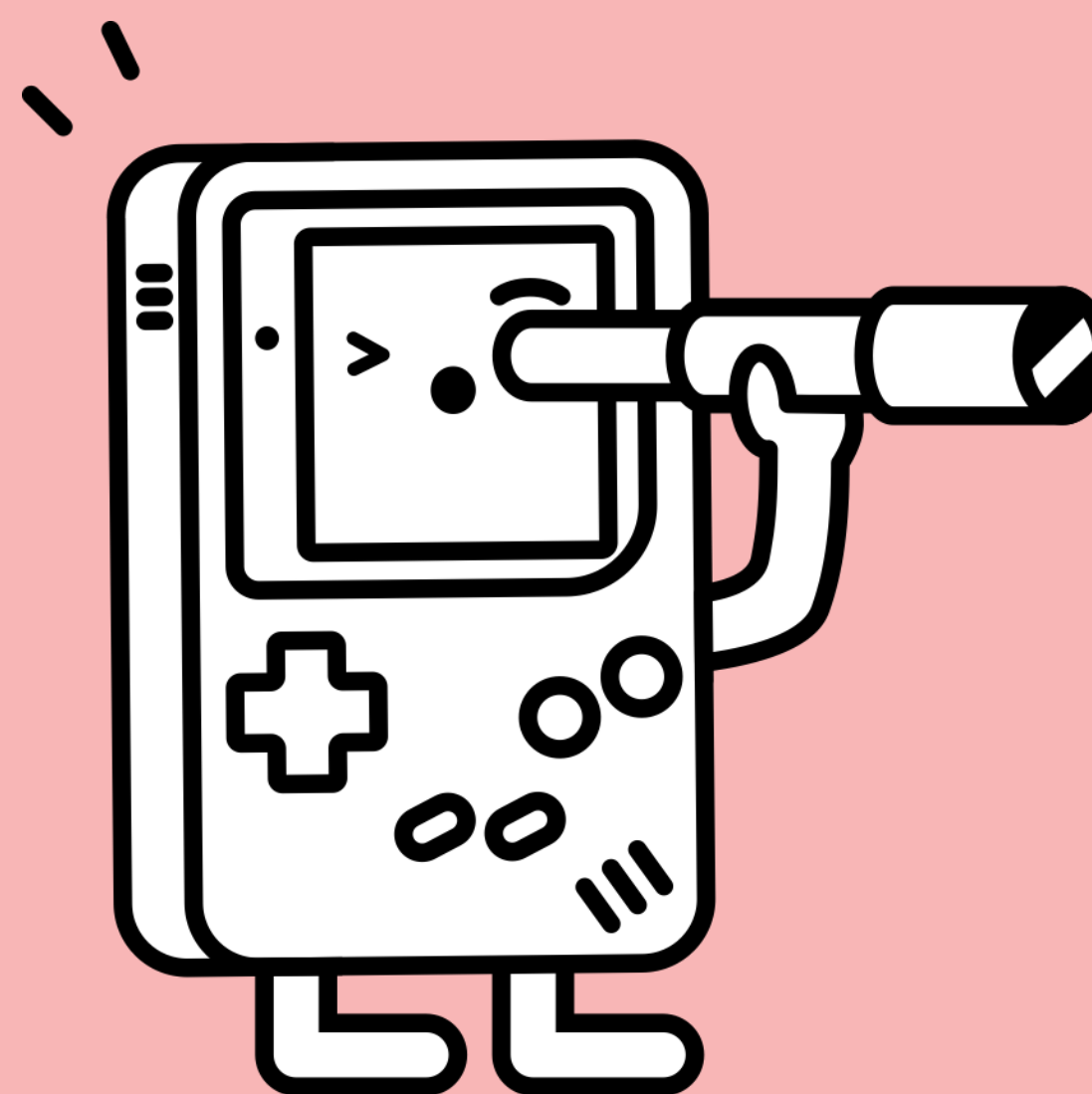


# Bidra til mer langsiktig finansiering

Mange aktører finansieres på prosjektbaserte midler, som ofte innebærer en usikker finansieringsmodell og fremtid. Senteret kan fungere som en ressurs for de som skal starte noe, særlig rettet mot kommunene, og sørge for at de veiledes til gode finansieringsmuligheter både for drift og oppstart.

Mulige arbeidsoppgaver som understøtter dette målet:

- Samle og vedlikeholde en oversikt over støtteordninger og andre finansieringsmidler som er nasjonale.
- Rådgiving/videreformidle til andre rådgivende ressurser

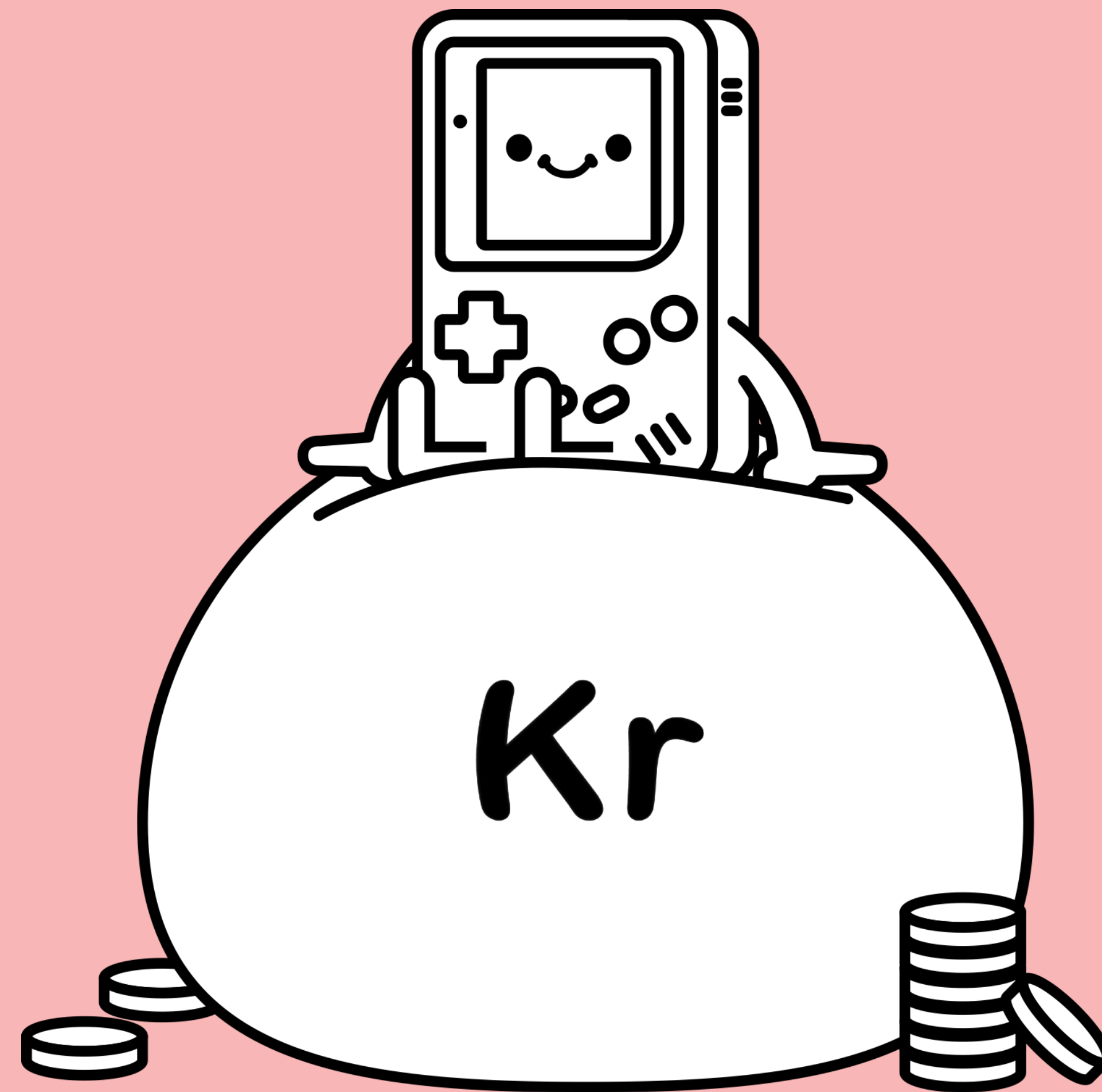


# Forvalte egne midler som støtter spillkulturen

I tillegg til å henvise til andre støtteordninger for å søke om midler, bør man se på muligheten for å opprette nye ordninger under denne satsningen for å dekke behov i spillkulturfeltet, og som kan bidra til kompetanseheving.

Mulige arbeidsoppgaver som understøtter dette målet:

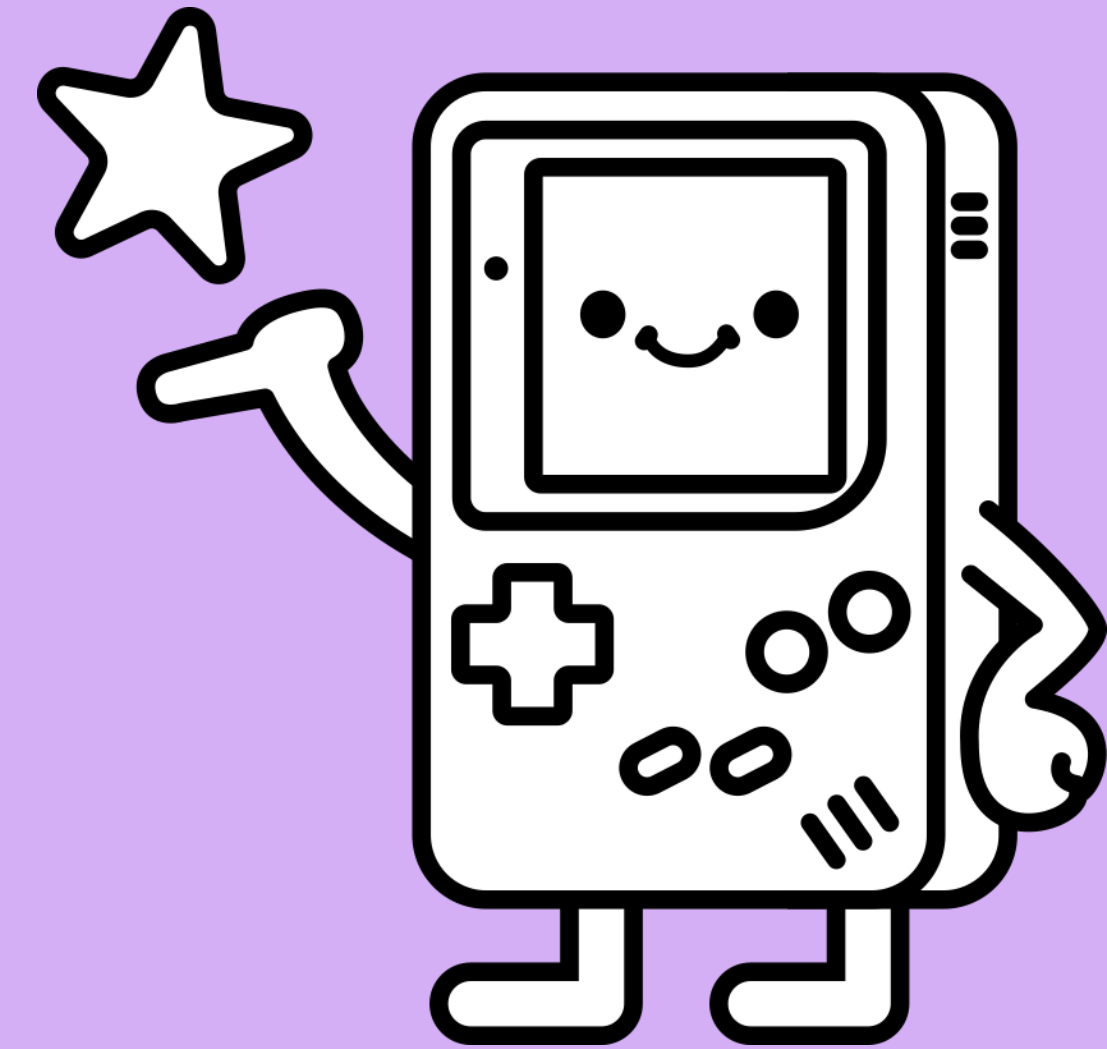
- Opprette, justere og forvalte støtteordninger for spillbransjen som helhet, med særlig fokus på utvikling og kompetanseheving



# Prinsipper

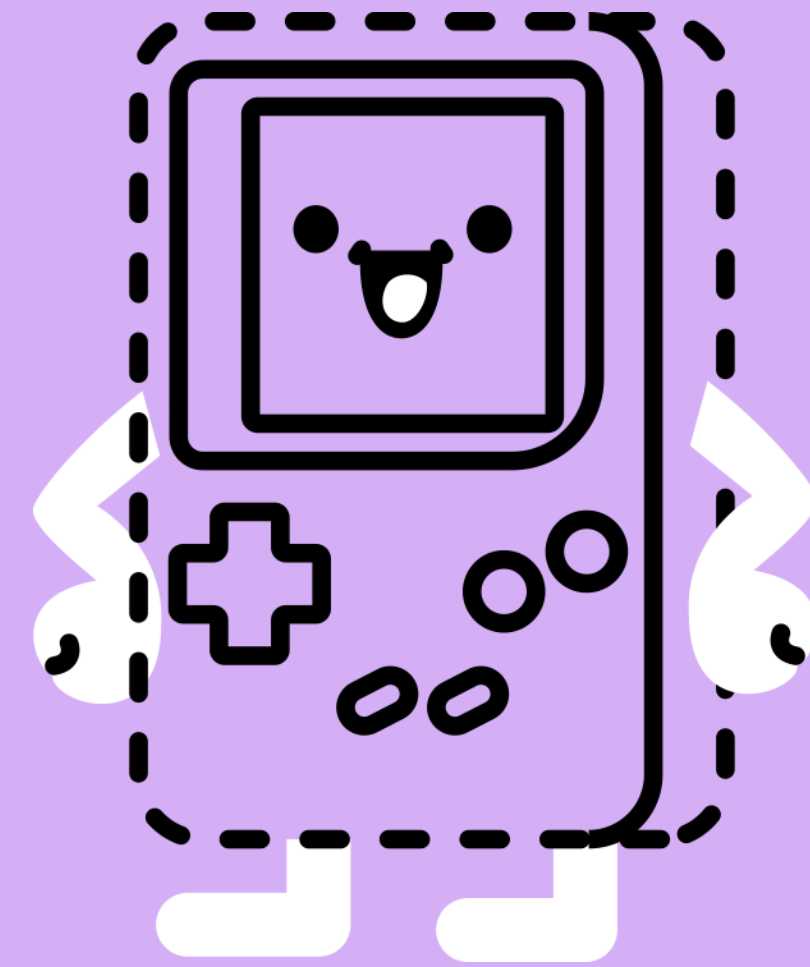
# Prinsipper å jobbe etter:

I tillegg til de konkrete behovene og oppgavene som etterlyses av aktørene, ble det løftet frem en rekke prinsipper. Altså ønsker for hvordan satsningen i sin helhet og ressurspersonene tilnærmer seg sitt oppdrag.



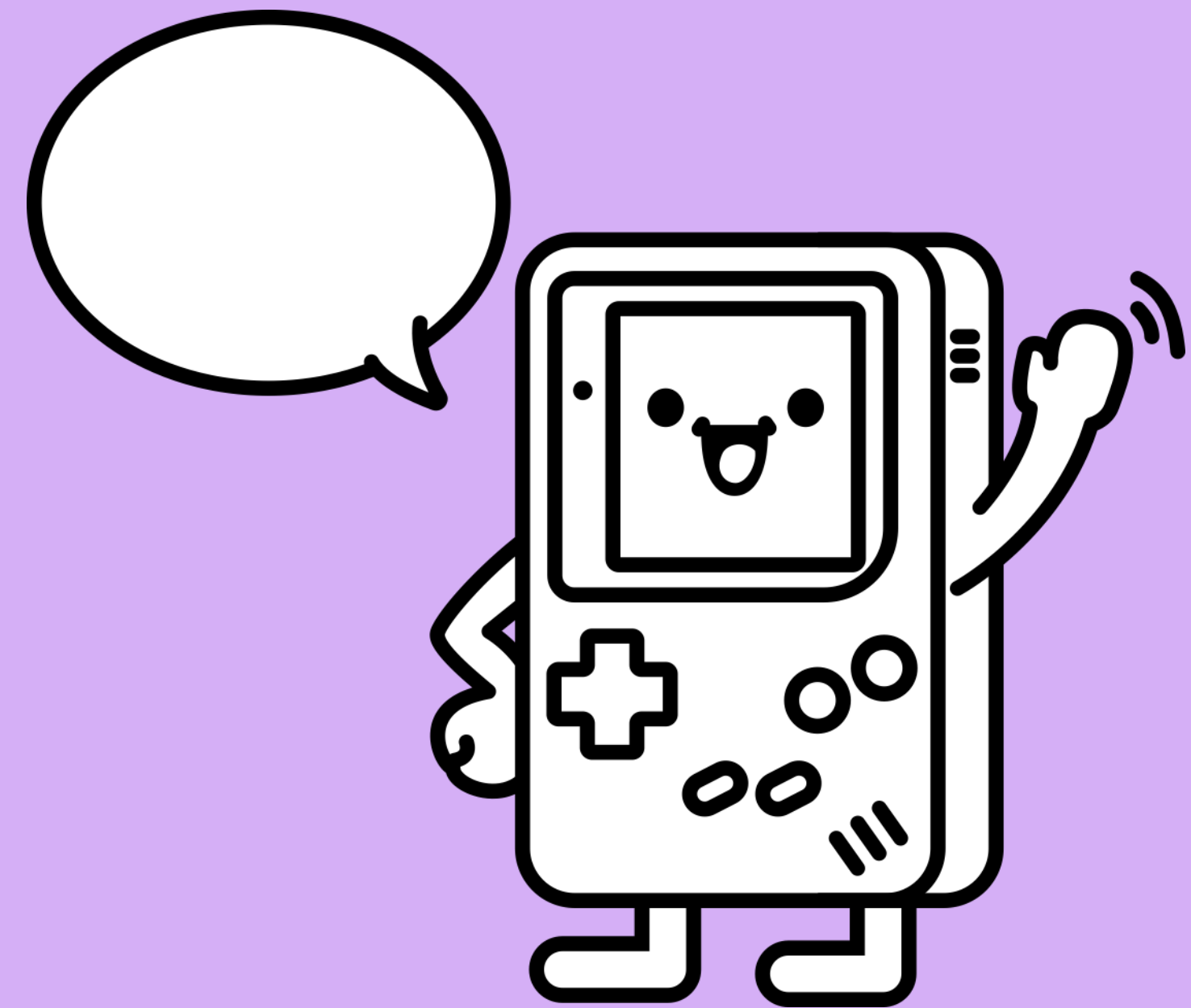
# Være transparent og kommunisere åpent

For å få til et godt samarbeid med resten av feltet, avklare forventninger og bygge tillit er det viktig å være transparent og legge til rette for åpne prosesser i arbeidet fremover. Dette kan for eksempel gjøres ved å avgrense tydelig hva man skal bidra med, dele jevnlig nyhetsbrev og veikart for hva som skal gjøres i fremtiden.



