

Kultur- og likestillingsdepartementet

Deres ref.

Vår ref.  
22/531-1/VIOK

Dato  
01.09.2022

## Innspill til dataspillstrategi fra Språkrådet

Språkrådet kommer med dette med innspill til Kulturdepartementets arbeid med ny dataspillstrategi.

Vi har følgende hovedpunkt:

Til spørsmåla om nye norske dataspill og utvikling av norsk dataspillbransje:

- Dataspillpolitikken må legge til rette for å styrke tilbudet av norskspråklige dataspill.
- Det er særlig nødvendig å styrke tilbudet på nynorsk i dataspill.
- Departementet bør vurdere ei egen støtteordning for å få flere norske spill på nynorsk, samiske språk og nasjonale minoritetsspråk.

Til spørsmåla om dataspill i samfunnet:

- Et bredt tilbud av norskspråklige dataspill og god formidlerkompetanse på dataspill trengs for å sikre norsk språk også i formidling og bruk av dataspill i skolen.
- Biblioteka kan spille ei viktig rolle i å gjøre norskspråklige dataspill mer synlige og tilgjengelige.

## Bakgrunn for innspillene

Språkrådet er statens forvaltningsorgan i språkspørsmål og følger opp språkpolitikken, som er fastlagt i Prop. 108 L (2019–2020) *Lov om språk (språklova)*. Språkloven slår fast at språkpolitikken er sektorovergripende, og at alle departement må ta språkpolitiske hensyn i utforminga og gjennomføringa av sektorpolitikken.

Språkloven gir offentlige organ ansvar for å styrke norsk språk, særlig på områder der det står svakt. Språklovsproposisjonen peker på at den gjeldende dataspillstrategien *Spillerom – dataspillstrategi 2020–2022* beskriver dataspillfeltet som «eit område der norsk språk er spesielt utfordra, og at internasjonale spel dominerer den norske marknaden».

Kulturpolitikken er fastlagt i Meld. St. 8 (2018–2019) *Kulturens kraft – kulturpolitikk for framtida* (kulturmeldinga). Et av måla med kulturpolitikken er et «fritt og uavhengig kulturliv

som styrkjer norsk språk, dei samiske språka, dei nasjonale minoritetsspråka og norsk teiknspråk som grunnleggjande kulturberarar».

Meld. St. 18 (2020-2021) *Opplive, skape, dele – kunst og kultur for, med og av barn og unge* er tydelig på at barn må få et norskspråklig kulturtilbud, og at «[å] stimulere til brei produksjon og bruk av blant anna litteratur, musikk og levande bilete på norsk er med å auke sjansen for at folk vel dei norskspråklege tilboda i konkurransen med dei engelskspråklege». Meldinga konstaterer også at «[b]arn og unge bør ha anledning til å spele dataspel på norsk og med element av norsk kultur og historie».

Dataspill har blitt et viktig kulturuttrykk for svært mange, og særlig blant barn er andelen som spiller slike spill, høy. Samtidig står norsk særlig svakt på feltet. Kun 26 prosent av barna i aldersgruppa 3–11 år møter mest norsk når de spiller. Til sammenligning møter 82 prosent mest norsk i bøker og 67 prosent på TV, i film og i serier.<sup>1</sup> I gruppa 9–18 år møter kun 17 prosent mest norsk når de spiller.<sup>2</sup>

I tillegg til den generelt svake stillinga til norsk på dataspillfeltet er nynorsk i ei særskilt svak stilling. Det fins ytterst få spill i nynorsk språkversjon. Offentlige organ har etter språkloven et særlig ansvar for å fremme nynorsk som det minst brukte skriftspråket. Det gjelder også når norsk står svakt generelt, som i dataspill.

### Innspill fra Språkrådet

Innspillene er delt inn etter de to hovedgruppene med spørsmål i invitasjonen fra Kulturdepartementet.

### Dataspillbransjen – økt tilgang på norskspråklige dataspill

For at norsk språk skal kunne hevde seg, må tilbudet av dataspill være variert nok, synlig nok og av høy nok kvalitet til at ulike deler av befolkninga finner norskspråklige tilbud etter sine preferanser.

