

FORMIDLING AV DATASPILL SOM KULTURARV

EN KULTURPOLITISK UNDERSØKELSE

Kaja Arielle S. Bergseth

Master i estetiske fag, studieretning: Kunst i samfunnet

Institutt for estetiske fag, Fakultet for teknologi, kunst og design

OsloMet - storbyuniversitet

2023

Formidling av dataspill som kulturarv

En kulturpolitisk undersøkelse

Kaja Arielle S. Bergseth

Kandidatnummer 611

Master i estetiske fag, studieretning: Kunst i samfunnet

Institutt for estetiske fag, Fakultet for teknologi, kunst og design

OsloMet – storbyuniversitet

2023

<https://oda.oslomet.no/oda-xmlui/handle/10642/6846>

FORORD

Et forord til,

Lange dager,
og tanker
som gnager.

Hjelpende hender,
og varmen
de sender.

Lyden av melodiske klanger,
som drar meg fremover
i fine sanger.

Takk til Cecilie, Ilmi og Irfan.

SAMMENDRAG

Denne masteroppgaven ble basert på en fremvekst av spesialmuseer fokusert på dataspill rundt i Europa nå i nyere tid. I Norge har vi ikke et museum dedikert til å formidle om spillkultur og historie, men det har blitt noen formidlingsprosjekter de siste årene som setter et fokus på dataspill. Kulturarv som et begrep kan oppfattes på mange ulike måter, men det er en forståelse av at dataspill som kulturarv er mer enn bare gjenstander eller underholdning. Det er også aktiv kultur, en tidligere historie og en levende industri. Kulturpolitikk har vært koblet til dataspill på mange måter, gjennom blant annet generelle kulturpolitiske retninger, støtteordninger, lovendringer og organisatoriske grep. Undersøkelsen i oppgaven så derfor på koblingen mellom dataspill og kulturpolitikk, og så etter:

Hvordan kan kulturpolitikk påvirke formidling av dataspill som kulturarv?

I arbeidet med å lete etter påvirkningskilder, har jeg benyttet meg av tre semistrukturerte forskningsintervjuer og dokumentanalyse av kulturpolitiske dokumenter. Resultatet mellom de to undersøkelsene var et gap som måtte prøves å tolke å forstå de kulturpolitiske virkemidlene. Undersøkelsen ble brutt ned i ulike kategorier og områder for å se dypere ned på hvordan kulturpolitikken kan ha påvirket feltet for formidling av dataspill som kulturarv. Oppgaven drøfter frem til at kulturpolitikk har vært en viktig drivkraft for utvikling av dataspillfeltet, og identifiserer ulike påvirkningskrefter som har hatt en rolle.

ABSTRACT

This master's thesis was based on an emergence of special museums focused on computer games around Europe now in newer times. In Norway, we do not have a museum dedicated to computer games, culture and history, but there have been some projects in recent years that focus on computer games. Cultural heritage as a term can be perceived in many different ways, but there is an understanding that computer games as cultural heritage is more than just objects or entertainment. They are also an active culture, a history and a vibrant industry. Cultural policy has been connected to computer games in many ways, and among many things: general cultural policy guidelines, financial support, legislative changes and organizational measures. The investigation in the thesis therefore looks at the link between computer games and cultural policy, and research:

How can cultural policy affect the dissemination of computer games as cultural heritage?

In the work of looking for sources of influence, I have used the research design of three semi-structured research interviews and document analysis of cultural policy documents. The result between the two research methods showed a gap that had to be interpreted to understand the cultural policy instruments at work. The research was then broken down into different categories and areas, to look deeper into how cultural policy may have influenced the field of dissemination of computer games as cultural heritage. The paper discusses that cultural policy has been an important driving force for the development of the computer game field and identifies various influencing forces that have played a role.

INNHOLDSFORTEGNELSE

1	INTRODUKSJON	7
1.1	INTRODUKSJON TIL FELTET	7
1.2	PROBLEMSTILLING	8
1.3	OPPGAVERNS OPPBYGGING	9
2	TEORI.....	10
2.1	KULTURARV.....	10
2.2	MUSEETS ROLLE I SAMFUNNET	12
2.3	KULTURPOLITIKK	14
2.4	TEKNOLOGIUTVIKLING	15
2.5	FORMIDLING AV DATASPILL.....	19
3	METODE	23
3.1	VITENSKAPSTEORETISK STÅSTED	23
3.2	FORSKNINGSDESIGN.....	23
4	INTERVJUER MED FORMIDLERE	32
4.1	BAKGRUNN OG BEGREPSFORSTÅELSE	32
4.2	PROSJEKTUTVIKLING OG SAMARBEID	34
4.3	GJENSTANDER OG SAMLING.....	38
4.4	FORMIDLING, INTERAKTIVITET OG FYSISK UTFORMING	42
4.5	KULTUR OG SAMFUNN.....	47
4.6	MÅL OG AMBISJONER.....	47
5	DRØFTING.....	48
5.1	ET KULTURPOLITISK OVERBLIKK.....	48
5.2	DATASPILL SOM KULTURARV	50
5.3	FORMIDLING AV DATASPILL.....	60
5.4	EN FORPLIKTELSE TIL BEVARING	69
6	AVSLUTNING	73
7	REFERANSER.....	75
8	VEDLEGG	80

1 INTRODUKSJON

1.1 INTRODUKSJON TIL FELTET

De aller fleste har vokst opp med dataspill i sin barndom, etter det først ble kommersielt tilgjengelig på 1970-tallet. Kjente dataspill-karakterer som Mario, Pac-Man, Lara Croft, Link eller Master Chief vekker nostalgiske minner hos mange. Dataspill har blitt en viktig del av kulturfeltet, både som en fritidsaktivitet, industri og kunstform. Denne framveksten og etablering av en dataspillkultur, har blitt grunnlaget til en håndfull med dataspillmuseum og utstillinger rundt om i verden. Det er i dette feltet med dataspill som kulturarv jeg gjør en undersøkelse av hvordan dataspill kan formidles, og hvordan den norske kulturpolitikken påvirker dette.