# Være tilgjengelig og responsiv

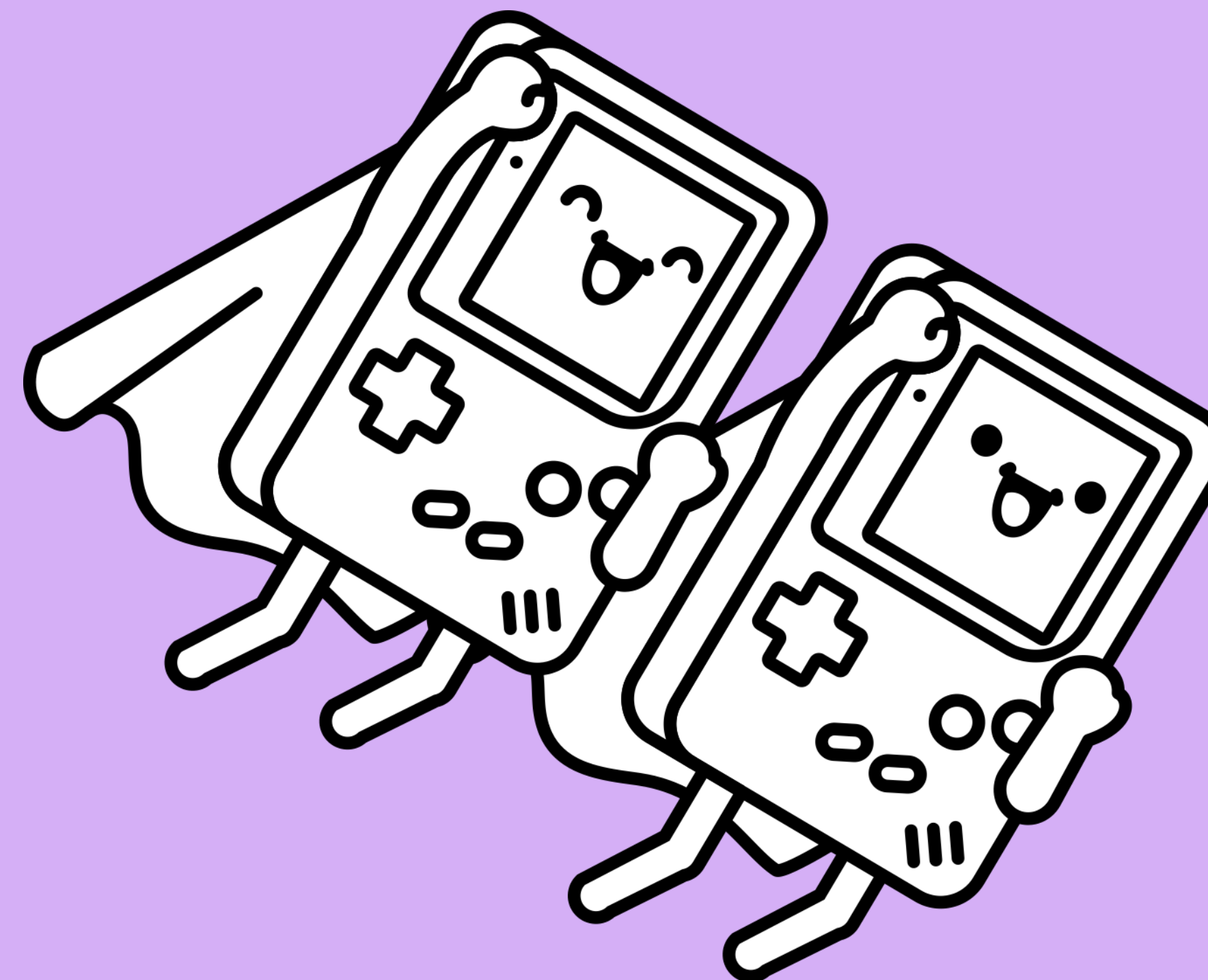
For å oppfylle den støttende rollen som blir etterspurt er det viktig å være tilgjengelig og vise engasjement. Henvendelser bør besvares raskt, og det å etablere en god dialog med de som tar kontakt med de nye ressursene bør være en prioritet.



# Ikke stå alene, men knytte seg til andre aktører

Tyngden og suksessfaktoren til satsningen vil være avhengig av hvor godt man inkluderer og samarbeider med de ulike fagmiljøene på feltet.

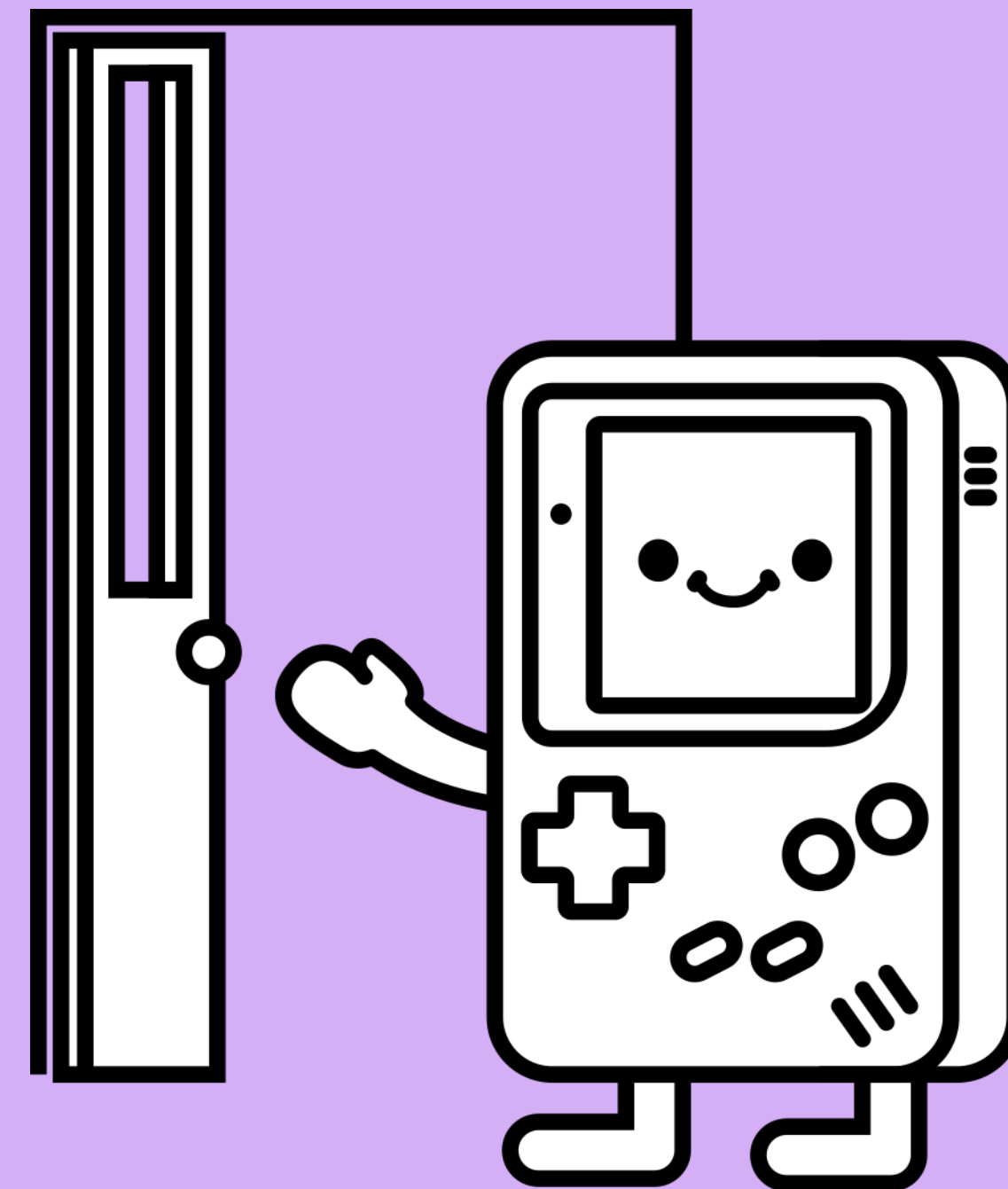
Man skal kunne være en videreformidler som kan representere bredden i spillkulturfeltet. Det forutsetter at man involverer alle de som har spisskompetansen.



# Være åpen for å involvere de som har noe de vil bidra med

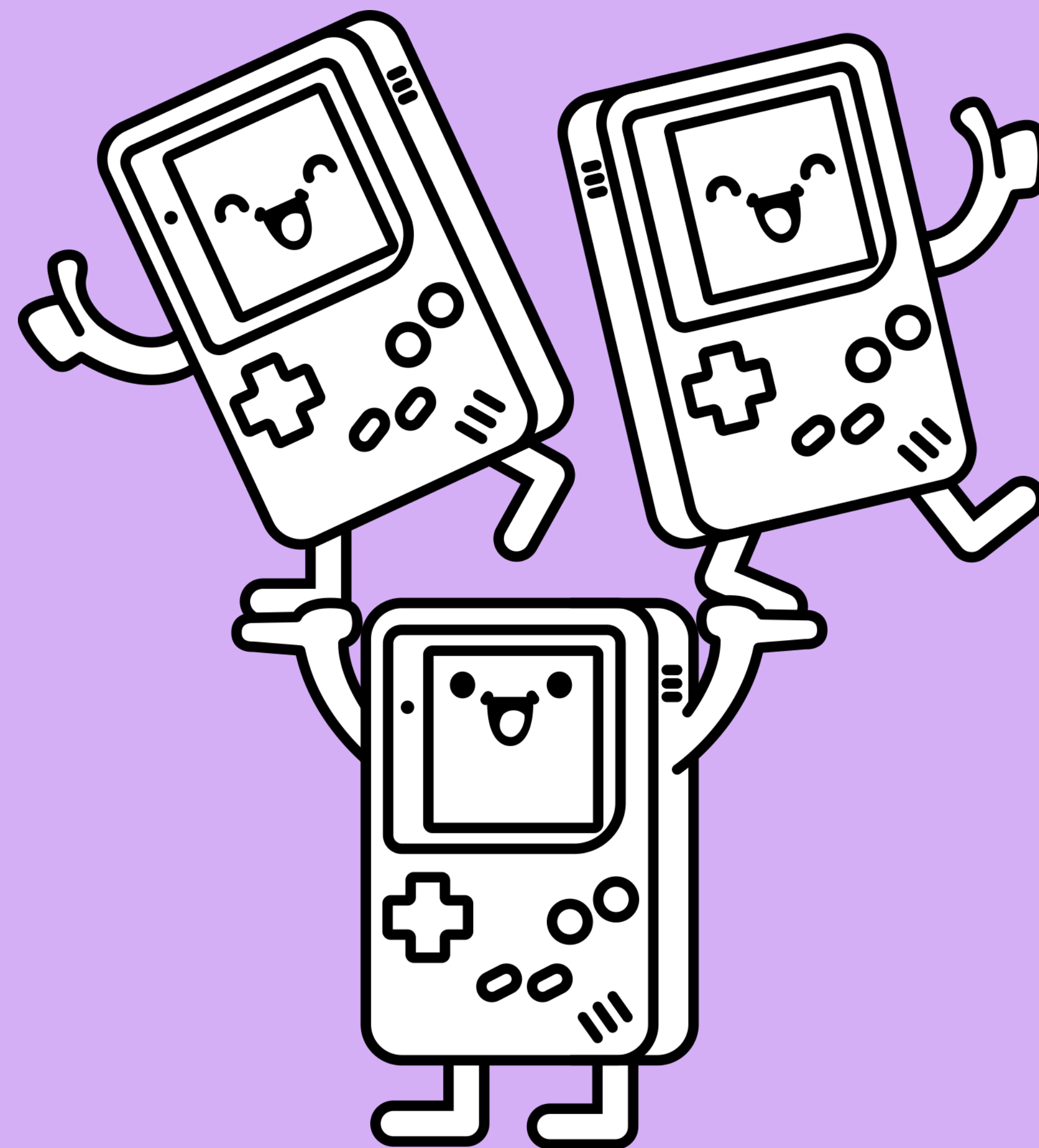
Døren skal være åpen for alle. Det betyr ikke at man skal strekke seg etter å aktivt involvere alle og enhver, men de som vil skal kunne bidra og dra nytte av satsingen.