Spillpolitikken må derfor legge til rette for å styrke omfanget av og tilgjengeligheten til norskspråklige dataspill. Dette er både språkpolitisk og kulturpolitisk viktig.

### Dataspill på nynorsk og minoritetsspråk

Språklovens § 1 slår fast at offentlige organ har et særlig ansvar for å fremme nynorsk. Loven gir også et ansvar for å fremme de nasjonale minoritetsspråka. Nynorskbrukere møter i langt mindre grad nynorsk enn bokmål i samfunnet. Det er særlig viktig at unge nynorskbrukere får møte språket sitt på de flatene de bruker daglig.

---

<sup>1</sup> Kantar: *Mediebarn 2021* <https://kantar.no/rapporter/mediebarn-2021/>.

<sup>2</sup> Medietilsynet: *Barn og medier 2020* <https://www.medietilsynet.no/fakta/rapporter/barn-og-medier/>.

Forskrifta om tilskudd til utvikling, lansering og formidling av dataspill, som trådte i kraft i 2021, spesifiserer at det med norsk menes «bokmål og/eller nynorsk», i § 3-6 og § 3-8. Det er positivt at forskrifta nevner nynorsk eksplisitt, men for å fremme nynorsk bør ordlyden endres slik at det kreves ei «rimelig fordeling» mellom nynorsk og bokmål.

Ved siden av ei eksplisitt fordeling mellom nynorsk og bokmål i forskrifta trengs det insentiv for å få et større språklig mangfold i norske dataspill. Slik dagens støttesystem er utforma, kommer de aller fleste spillene som får støtte, ut med tekstlig innhold på bokmål og med oversettelse til andre store språk. Departementet bør vurdere ei egen støtteordning for språkversjonering til nynorsk og andre mindre brukte språk, som samiske språk og nasjonale minoritetsspråk.

Dataspill med norsk språk gjøres som regel også tilgjengelige på engelsk, så i de fleste tilfeller vil det være teknisk mulig å legge til rette for flere språk, for eksempel ved teksting. Slike insentiv vil bidra til å oppfylle ansvaret for å fremme nynorsk, samiske språk og de nasjonale minoritetsspråka.

## Dataspill i samfunnet

### *Dataspill i skolen*

Skolen er en av de viktigste arenaene for læring og bruk av norsk språk. For å opprettholde den sterke stillinga norsk har i skolen, er det viktig med god tilgang på spill i norske språkversjoner. Det vil gjøre det enklere å bruke norskspråklige dataspill som pedagogiske verktøy og å formidle dataspill som kulturuttrykk.

Samtidig er det viktig å bygge opp formidlingskompetanse på dataspill slik at også dataspill som ikke fins på norsk, kan formidles og diskuteres på norsk i klasserommet.

### *Dataspill i biblioteka*

Den gjeldende strategien peker ut biblioteka som et viktig sted for å gjøre dataspill mer synlige og tilgjengelige. Etter Språkrådets syn er videre utvikling av biblioteka og skolene som arenaer for bruk av norskspråklige spill viktig for å synliggjøre tilbudet for flere, og særlig for barn og unge. Dette er særlig viktig gitt den manglende synligheten norskspråklige spill har på de store salgsplattformene.

Innkjøpa biblioteka gjør, bør gi ei rimelig fordeling mellom dataspill på bokmål og nynorsk og særlig synliggjøre dataspill på nynorsk.

## Avsluttende kommentarer

Både i tidsbruk og popularitet er dataspill blant de viktigste medieflatene i Norge. Språk- og kulturpolitisk er det derfor ingen grunn til at spill skal behandles annerledes enn mer etablerte flater som film, litteratur og scenekunst. Språkrådet ser fram til en strategi med et høyt ambisjonsnivå for dataspilltilbudet på både nynorsk og bokmål.

Vennlig hilsen  
Lars Ivar Nordal  
seksjonssjef

Victor Okpe  
seniorrådgiver

*Brevet er elektronisk godkjent og sendes uten underskrifter.*

**Mottakere:**

Kultur- og  
likestillingsdepartementet