I Norge har vi hovedsakelig hatt midlertidige utstillinger om dataspillhistorie og kultur, fram til to permanente utstillinger på Nasjonalmuseet og Teknisk museum, åpnet i 2022. På det nye Nasjonalmuseet åpnet utstillingen «Skjermtid», som forteller fem forskjellige historier, derav den ene er om spill. Denne utstillingen sørger for at dataspill for første gang blir en del av Nasjonalmuseets utstillinger, og nevner spill som Den Lengste Reisen, Flåklypa Grand Prix, og Mørkredd (Fredriksen-Sylte, 2022). På Teknisk museum har de laget en AI-drevet utstilling som heter «I/O», om data- og telehistorie (Teknisk museum, u.å.). Utstillingen består av mer enn 250 gjenstander, og man kan navigere seg gjennom ulike tematiske løyper. Blant de mange løypene, er det flere som omhandler dataspill. Noen relevante løypenavn å nevne er: «Dataspill i Norge», «Dataspillkultur», «Dataspillkontrollere», og «Forbilder og inspirasjon for dataspill». Disse tar deg til gjenstander og formidlingstekster som forteller om høydepunkter av dataspillkultur og historie i Norge. Mye av dataspillkulturen i Norge er ellers drevet av frivillige, gjennom dataspill-treff og andre arrangementer. Det arrangeres messer som Retromessa og Spilleexpo. De fungerer som møtesteder for dataspillkultur, og er en formidlingsmulighet for dataspillhistorie.

Den norske dataspillhistorien har hatt noen høydepunkt siden 1990-tallet. Datatreffet The Gathering (TG) ble arrangert for første gang i 1992 (Crusaders and Deadline, 1992). Dette har blitt et årlig samlingspunkt for datainteresserte, og særlig dataspill (KANDU, u.å.). Det norske dataspillselskapet Funcom ble grunnlagt i 1993, og har lenge vært Norges største dataspillselskap (Högström, 2019). I 2000 kom det norskproduserte spillet Flåklypa Grand

Prix ut, basert på en av Norges sterkeste merkevarer (Nettavisen, 2021). Dataspillet var Norges mest solgte dataspill, med 380.000 eksemplarer (Øen, 2021). Forøvrig har norskproduserte dataspill også vunnet internasjonale priser, som er inspirerende å se for spillindustrien (Norsk filminstitutt, 2019; Fredriksen, 2014). Den norske spillindustrien har hatt en kraftig omsetningsvekst fra 2017 til 2020 på 45%, som også indikerer at spillbransjen har blitt større (Virke, 2020, 2021).

I Berlin ble det første permanente dataspillmuseet, Computerspielemuseum, etablert i 1997, og formidler den internasjonale historien om evolusjon av dataspillmediet (Computerspielemuseum, u.å.). I 2018 åpnet den permanente utstillingen Play Beyond Play på Tekniska museet i Stockholm. Besøkende kan vandre og spille seg gjennom historien om den svenske spillindustrien, og dataspillkultur vises frem gjennom cosplay og personlige historier (Tekniska museet, u.å.; Högström, 2019). Flere av disse utstillingene har blitt undersøkt på det internasjonale forskningsfeltet, gjennom forskningsprosjekt om dataspill i museum.

I dag spiller tre av fire 9-18-åringer dataspill, som viser at spilling er en viktig del av spesielt barn og unges hverdag (Medietilsynet, 2022b). Dataspill kan ha ulike formål, og man kan enten spille alene eller sammen med noen. De fleste kommersielle spill fungerer som underholdning, men det utvikles også spill til andre formål enn underholdning (Kulturdepartementet, 2019b, s. 7-8). Å spille sammen med andre har vært et viktig aspekt for at dataspill har utviklet en dataspillkultur. Dette kan innebære sosial aktivitet på voice-channels, fysisk samling til spilling på LAN-party blant venner, eller reproduksjon av karakterkostymer gjennom cosplay. Alt dette og mer har bidratt til at dataspill har blitt en viktig del av manges kultur.

I 2019 la regjeringen fram Norges første dataspillstrategi (Kulturdepartementet, 2019b). Dette var et viktig steg for å både gi en offentlig anerkjennelse til dataspill som en del av kulturen (Schwencke, 2019), og gi økonomisk drivkraft til næringen gjennom støtteordninger (Lønningen, 2019).

1.2 PROBLEMSTILLING

I oppgaven undersøkes det etter problemstillingen:

Hvordan kan kulturpolitikk påvirke formidling av dataspill som kulturarv?

Begrepet *dataspill* brukes som et fokus på dataspill som et kulturområde. I kulturpolitikken i Norge har dette også blitt standardbegrepet til å omfatte spillkultur og næring, selv om det også finnes andre lignende begrep dette området.

Dataspill har utviklet seg fra å være rene underholdningsprodukter til å bli en betydningsfull del av moderne kultur og identitet. Som en naturlig følge av denne utviklingen har spørsmålet om hvordan dataspill kan inkluderes som en form for kulturarv blitt stadig mer relevant.

Kulturpolitikk spiller en avgjørende rolle i å forme hvordan kulturell arv forstås, beskyttes, blir bevart, og deles med samfunnet. Den påvirker hvilke deler av kulturen som blir anerkjent som verdifulle, og hvordan disse delene skal bli bevart og presentert. Kulturpolitikken er dermed en relevant vinkling for å forstå hvordan den offentlige diskursen om dataspill som kulturarv pågår, og påvirker feltet. Den kan påvirke hvordan dataspillenes historie, estetikk og kulturelle betydning blir presentert, og hvilke formidlingsaktiviteter som blir satt opp.