Feltet er stort, og mange vil naturlig nok kjempe for sin sak. Det er derfor viktig å ikke kun fronte eller involvere de som roper høyest, men passe på at alle som enten vil eller må, føler seg involvert.



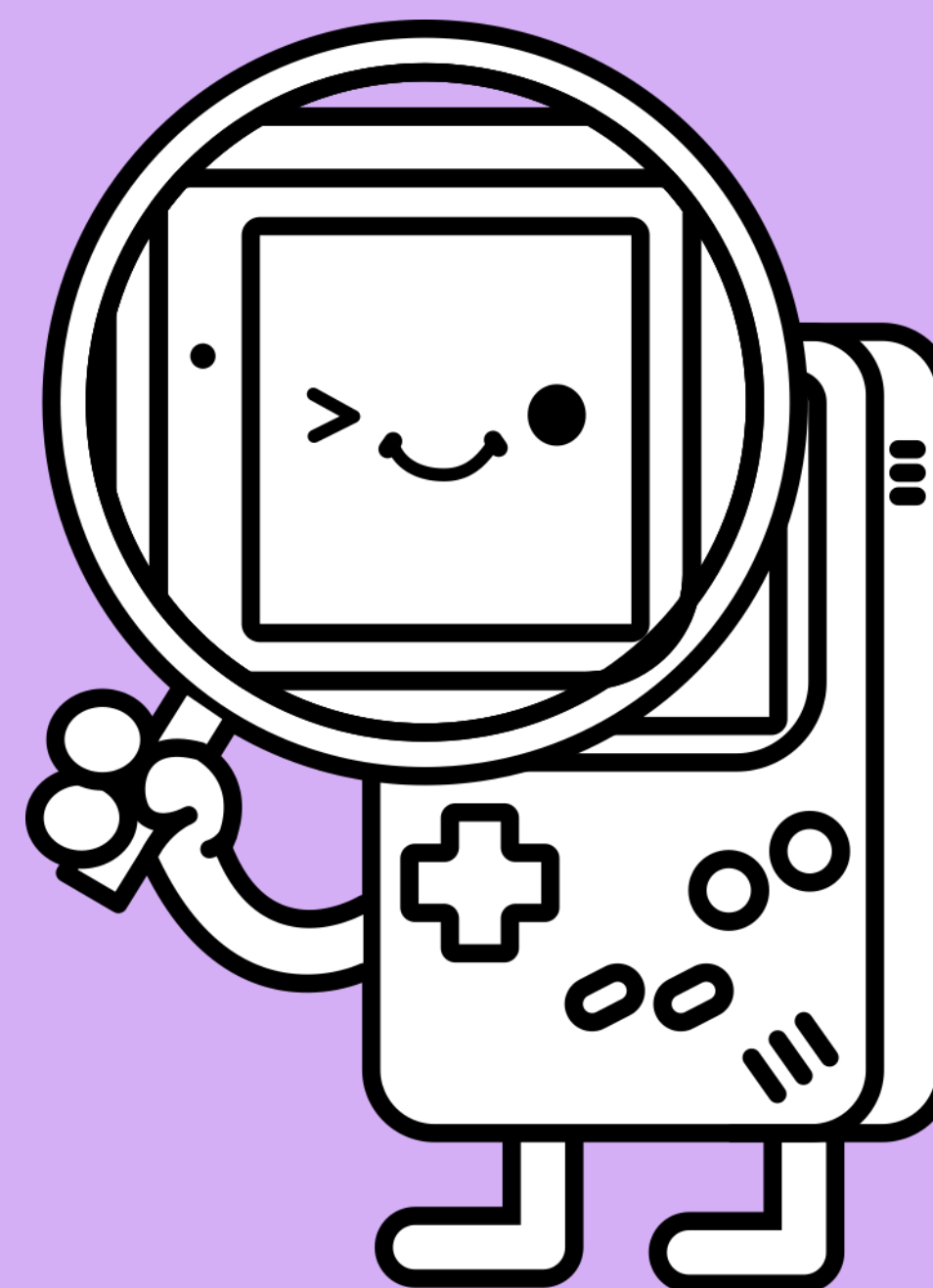
# Fungere som en aktiv støtte, ikke en passiv ressursbank

Det vil være helt essensielt at satsingen fungerer og oppleves som en levende og aktiv ressurs, og ikke bare en samling pdf'er og skjema på en nettside. Selv om nettsiden vil bli en viktig del av denne tjenesten, er det viktig at man ikke lener seg på den og får en passiv rolle.



# Være klar over de ulike forutsetningene som møter aktørene

Det finnes mange aktører i feltet, som igjen har mange forskjellige forutsetninger, behov og utfordringer. Å ha et godt nok innblikk og en god nok oversikt over disse, og anerkjenne de lokale forskjellene er nødvendig for å kunne sikre best mulig samarbeid og støtte til hver enkelt.



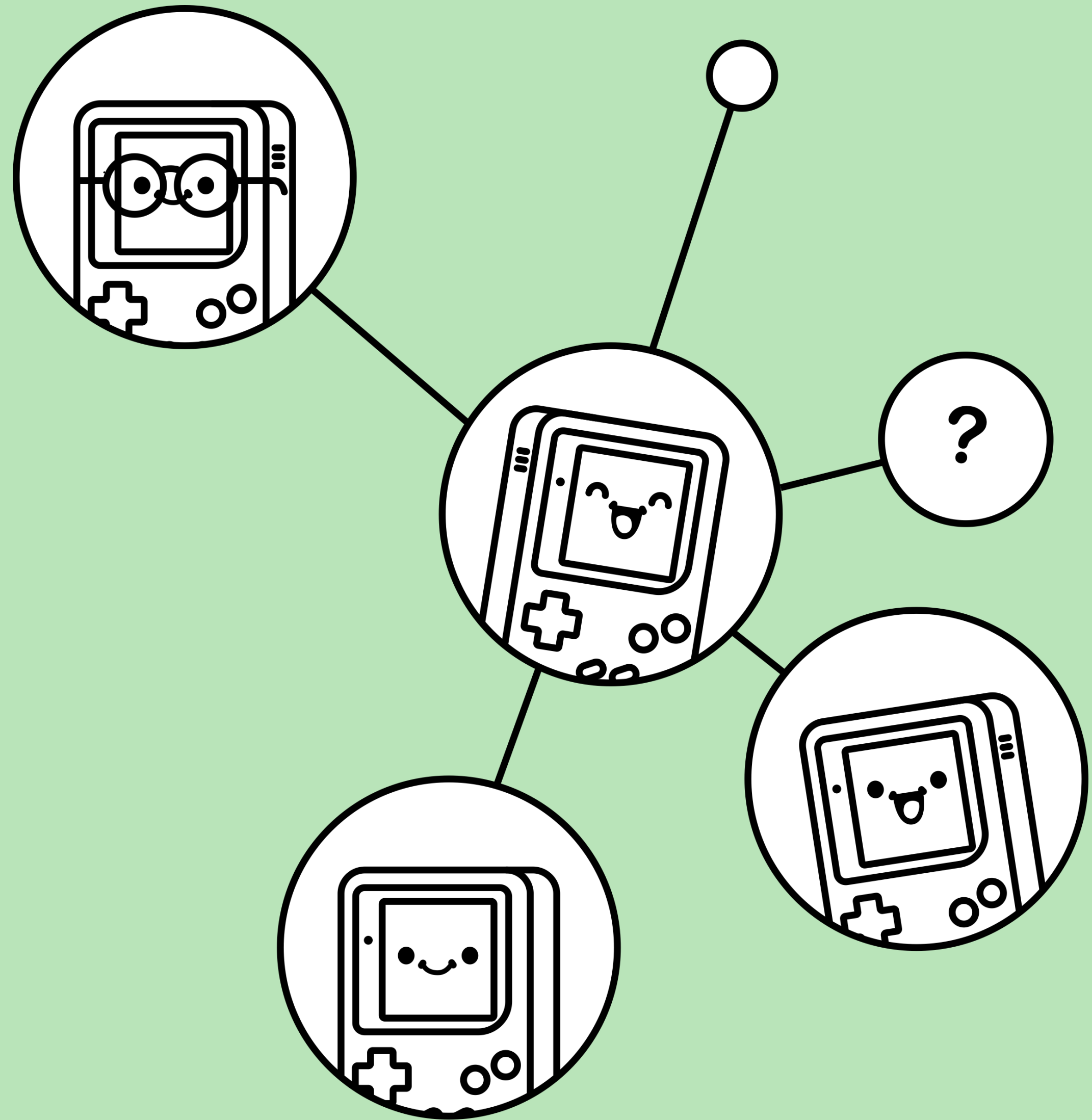
# Aktørlandskap

# Aktørlandskap

Gjennom samtalene våre har vi fått en overordnet forståelse av aktørlandskapet innenfor spillkulturen, og hvilke føringer dette kan legge for deres forhold til de nye ressursene i fremtiden.

De tre viktigste føringene er:

- Det er en stor bredde som må representeres
- Det er stort spenn i omfang og ressurser som kan dedikeres
- Det er ønske om å involveres på ulike måter

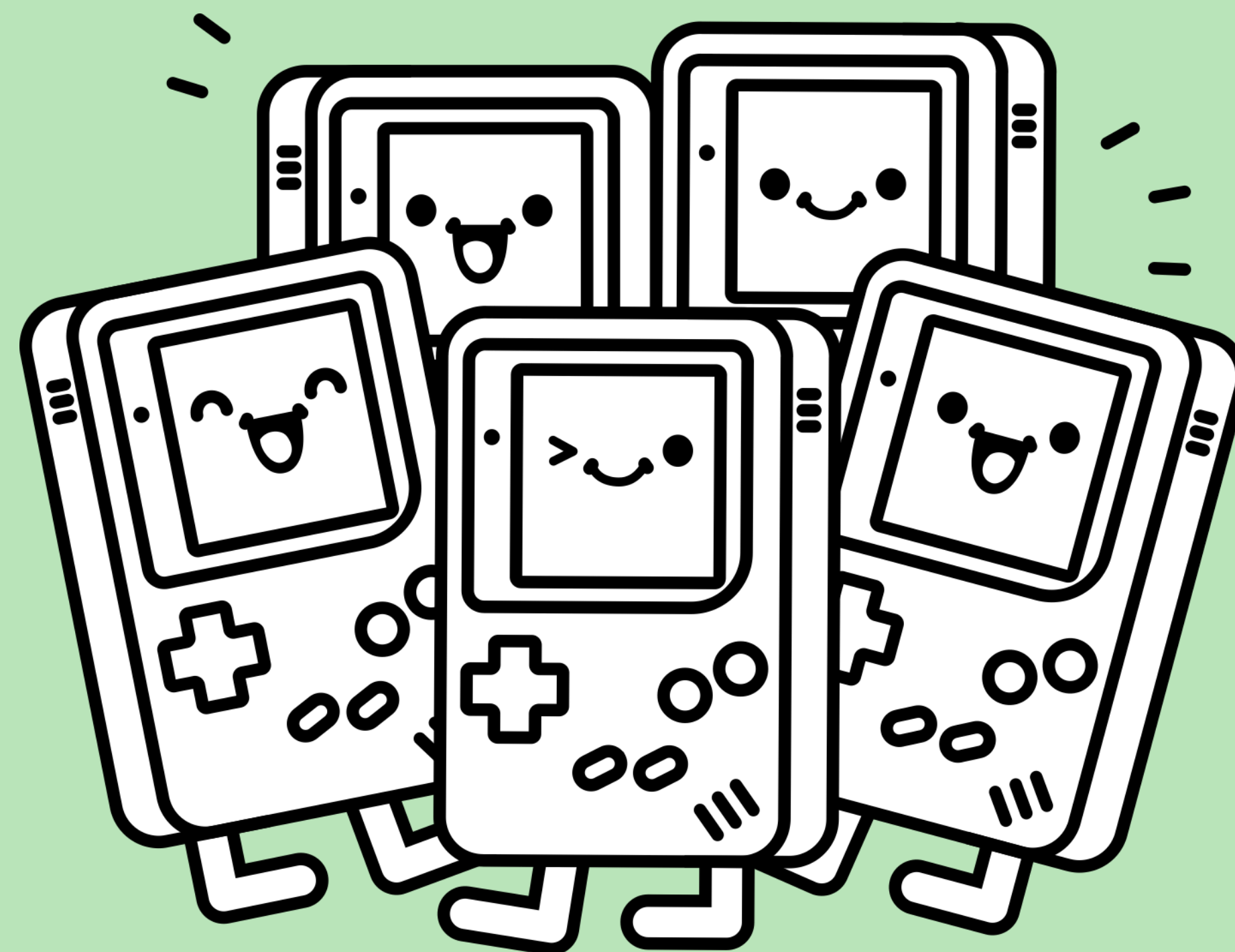


# Det er en stor bredde som må representeres

I dette prosjektet har vi møtt på ildsjeler på tvers av de mange områdene innenfor norsk spillkultur. Alle brenner for det de jobber med og har vist et enormt engasjement.

Denne bredden er en styrke som absolutt burde ivaretas gjennom aktivitetene og målene for ressursene under NFI. Ulike synspunkt og bakgrunner beriker diskusjonen, og vi vet av erfaring at det å jobbe på tvers av siloer fører til bedre resultater.

Med formål om å være en samlende aktør er det viktig at aktører fra alle de ulike områdene er representert i nettverket og i samarbeid med NFIs ressurser, slik at satsningen blir et sant møtepunkt for spill i Norge.



# Det er stort spenn i omfang og ressurser

I samtalene har vi vært i kontakt med og hørt om aktører med stor variasjon i omfang - alt fra lokale initiativ som drives av enkeltpersoner, helt opp til store organisasjoner med landsdekkende nettverk.

Det er viktig å påpeke at alle aktører, uavhengig av deres omfang kan ha gode bidrag til nettverket.

Dette betyr at det må legges til rette for ulike måter å bidra på, siden ressursene man har tilgjengelig setter noen begrensninger for hvor aktiv man kan være opp mot NFIs ressurser og resten av nettverket.



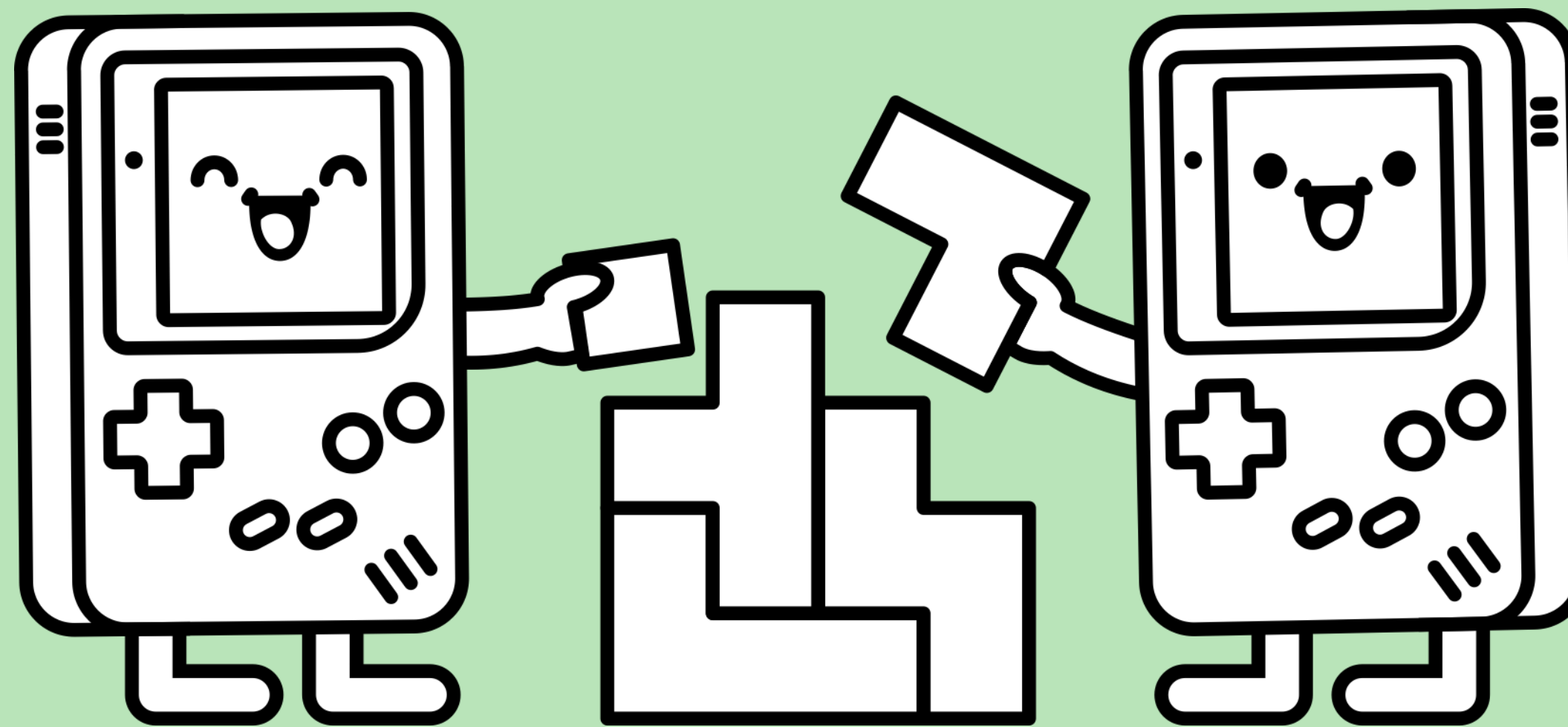
# Det er ønske om å involveres på ulike måter

Gitt aktørenes ulike forutsetninger, har det i samtalene blitt løftet frem behov for ulike måter å bidra på, slik at alle som ønsker skal kunne delta og dra nytte av hverandres erfaringer og kompetanse.

Å komme ønskene for ulike grader av involvering i møte er viktig for å kunne få med mange, og for å danne en effektiv samarbeidsstruktur.