1.3 OPPGAVENS OPPBYGGING

Oppgaven startet med en introduksjon til feltet, og en forklaring av problemstillingen. Videre i oppgaven kommer et teorigapittel som redegjør for litteratur og teori som er relevant for undersøkelsesfeltet, gjennom både en kulturarv og museumsperspektiv. Men også et nærmere syn på teknologiutvikling og dataspill. Etter det kommer metodekapittel, som setter et vitenskapsteoretisk ståsted og forklarer forskningsdesignet. Undersøkelsesmetodene som brukes i oppgaven er intervjuer, observasjon og dokumentanalyse. I kontekst av formidling gjennomføres det intervjuer med et utvalg som har jobbet med formidling av dataspill. Og observasjon brukes som en metode for å gi kontekst til analysen av intervjuene. For den kulturpolitiske dimensjonen i problemstillingen gjøres det dokumentanalyse av politiske dokumenter, i et forsøk om å finne frem til påvirkende faktorer og virkemidler. Deretter følger en presentasjon av intervjuanalysen, et drøftingskapittel, og en avslutning til sist.

Hensikten med oppgaven er å samle et grunnlag til formidling av dataspillhistorie. Oppgaven blir også et overordnet perspektiv på fremtidige og tidligere hindringer og påvirkninger på forholdet mellom kulturpolitikk og dataspill som kulturarv.

2 TEORI

I dette kapittelet presenteres det relevant teori for undersøkelsesområdet, som senere i oppgaven blir knyttet opp til analyse og refleksjon. Først vil jeg presentere ulike forståelser av kulturarv, og hvilken rolle det offentlige museet kan ha i dette. Dette kobles opp mot et kulturpolitisk ansvar, og en gjennomgang av kulturpolitikk. Deretter trekker jeg inn teknologiske endringer i samfunnet, og hva dette har å si for formidlingsaktiviteter. Der går det mer spesifikt inn på formidling av dataspill, som både kultur og kunst.

2.1 KULTURARV

«Begrepet *kulturarv* oppsto på slutten av 1800-tallet i forbindelse med selvstendighetskamp og nasjonsbygging. Både i Norge og i resten av Europa kan det knyttes til arbeidet med å etablere og styrke en felles nasjonal identitet.» (Falk & Knudsen, 2023)

Historiker Anne Eriksen (2009) knytter begrepet kulturarv opp mot UNESCOs verdensarvkonvensjon fra 1972. UNESCO har spilt en sentral rolle i å fremme bevaring og beskyttelse av verdens kulturarv, og har bidratt til å gjøre begrepet kulturarv mer kjent. De har utviklet flere internasjonale avtaler og konvensjoner som er rettet mot beskyttelse og bevaring av kulturarv, både nasjonalt og internasjonalt. Norge har ratifisert og følger flere av disse konvensjonene som en del av sin kulturpolitikk, og følges opp av mange ulike offentlige instanser i Norge. Noen av de som kan nevnes er Kulturdepartementet, som har ansvar for den immaterielle kulturarven. Riksantikvaren har ansvar for bygninger, og Kunnskapsdepartementet har ansvar for å formidle kulturarv i skolen (Falk & Knudsen, 2023). Nasjonalmuseet rommer landets største offentlige samlinger av kunst (Faltin, 2023), og har ansvar for å samle, bevare og formidle kunst og kulturarv fra norsk og internasjonal kunsthistorie (Nasjonalmuseet, u. å.).

Bernard Eric Jensen har forsket mye på kulturarv og demokratisk dannelse. Ifølge Jensen (2006) er kulturarv et begrep som ble veldig populært i skandinavisk sammenheng i 2000-årene. Han forklarer det som et begrep som ble brukt i mange politiske debatter, og er knyttet til kulturell og økonomisk kapital. Jensen gjorde også en undersøkelse på antall søk som kom opp på internett av begrepet *kulturarv*, og sammenlignet resultatene med søk på

begrepet *identitetspolitikk*. Resultatet var vesentlig større på ordet kulturarv, og han trekker en linje til at det har blitt standardbegrepet i en skandinavisk sammenheng. Jensen forklarer at begrepet kulturarv ble dannet av å sette sammen to velkjente ord: *kultur* og *arv*, og sammenslåingen gjør at begrepet blir av «en ytterst kompleks størrelse» om både materiell og immateriell kultur. Han peker til § 1 av den danske museumslov fra 1984: «Lovens formål er å sikre Danmarks kulturarv». Basert på loven og tolkningen av begrepet, forstår han det som en betydelig krevende oppgave for Danmark å sikre kulturarv (Jensen, 2006, s. 37-43).

Barbara Kirshenblatt-Gimblett (1995) utforsker også kulturarv. Hun mener kulturarv kan gi verdi til ting og steder som ikke er levedyktig eller økonomisk produktiv, som: utgått teknologi, bevis på tidligere katastrofer, og forlatte gruver. Kirshenblatt-Gimblett mener «kulturarv er lagd gjennom en presentasjon: «som kunnskap, som en opptreden, som en museumsutstilling» (Kirshenblatt-Gimblett, 1995, s. 369). Presentasjonen gir et nytt liv til kulturarv. Det er en aktiv og kreativ prosess, som bruker ulike elementer fra fortiden til å skape en ny kulturell produksjon og betydning i nåtiden (Kirshenblatt-Gimblett, 1995, s. 369).

David Lowenthal har spilt en sentral rolle innen forskning på kulturarv, og beskriver kulturarv som et kollektivt fenomen (Lowenthal, 1998, s. 55). Lowenthal tenker at kulturarv er like gammelt som menneskeheten, men det er først i nyere tid kulturarv har blitt en selvbevisst sak om røtter og nostalgi (Lowenthal, 1998, s. 1).

«Aldri før har så mange vært så engasjert med så mange forskjellige fortider.»
(Lowenthal, 1998, s. 3)

Lowenthal argumenterer for at kulturarv ikke bare består av fysiske objekter eller steder, men også kollektive opplevelser og minner knyttet til dem. Han legger vekt på at det er en stor forskjell mellom kulturarv og historie. Kulturarv blir ikke betraktet som en passiv samling av fortiden, men som noe som fortsatt er aktivt, og bidrar til å forme samfunnet fra i nåtiden (Lowenthal, 1998, s. 122-127). I motsetning til historie, som krever bevis og nøyaktighet, og er påvirket av hvilke perspektiv som blir fortalt på ulike tider og steder. Det er umulig å gjengi en autentisk fortid, og historie gjengis i beskrivelser om fortiden basert på en begrenset samling av dokumentasjon (Lowenthal, 1998, s. 105-106).

Eriksen stiller spørsmål ved hva kulturarv egentlig er, og fremveksten av begrepet i norsk språkbruk. Det er et begrep som i dag eksisterer i vanlig dagligtale (Eriksen, 2009a). Eriksen forstår begrepet som både løst og fast, og i materiell og immateriell form:

«Begrepet kan dessuten forstås helt konkret, slik som når en bestemt ost, et ord fra en dialekt eller et eksemplar av en bok omtales som kulturarv. Samtidig brukes det også om de samme fenomenene på mer abstrakt nivå, slik at mattradisjoner, språk og litteratur også er kulturarv.» (Eriksen, 2009a)

Eriksen sier også at det er et kollektivt element om en kollektiv hukommelse i begrepet kulturarv. Samtidig som dagens kulturarvbegrep også inngår i individuelle identitetskonstruksjoner, og derfor er noe vi alle omgås på en hverdagslig måte (Eriksen, 2009a).

Lowenthal og Eriksen trekker derfor begge frem teorier om at kulturarv ikke er objekter eller historie, men forholdet vårt knyttet til materiell og immateriell fortid. Kirshenblatt-Gimblett er også på samme sporet om forholdet vårt med fortiden, men mener kulturarv blir til når mennesker aktivt bruker elementer fra fortiden til å skape nye kulturelle uttrykk og betydninger i nåtiden.

2.2 MUSEETS ROLLE I SAMFUNNET

2.2.1 Museum og identitet

Nasjonal identitet er ifølge antropolog Flora Kaplan (2006) forankret til ideologi og verdenbildet assosiert med det geografiske området det okkuperer. Kaplan sier at nasjonal identitet er pålagt av myndighetene, og denne identiteten mottas i varierende grad av entusiasme av befolkningen. Manglende opplevelse av representasjon i den nasjonale identiteten, kan gi opphav til følelser av fremmedgjorthet og motstand blant individer og grupper. De som avviker fra den nasjonale identiteten, kan oppsøke andre ideer som grunnlag til deres identitet, som for eksempel etnisitet og religion (Kaplan, 2006, s. 152-153).

Kaplan (2006) påpeker at museer lenge har vært en betydningsfull aktør i dannelsen av nasjonal identitet, gjennom kunst og kultur. International Council Of Museums (ICOM) har etablert seg som en sentral aktør i denne diskusjonen, ved å bidra til å definere retningslinjer for både materiell og immateriell kulturarv (Kaplan, 2006, s. 163-164). Definisjonen av *et*

museum fra ICOM forklarer rollen til museer i samfunnet, og ligger til grunn for mange av museene i Norge (Meld. St. 23 (2020-2021), s. 17).

A museum is a not-for-profit, permanent institution in the service of society that researches, collects, conserves, interprets and exhibits tangible and intangible heritage. Open to the public, accessible and inclusive, museums foster diversity and sustainability. They operate and communicate ethically, professionally and with the participation of communities, offering varied experiences for education, enjoyment, reflection and knowledge sharing. (International Council of Museums, u.å.)

Kaplan forklarer at museer vokste frem i en historisk kontekst, ved å vise fram lagde gjenstander og artefakter fra naturen. Antall museer økte raskt, med framveksten av industriell kapitalisme, vitenskap, og tilgjengeligheten av kunnskap i demokratiske samfunn. Museer er nå ifølge Kaplan forstått som arenaer for representasjon, og er steder som brukes til å definere nasjonal identitet (Kaplan, 2006, s. 165). I en tid med store endringer av digitale medier i samfunnet, reflekterer Kaplan over nødvendigheten til å tenke over museenes fremtidige rolle som formidlere av identitet og kultur. Verden består av stadig flere identiteter og mangfold, at det er vanskelig å representere alle. Likevel trekker hun det fram som lovende at museer tar opp marginaliserte problemer, og bidrar til bevissthet rundt mindre kjent problematikk. Hun konkluderer med at identitet er et veldig relevant begrep å tenke over, og stiller spørsmål ved museenes fremtidige rolle: «Skal de fortsette å definere nasjonal identitet, eller skal de representere utsatte etniske, religiøse og/eller ideologiske grupper i et fysisk rom?» (Kaplan, 2006, s. 168). Kaplans perspektiver fremhever viktigheten av museer, og rollen de kan ha i å representere ulike deler av samfunnet.

2.2.2 Et offentlig museum

Eriksen forteller om det offentlige skiftet av museet på 1800-tallet, og at dette var knyttet til omfattende samfunnsdebatter om Norge som en ny stat, «med store politiske og samfunnsbyggende oppgaver foran seg» (Eriksen, 2009b, s. 52). Hun sier at det er liten tvil om at museene har bidratt i oppbyggingen av en ny nasjonal offentlighet (Eriksen, 2009b, s. 208). Interessen for kunst og kultur i Norge økte i løpet av det 19. århundre, som ledet til etableringen av Nasjonalgalleriet i 1836. Stortinget vedtok å starte en nasjonal kunstsamling og museum, som skulle være starten på etableringen av den norske kulturarven. Overgangen til en selvstendig nasjon etter 1814 ga behovet for å bygge en unik norsk identitet. Norges

etablering av Nasjonalgalleriet var dermed ikke bare et forsøk på et kunstmuseum, men å bruke kunsten til å danne en nasjonal identitet, en kulturarv. Dette initiativet var en av de første nasjonale kunstsamlingene i verden, og viste til Norges ønske om å følge samfunnsutviklingen av kunst og kultur som en del av den offentlige sfæren (Nasjonalmuseet).

Museene ble ikke bare steder for samlinger, men utviklet seg til å bli kunnskapsbanker som var tilgjengelige for allmennheten. Eriksen forklarer at registrering av donasjoner fra enkeltpersoner i befolkningen bidro til å utvide samlingene og gjorde samfunnet til aktive deltakere i det offentlige museet. Frivillige gaver har derfor vært en sentral del av museenes strategi helt fra begynnelsen og fortsetter å være det den dag i dag (Eriksen, 2009b, s. 53-55, 124).