Eksempel på aktiviteter som er blitt nevnt, fra mest til minst ressurskrevende er:

- Delta i hyppig dialog med NFIs ressurser som en sparringspartner eller rådgiver
- Bli involvert i samtaler dersom det er tema på dagsorden som berører deres spesifikke kompetanseområde
- Bruke NFIs ressurser til å spre innhold der produserer
- Komme i kontakt med andre gjennom nettverket for å dele egen kunnskap og lære av andre
- Ikke ha noen aktive bidrag til nettverket, men være en mottaker som får tilgang til informasjon som tilgjengeliggjøres fritt



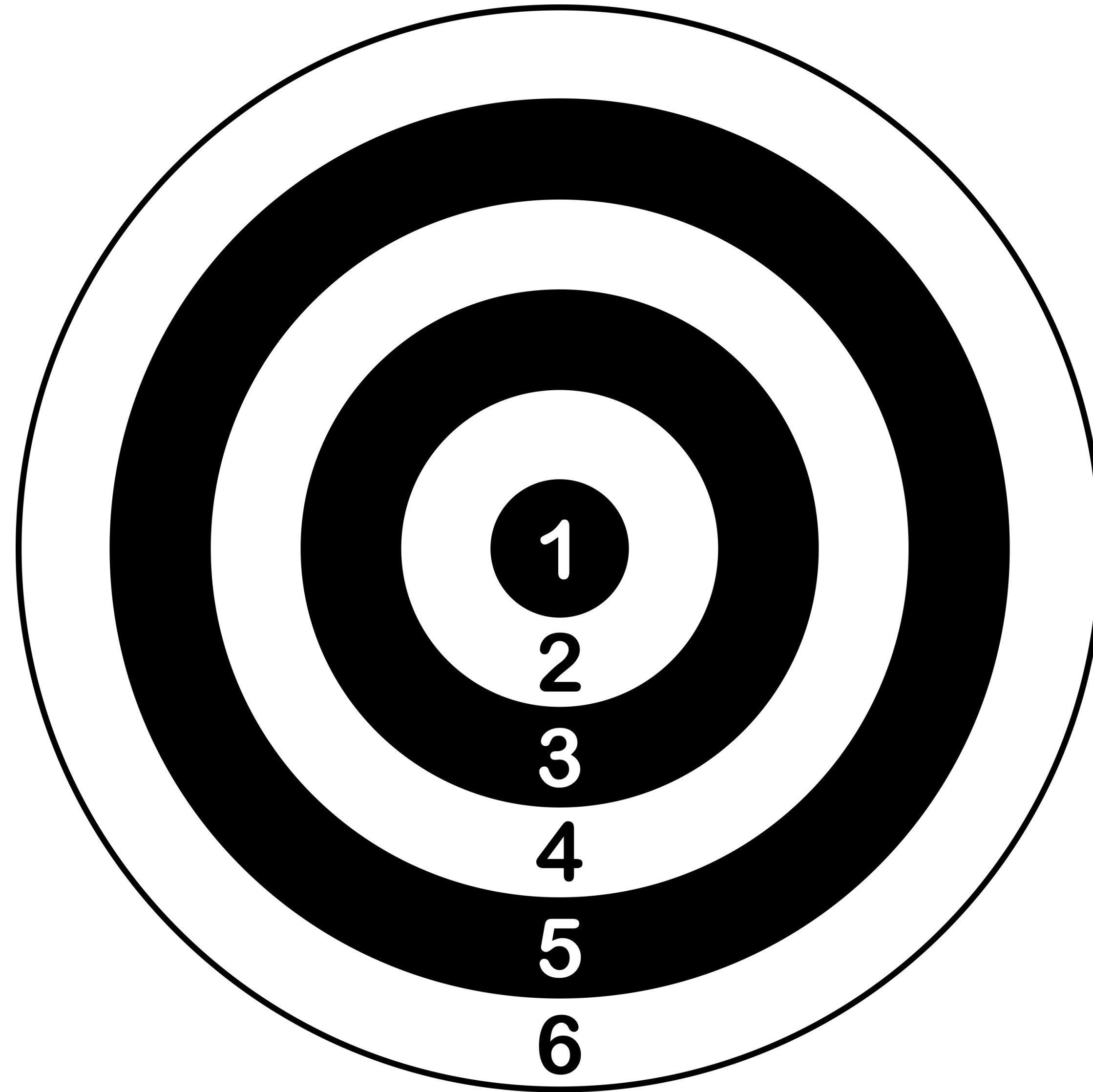
# Organisasjon

# Organisering av samarbeidet

Ut ifra samtaler rundt arbeidsoppgaver og behov blant aktørene er det naturlig å legge til rette for flere nivå i organisasjonen av samarbeidet med de nye ressursene.

Vi foreslår følgende 6 nivå:

1. NFI Spill
2. Faggruppe
3. Referansegruppe
4. Bidragsyttere
5. Mottakere
6. Sluttbrukere

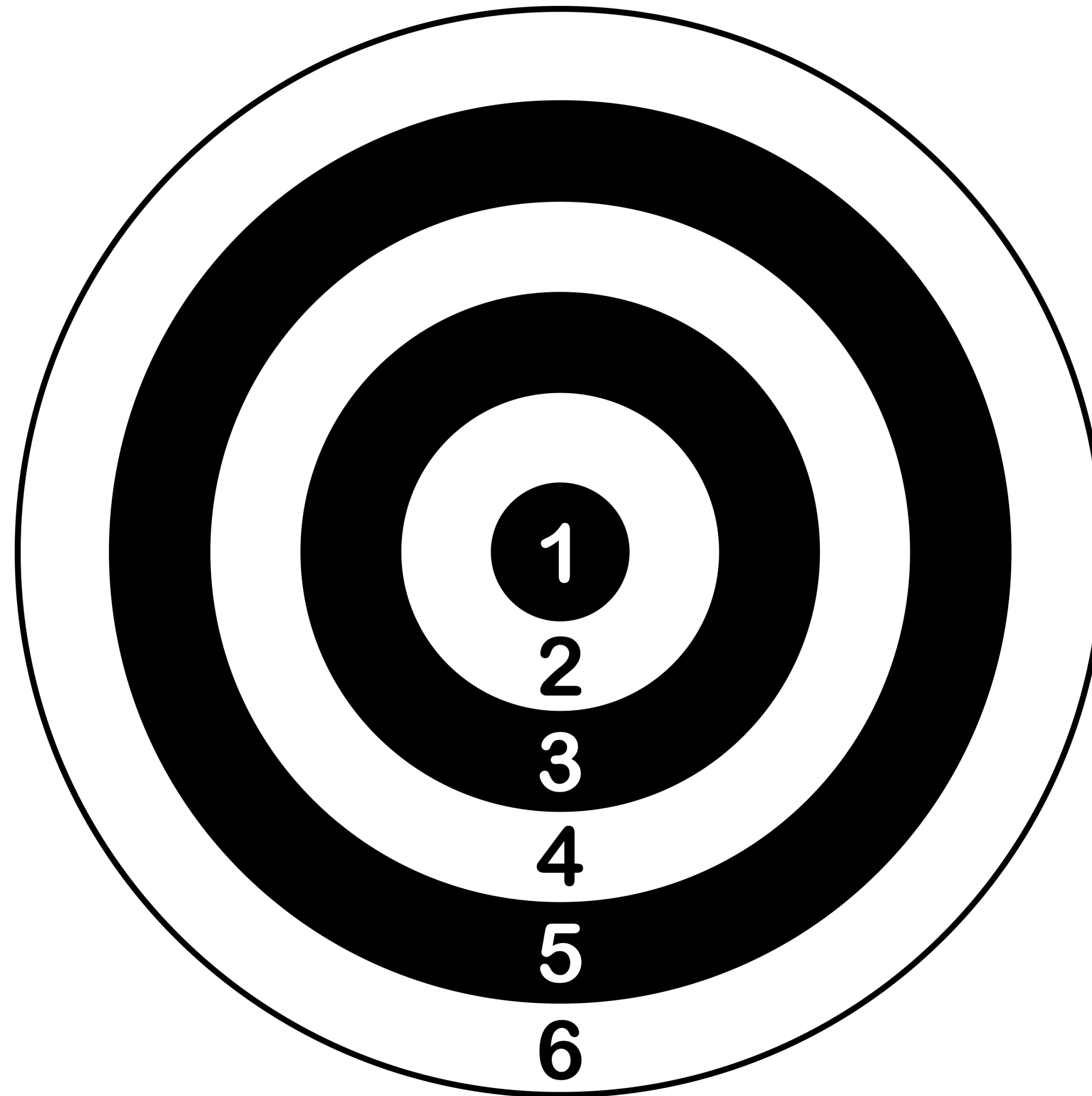


# Organisering av samarbeidet

Ut ifra samtaler rundt arbeidsoppgaver og behov blant aktørene er det naturlig å legge til rette for flere nivå i organisasjonen av samarbeidet med de nye ressursene.

Vi foreslår følgende 6 nivå:

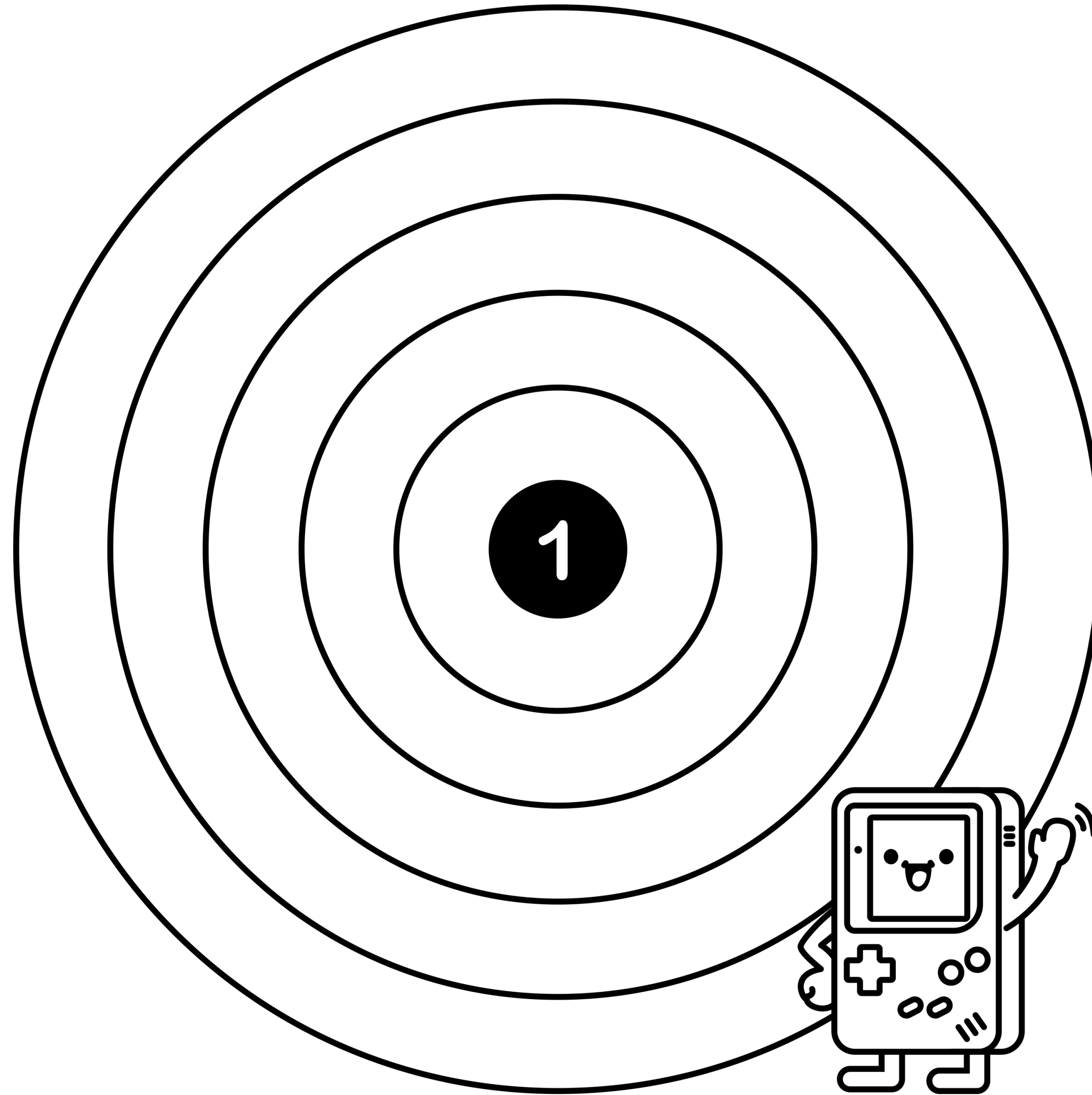
1. NFI Spill
2. Faggruppe
3. Referansegruppe
4. Bidragsyttere
5. Mottakere
6. Sluttbrukere



# Nivå 1: NFI Spill

På innerste nivå står naturlig nok selve stillingene under NFI spill. De har ansvaret for å utføre sine oppgaver, og da også retten til å gjøre dette arbeidet slik det er mest hensiktsmessig for dem.

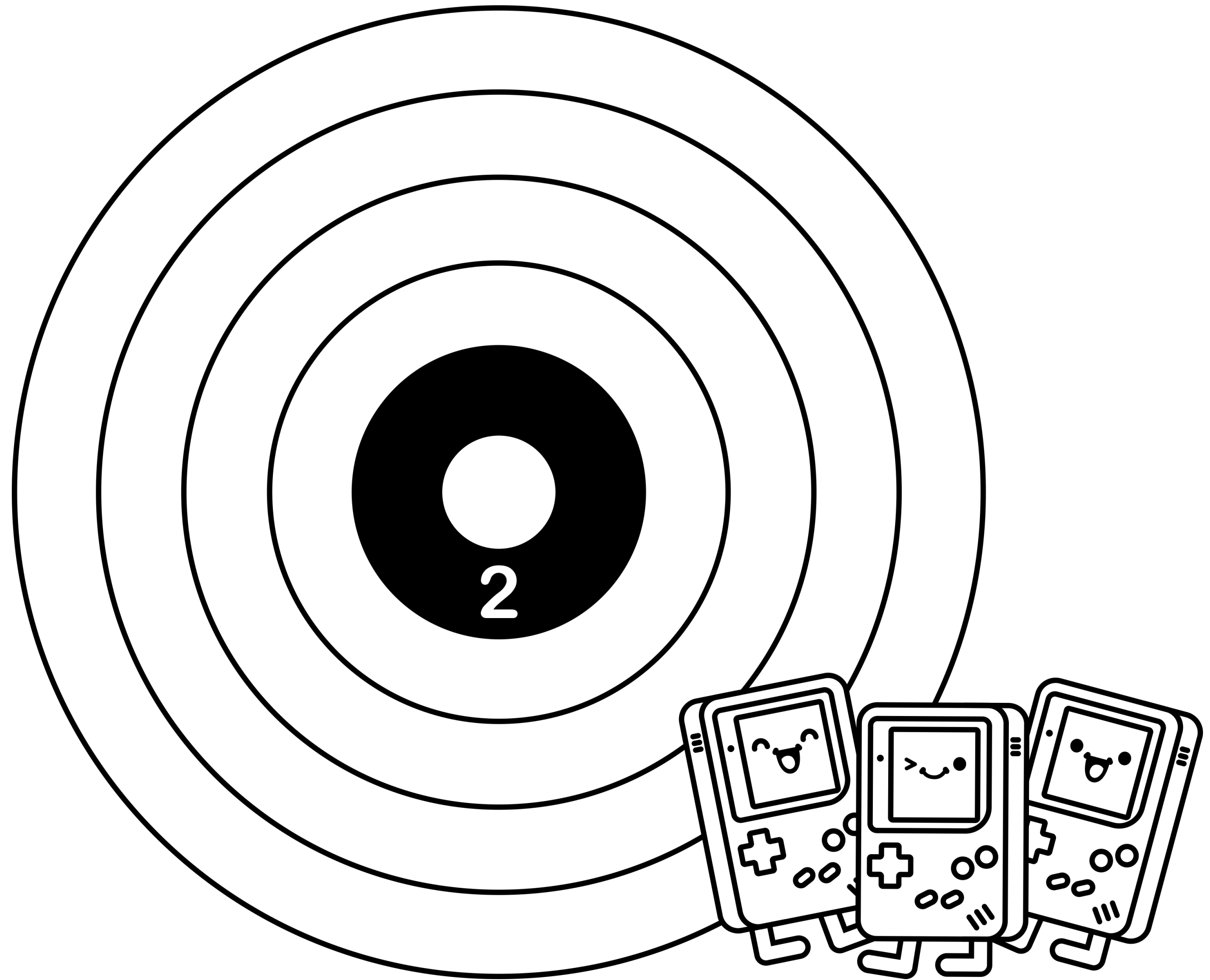
Gitt at det kun er snakk om én ny stilling til å begynne med, er det viktig at de får fleksibilitet i arbeidet, slik at de kan tilpasse seg feltets behov, og eventuelle utfordringer de møter på underveis.



# Nivå 2: Faggruppe

NFI (bredere organisasjon), Medietilsynet og Kulturtanken utgjør neste nivå. Sammen er de tre organisasjonene ansvarlige for å understøtte satsningen og dens ressurser.

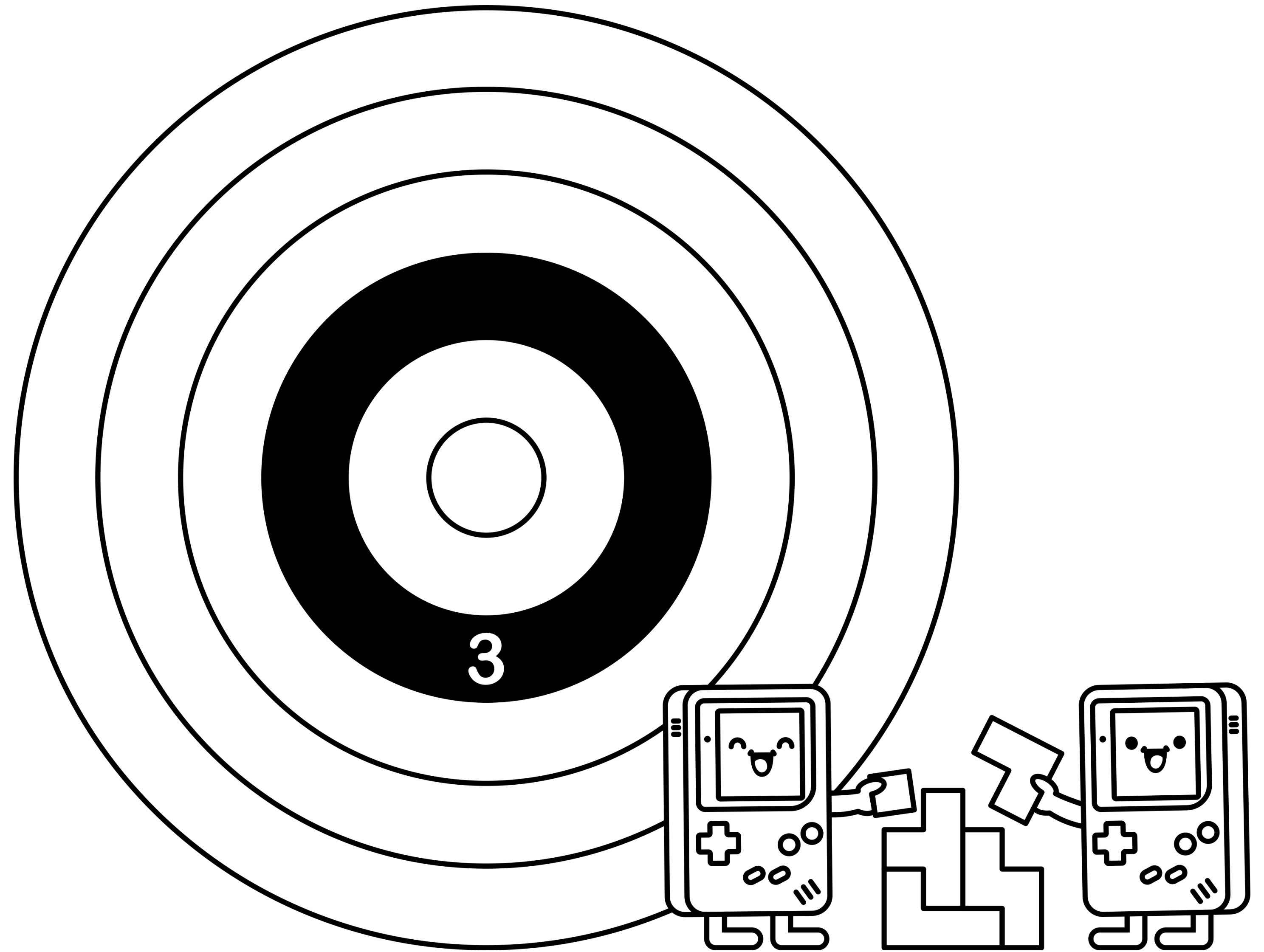
Disse tre aktørene har også en samordnende rolle, og er ansvarlige for beslutninger på vegne av egen etat som berører den overordnede strategien for satsingen.