Begrepet *spesialmuseer* refererer til museer som fokuserer på avgrensede og definerte tema. Dette var særlig et fenomen i Norge på 1900-tallet, med museumsetableringer som har vært dedikert til å utforske ulike samfunnsnæringer (NOU 1996:7, 1996, s. 68).

Kunstindustrimuseet i Oslo ble etablert i 1876 med formålet om å bevare og formidle industriell kunst og design. Kunstindustrimuseet skulle være et forbilde for godt håndverk i en tid truet av økende maskin- og industriproduksjon, og skulle vise frem gode kunst- og industriprodukter (Eriksen, 2009b, s. 73). Teknisk Museum var lenge alene om å spesialisere seg på området teknikk og industri. Andre tidlige spesialmuseer var Fiskerimuseet i Bergen, og Norsk Sjøfartsmuseum (NOU 1996:7, 1996). Eriksen forklarer at hensikten med slike museer «var å bidra til konkret og yrkesrelevant kompetanseheving, delvis også teknologiutvikling» (Eriksen, 2009b, s. 73).

2.3 KULTURPOLITIKK

Per Mangset og Ole Marius Hylland (2017) har gitt et overordnet perspektiv på kulturpolitikken i Norge. De beskriver kulturpolitikk som «systematisk finansiering, organisering, regulering og legitimering av kulturproduksjon» (Mangset & Hylland, 2017, s. 11). Begrepet kan deles opp og forstås nærmest innen inndelingene til Sigrid Røyseng, som et smalt kulturbegrep og et smalt politikkbegrep. Dette begrenser forståelsen av begrepet til å gjelde offentlige beslutninger for saker i kultursektoren (Røyseng, 2014).

Mangset og Hylland (2017, s. 258) har kategorisert de ulike kulturpolitiske virkemidlene inn i fem hovedkategorier: juridiske, økonomiske, administrative, organisatoriske og kommunikative/informative virkemidler. De tror offentlig økonomisk støtte er det viktigste kulturpolitiske virkemiddelet i Norge. Støtteordninger fungerer både symbolsk, organisatorisk og økonomisk. Tilbake i tid har støtteordningene vært beskjedne i økonomisk omfang, men ordningene var et virkemiddel for å sette fokus på kultur. De har en symbolsk og organisatorisk virkning som kan føre til omorganisering (Mangset & Hylland, 2017, s. 262-263).

Det har blitt større fokus på kultur sin økonomiske virkning de siste årene (Mangset & Hylland, 2017, s. 140). Kunst og kultur har en potensiell påvirkningskraft som kan bidra til næringsutvikling, en idé som blir utforsket av Mangset og Hylland (2017, s. 141). Dette indikerer at kunst og kultur ikke bare har kulturell verdi, men kan også ha en økonomisk betydning og innvirkning på samfunnet som helhet.

Ole Duelund (2008) viser at de nordiske landene er ganske like i kulturpolitikk. Studien om den nordiske kulturbaserte modellen gir innsikt i hvordan de nordiske landene har skapt en offentlighet som fremmer kulturell mangfoldighet og inkludering av ulike perspektiver. Dette forteller at den nordiske regionen har et ganske kulturelt demokratisk utgangspunkt.

2.4 TEKNOLOGIUTVIKLING

2.4.1 Perspektivforståelse

Frans Mäyrä trekker (2008, s. 30) frem at det har vært varierende grad av undersøkelse av spillhistorie, som han tilskriver flere grunner. Det er begrenset med arkiver og museer dedikert til bevaring og dokumentasjon av dataspill. Forskning har vært begrenset, og hatt et industri-drevet perspektiv. Dataspill har hatt en lav status i kultur, og det er i nyere år det har blitt en del av populærkulturen.

Mäyrä (2008, s. 30-31) deler opp hvordan spillhistorie kan utforskes ut ifra forskjellige perspektiver: kunsthistorisk perspektiv; perspektiv fra programvarebransjen; teknologihistorisk perspektiv; sosialhistorisk perspektiv; perspektivet på historien om mentaliteter; og spill historiografi, eller metahistorie.

Kunsthistorisk perspektiv ser på dataspill gjennom en estetisk dimensjon, og hvordan dette har endret seg over tid. Perspektiv fra programvarebransjen ser på selve dataspillindustrien. Teknologihistorisk perspektiv ser på maskinvare, og hvordan for eksempel spillkonsoller har utviklet seg gjennom tidene. Sosialhistorisk perspektiv ser på teknologi relatert til sosial historie, og hvilken sosial effekt det kan ha på samfunnet og kultur. Perspektivet på historier om mentaliteter ser på idéen om kollektiv bevissthet, og prøver å forstå hvordan visse mentaliteter var viktig, for eksempel mentaliteten til hackere i tidlig dataspillhistorie. Spill historiografi går inn på hvordan vi skriver om historien til spill. Disse ulike vinklingene gir ulike undersøkelsesområder, og kan sette forståelsen av dataspill i nye perspektiver (Mäyrä, 2008, s. 30-31).

Medievitere Jon Dovey og Helen W. Kennedy (2020) ser på ulike teoretiske tilnærminger til dataspill. En beskrivelse av endringer i dataspill med for eksempel henvisning til evolusjonen av 8, 16, 32, 64-bit teknologi vil være en teknologisk deterministisk tilnærming. Teknologisk determinisme hevder at teknologi styrer samfunnsutvikling og kultur. Å utforske rollen til for eksempel bedrifter, militarisme eller maskulinitet i relasjon til dataspill, vil gi et sosiologisk deterministisk syn. Et sosiologisk deterministisk syn er ideen om at samfunnsmessige strukturer og sosiale faktorer bestemmer individuell atferd og samfunnsendringer. Disse står opp mot hverandre i en kontrast, og disse filosofiske ståstedene har betydning på forståelsen av hvordan teknologi og sosiale faktorer påvirker virkeligheten vår (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 4).

2.4.2 Kulturelt etterslep

Sosiologen William F. Ogburn utviklet en teori om endringer, basert på hans erfaringer om hurtig industrialisering tidlig på 1900-tallet. Ogburns teori om kulturelt etterslep går ut på at det er en forsinkelse mellom teknologisk utvikling og samfunnets strukturer (Gran, 2014, s. 14). Anne-Britt Gran (2014) har revitalisert Ogburns teori, og trekker den fram som relevant i vår tids digital teknologiske revolusjon i kulturlivet. I dagens teknologiske utvikling passer teorien inn i en teknologisk deterministisk tilnærming, som legger vekt på hvordan teknologiske endringer påvirker samfunnet.

2.4.3 Et økt fokus på bevaring

Lev Manovich er en medieteoriker som er kjent for sitt arbeid innen nye medier og digital kultur. I *Language of New Media* (2001) (2001) uttrykker Manovich seg et ønske om at noen

i år 1903 hadde vært oppmerksom på betydningen av kino som et nytt medium, og bidratt til å produsere dokumentasjon. I dag har vi et nytt medium, datamaskinen. Han påpeker at fremtidens historikere kommer til å lure på det samme om denne epoken, og hvorfor vi ikke dokumenterte mer av påvirkningen av de nye mediene på kulturen. Dette er en av grunnene til at han selv er motivert til å skrive og dokumentere om de nye mediene sin sosiale effekt på samfunnet. Menneskene i fremtiden vet ikke hva de skulle ønske de hadde dokumentert i fortiden (Manovich, 2001, s. 6-7). Men man har en tydelig økende nysgjerrighet på historie i samfunnet, som Lowenthal også utforsker.

Lowenthal (1998, s. 8) har sett på hvordan vi har fått et økt fokus på bevaring av kulturarv. Han stiller spørsmålet om hvorvidt nylige oppfinnelser faktisk har endret mer i vår tid, enn i tidligere tiår: «Har fjernsyn, datamaskiner, kjernefysisk kraft og romferder endret livet mer i vår tid enn det bilen, telefonen, elektrisk lys, flyet, radioen og kinoen gjorde mellom 1900 og 1950? (Lowenthal, 1998, s. 8)». Han trekker frem at ingen fra 1750 kunne sett for seg den nye verden i 1800, i kontrast til at ingen fra 1950 ville sett på dagens miljø som fremmed, foruten «bærbare datamaskiner og bilbelter» (Lowenthal, 1998, s. 8). Dette gir oss et perspektiv på vår teknologiske fremgang i sammenheng med tidligere industrielle revolusjoner, og hvordan vi forholder oss til endringer i dagens informasjonssamfunn. Lowenthal påpeker at vår reaksjon på uunngåelige endringer ofte involverer å bevare det vi kan før det er borte, og nye medier er med på å forsterke avstanden til fortiden. Våre forgjengere var like kjent med å miste kulturarv, men de ble ikke påminnet om det slik vi blir (Lowenthal, 1998, s. 8-11). I tillegg trekker Lowenthal frem at det er når kulturarven står på spill, at vi setter mest pris på den. Og det er i disse tilfellene man ser bevaring initiativ blir satt i gang (Lowenthal, 1998, s. 25-26).

2.4.4 Museum og ny teknologi

Museumssektoren har ikke vært fremmed for de omfattende endringene som har kommet med teknologisk utvikling. Det kan sees i historien til Nasjonalbibliotekets digitaliseringsprosjekt som Eivind Røssaak (2021) har gjort en kritisk analyse av. På 1980-tallet var Universitetsbiblioteket ansvarlig for pliktavlevert materiale, og lageret deres var allerede på bristepunktet. «En utvidelse av pliktavleveringsloven ville sprengt kapasiteten (Røssaak, 2021, s. 157)». Lowenthal trekker fram at arvegods-overbelastning for såvidt ikke er et nytt konsept, ettersom hver generasjon legger igjen sine fragmenter (Lowenthal, 1998, s.

12). Men i vår tid med introduksjonen av datamaskiner og digitale systemer har mengden blitt ekstrem.

I 1988 ble det kunngjort at Universitetsbibliotekets pliktavleveringsfunksjoner skulle flyttes til en ny enhet under Nasjonalbiblioteket. Den nye avdelingen til Nasjonalbiblioteket i Mo i Rana skulle «fungere som mottak for pliktavlevert materiale, samkatalogføring, depotfunksjoner, fjernlånstjenesten, mikrofilming av aviser, konvertering av gamle kortkataloger til EDB og andre «EDB-messige» oppgaver» (Røssaak, 2021, s. 157).

Den nye pliktavleveringsloven ble vedtatt i 1989, og Norge fikk en ny moderne pliktavleveringslov. Loven åpnet for å samle inn kulturinnhold uavhengig av medietype og inkluderte alt som var publisert for offentligheten, enten det var bøker, radio, tv, musikk, film, foto, eller nettsider. Denne nye pliktavleveringsloven gjorde at mange av de nye mediene ble betraktet som bevaringsverdig kulturarv. Loven trådte i kraft i 1990, og samme år stod en deponihall i Mofjellet klar for langtidsbevaring (Røssaak, 2021, s. 159).

Etter hvert begynte Nasjonalbibliotekets digitaliseringsprosjekt, som i 2018 førte til den nasjonale digitaliserte boksamlingen, kjent som Bokhylla. Røssaak (2021) konkluderer med at massedigitaliseringen åpner opp for en ny tilnærming til litteratur og kulturhistorie, ved å gjøre bøker, aviser, tidsskrifter, musikk, filmer og fotografier tilgjengelig på nye måter. Og viser at «kulturarven kan få et nytt og annerledes liv også etter digitaliseringen» (Røssaak, 2021, s. 168).

2.4.5 Bevaring av dataspill

Niklas Nylund har gjort studier om bevaring av dataspill, og sett på hvordan dataspill kan bli til museumsgjenstander. Nylund (2017) trekker frem at åpningen av museer dedikert til dataspill betyr at dataspill sees på som kulturelle artefakter og museumsgjenstander, i tillegg til å være produkter og samleobjekter. Inkluderingen av dataspill i museum har også gitt et helt nytt felt av bevaring, som handler om kompleksiteten av å bevare dataspill. Bevaring av spill kan handle om alt fra om å bevare fysiske CD-er, videoopptak av spillet, eller å sørge for at kopier av spillet fortsatt er spillbare (Nylund, 2017, s. 8-9).