# Nivå 3: Referansegruppe

På nivå tre finner vi organisasjoner som er i et tettere samarbeid med satsingen. Dette er offentlige aktører av et visst omfang, gjerne med nasjonalt nettverk, dedikerte ressurser, og kompetansen til å bidra til diskusjoner rundt hele bredden i spillkultur.

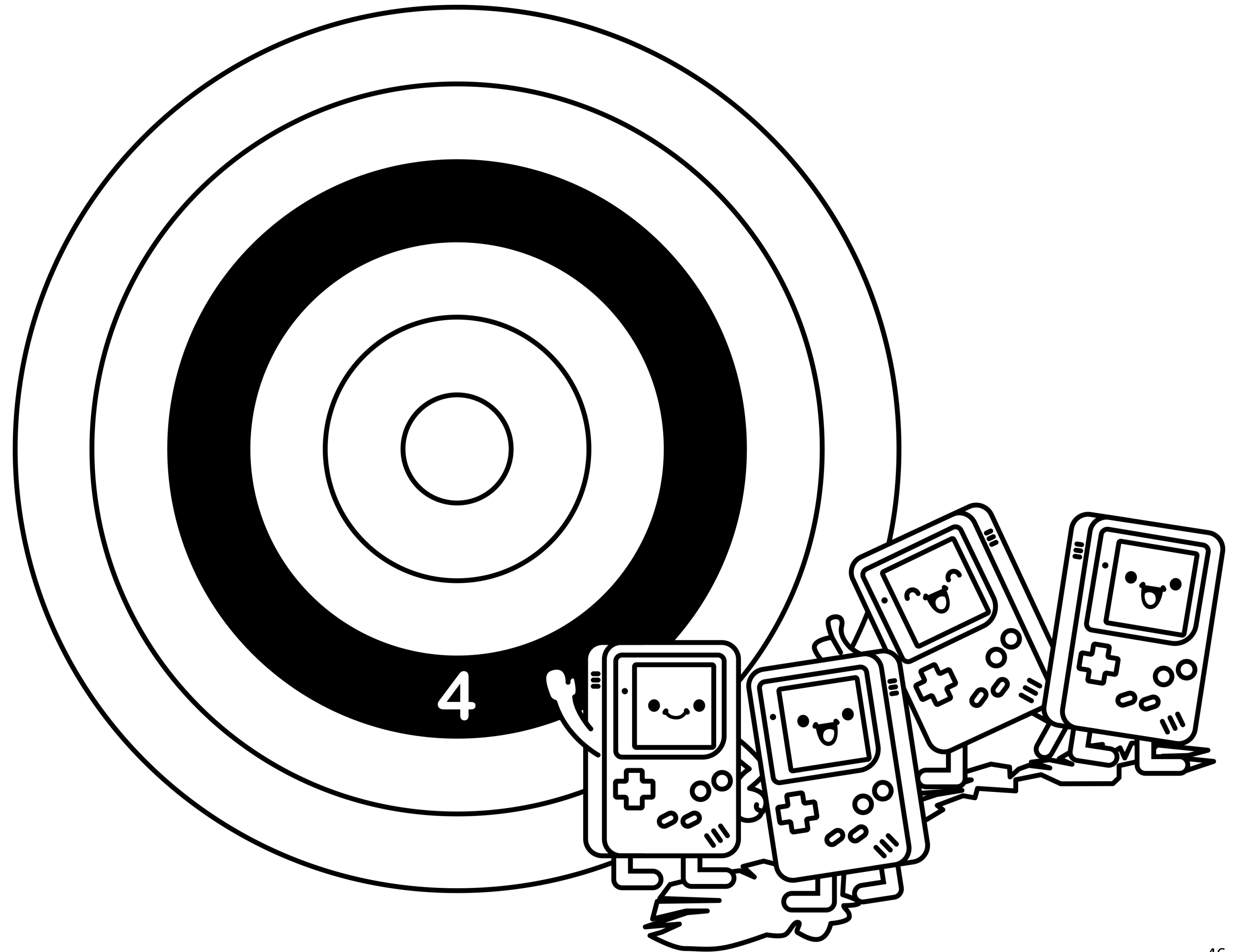
De kan inviteres inn til jevnlige diskusjonsmøter, men har ikke mandat til å ta endelige avgjørelser.



# Nivå 4: Bidragsytere

På fjerde nivå er det ulike organisasjoner som vil ha muligheten til å dele innhold og kunnskap i nettverket, delta i bredere arrangement og som kan involveres dersom man ser behov for deres spisskompetanse, for eksempel i forbindelse med innhold som skal produseres eller politiske høringer.

Dette er gjerne aktører som har færre ressurser de kan dedikere, eller mer spisset kompetanse.

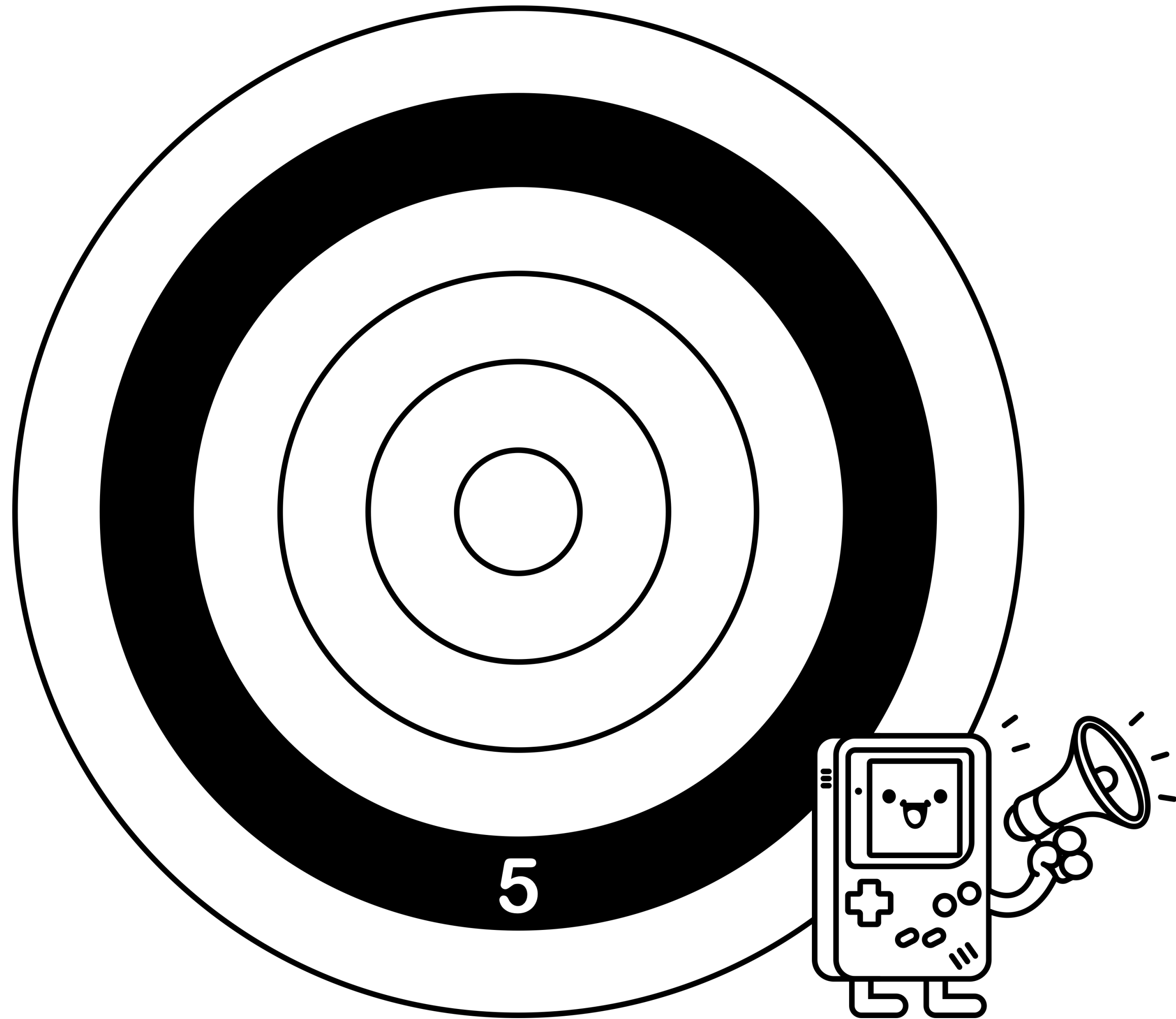


# Nivå 5: Mottakere

I tillegg til tidligere nivå vil det også være aktører som ikke er aktivt deltakende i spillmiljøet, som noe av aktiviteten og innholdet som samles og produseres er rettet mot.

Her er særlig kommunal sektor og offentlige aktører forøvrig, i tillegg til det bredere samfunnet viktige å belyse.

Det må jobbes med å informere, og bygge forståelse blant disse for å støtte aktørene i nettverket.



# Nivå 6: Sluttbrukere

Sluttbrukere har ingen aktiv rolle overfor satsingen og nettverket, men er de som til sist vil dra nytte av arbeidet som gjøres.

Mange av aktørene på de andre nivåene vil også være sluttbrukere, men denne gruppen omfavner for eksempel også spillere, foreldre og foresatte, osv. som ikke produserer innhold eller deltar i arrangement for satsingen, men som vil passivt dra nytte av aktiviteten til nettverket.