Nylund tenker at kulturarv består av artefakter, og at museene har en rolle i å gjøre om artefakter til museumsgjenstander. Museer kan vise frem og bevare disse, men de kan også lage museumsgjenstander selv, som han viser i en studie av Finlands spillmuseum (Nylund, 2017). Der lagde de videointervjuer med spillutviklere, som kan bli forstått som immaterielle

museumsgjenstander. Intervjuene formidler verdier og ideer, og bidrar til en forståelse av dataspill som et kulturfenomen (Nylund, 2017, s. 23).

2.5 FORMIDLING AV DATASPILL

Formidling av dataspill kan utformes på mange måter, og representeres på ulike måter i museer. Forståelsen av dataspill som kunst og/eller kultur kan derfor ha en innvirkning på hvordan vi ser på dataspill, både i nåtid og i fremtiden.

2.5.1 Spill er lek

Dataspill har siden sin begynnelse vært knyttet til teknologiske utvikling som påpekt av Liestøl (2001, s. 145). Større lagringskapasitet og bedre prosessorer har utviklet dataspillene til en mer avansert karakter. Dataspill har lenge også hatt en sosial funksjon; Fra arkadespill i spillhaller, til samarbeid i spill over internett (Liestøl, 2001, s. 145-146). Teknologi er fortsatt i stadig utvikling, og det er usikkert hvordan fremtidens dataspill ser ut.

Johan Huizinga (1950, s. 1) belyser lek som en essensiell menneskelig aktivitet som går utover underholdning. Han beskriver lek som et grunnleggende aspekt og instinkt ved menneskets natur, og har en vesentlig funksjon. Både i individet, og i samfunnet og kulturen. Lek skaper en spesiell ramme hvor regler og fiksjoner forenes, og hvor kreativitet og utforskning blomstrer.

Dataspill kan betraktes i et sosialt deterministisk perspektiv, som en teknologisk evolusjon av Huizingas forklaring behov for lek. Spillene tilbyr en interaktiv plattform der spillere kan delta i virtuelle verdener, engasjere seg i oppgaver og utforske narrativer (Salen & Zimmerman, 2004). Gjennom teknologiske rammer kan dataspill derfor være en viktig kulturarena for mennesker å følge sine naturlige instinkter til lek.

Tavinor (2009, s. 13) hevder derimot at læring er motivasjonen bak hvorfor folk spiller dataspill. Spilling er en trygg måte å lære og utforske på, innenfor sine gitte verdensgrenser og fantasi. Han påpeker at behovet for å lære kan være underbevisst, og det er andre motivasjoner som også kan spille inn som: sosiale behov, fantasi, og behov for oppmerksomhet.

2.5.2 Fra objekt til kultur

Lina Eklund (2019) har undersøkt to museumsutstillinger om dataspill, og ser på hvordan dataspill har blitt utvalgt for å stilles ut i museum. Hun uttrykker at oversettelsen av dataspill til kulturarv kan miste fokus på spill som kultur, når det fokuseres på fysiske gjenstander og interaktiv spilling. Dataspill har gått fra å bli sett på som farlig for barn og unge, til et viktig medium og verdifull del av dagens kultur. Eklund presiserer at museer er en del av prosessen til å anerkjennelsen av dataspill som kulturarv, gjennom bevaring og formidling. Hun er kritisk til dagens museer, og prosessen med et selektivt utvalg dataspill som blir representert. Dataspill blir selektivt utvalgt fordi de bidrar til en underholdende og leken opplevelse for besøkende. Det resulterer i en utstilling som viser et begrenset syn på historien til dataspill, dagens miljø, og i fremtiden. Eklund konkluderer med at museer burde lage utstillinger om dataspill, men at det er viktig å tenke på dataspill som kultur, ikke bare objekter eller opplevelser (Eklund et al., 2019).

2.5.3 Er dataspill kunst?

Tolga Hepdinçler stiller spørsmål om dataspill er kunst. Han forklarer at inkluderingen av dataspill i MoMA's permanente museumssamling som «et av de viktigste skrittene dataspill har tatt inn i kunstverden» (Hepdinçler, 2022, s. 138). Museene sin plass i kunstverden betyr at de bidrar til å bestemme hva som blir sett på som kunst. Utstillingen var basert på et ønske om å formidle digital designhistorie. Dataspill som kunstverk var definert på lik måte som andre design-gjenstander i samlingen. Innsamlingen til MoMA var basert på eksperter som evaluerte dataspill sine estetiske kvaliteter, inkludert programmeringsspråket som lå bak spillene. MoMa stiller ut spillene i sin opprinnelige form, hvor noen av de er spillbare for besøkende, og andre er vist gjennom lengre videogjennomganger av spillet. De har et mål om å ikke bare lage en teknologisk samling, men vise at dataspill har en estetisk dimensjon og opplevelse (Hepdinçler, 2022, s. 138).

Hepdinçler trekker frem at moderne kunstvirksomhet er åpne til bruk av all media, i forståelsen av at det er innholdet som teller som kunst, ikke materialene eller formatet det er lagd i. Dataspill er også en kreativ industri som består av mange ulike kunstelementer som: musikk, historiefortelling, karakterdesign og animasjon. Disse bidragene av kunstnerisk virksomhet kan tilsi at dataspill kan sees på som kunst (Hepdinçler, 2022, s. 137).

Samtidig ser han utfordringene i å se på dataspill som kunst (Hepdingler, 2022, s. 135). Han trekker frem et perspektiv fra Ebert (2010) om at kunst ikke kan være definert av en kulturell opplevelse. Spilling basert på underholdning og glede, kan derfor ikke bli vurdert samme måte som det estetiske behaget gitt av kunst. Dette setter dataspill mer i tråd med underholdningsbransjen enn kunstneriske virksomheter (Hepdingler, 2022, s. 136). Han trekker også frem et kritisk perspektiv av Williams (2011), om hvordan man observerer og forholder seg til kunst. Williams trekker frem at i dataspill bidrar spilleren aktivt, og er delaktig. I motsetning til at vi tradisjonelt i kunst observerer eller opplever det foran oss, og gir rom til å ta det innover oss (Williams, 2011). Hepdingler trekker inn interaktiv kunst satt opp mot dette argumentet. Interaktiv kunst er verk som krever en form for deltakelse, og dette perspektivet trekker derfor inn en kompleks tolkning til om dataspill regnes som kunst eller ikke.

2.5.4 Museumsideologi

Henrik Treimo og Lars Risan (2023) trekker fra at utstillingsdesign og museumspraksis baserer seg på museets ideologi og historie. Museumspraksis må balansere «mellom å være åpne og inkluderende steder, kunnskapsinstitusjoner og opplevelsessentre på samme tid» (Treimo & Risan, 2023, s. 277). De trekker frem fire strategiske dimensjoner som gir museene det de kaller en holistisk forankring for å være aktuelle institusjoner i dagens samfunn:

1. Kunnskap om gjenstandenes mangfoldige historier
2. Kunnskap om museenes brede kunnskapspotensial
3. Kunnskap om involvering av brukere
4. En bevisst holdning til spørsmålet om hva museet er til for

(Treimo & Risan, 2023, s. 277)

2.5.5 Interaktivitet

Interaktive utstillinger har siden 1980 vært i økende fokus på museer, med sine assosiasjoner om lek og gøy (Witcomb, 2006, s. 353). Andrea Witcomb (2006) analyserer hvordan museer bruker interaktive elementer for å tiltrekke besøkende. Historisk sett har interaktive utstillinger eksistert lenge, tilbake til 1889, og Deutsche Museum i 1907. Utviklingen av interaktive utstillinger har blitt påvirket av vitenskapelig metodologi, som typisk sett i

vitenskapsmuseer. Dette har formet museenes forståelse av interaktivitet, der "hands-on" interaktive elementer ofte sees som tilleggsinnslag til hovedutstillingen.

Witcomb argumenterer for behovet for en bredere forståelse av interaktivitet som går utover bruk av teknologiske hjelpemidler. Hun fremhever viktigheten av dialog, anerkjennelse av forskjeller og utvikling av partnerskap mellom museet og besøkende. Interaktivitet er ifølge Witcomb for ofte forstått som bare resultatet av interaktiviteter. Det er også en forståelse av at interaktivitet har en underholdningsverdi, og er et mer effektivt pedagogisk verktøy enn tradisjonelle utstillings-metoder. Men hun prøver å legge en forståelse at det ligger noe mer i det (Witcomb, 2006, s. 354). Witcomb mener at i interaktivitet har man muligheten til, men ikke en nødvendighet, i å inkludere interaktive elementer. Først og fremst innebærer det i å tenke på museets publikum, å være villig til å anerkjenne forskjeller i verdier og krav til kunnskap, og ha en intensjon om å utvikle partnerskap mellom museet som en institusjon og de besøkende som bruker det (Witcomb, 2006, s. 360).

3 METODE

3.1 VITENSKAPSTEORETISK STÅSTED

Denne oppgaven tar i bruk kritisk realisme som det vitenskapsteoretiske rammeverket som guider forskningsdesignet. Kritisk realisme er en teoretisk tilnærming som argumenterer for en ny forståelse av verden, og ble utviklet av den engelske filosofen Roy Bhaskar på 1970-tallet som et alternativ til positivisme og idealisme. En teori om at virkeligheten er kompleks, dynamisk, og har en dypt underliggende struktur (Jakobsen, 2021, s. 187-196). Å bruke kritisk realisme som en vitenskapsteoretisk posisjon tar sikte på å forstå hvordan verden fungerer på et dypere nivå, med fokus på å finne de underliggende årsakene til observerbare fenomener. Dette passer inn i problemstillingen i oppgaven, der jeg prøver å finne sammenhenger og påvirkninger.

Epistemologisk sett er det viktig å utvikle teorier og konsepter som kan beskrive og forklare underliggende mekanismer til fenomener. Kritisk realisme understreker også viktigheten av å erkjenne at vår kunnskap om verden er begrenset, men den kan utvides ved bruk av empiriske observasjoner og teoretiske refleksjoner. Våre tolkninger av virkeligheten er bare en del, og dermed er kritisk refleksjon av våre perspektiver viktig (Jakobsen, 2021, s. 187-196). I forskning gjør dette at det er viktig å være transparent om forskerens perspektiv og ståsted, ettersom dette kan ha en påvirkning på resultater.

3.2 FORSKNINGSDESIGN

I denne oppgaven søker jeg en kvalitativ tilnærming til forskningen. Jeg bruker en kombinasjon av intervjuer, observasjoner og dokumentanalyse for å samle inn empiriske data som kan bidra til å avdekke de underliggende mekanismene som lettes etter fra et kritisk realistisk ståsted.

Kvalitative metoder som intervjuer og dokumentanalyse brukes mer og mer i samfunnsvitenskapelige og humanistiske fagområder (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 29; Asdal & Reinertsen, 2020, s. 24). Disse metodene går i dybden på å samle, forstå og beskrive samfunnsforhold og fenomener, og kan bidra til datainnsamling i undersøkelsen av det lite utforskede feltet av dataspill som kulturarv i Norge. Dette kan gi grunnlag til å forstå

konteksten til problemstillingen gjennom intervjuer og dokumentanalyse (Brinkmann & Tanggaard, 2015, s. 11-12). Dette kan gi en innsiktsfull forståelse av fenomenet, i hvordan ulike faktorer henger sammen og påvirker hverandre.

Med kvalitativ forskning søker vi vanligvis etter kvalitetene til *hvordan* noe fremstår, som samsvarer med en beskrivende problemstilling i denne oppgaven, om å utforske påvirkninger og sammenhenger. Den beskrivende problemstillingen ser gjerne på lite utforskede samfunnsforhold, da beskrivelser av faktiske forhold er en forutsetning for mer presis forskning (Grønmo, 2016, s. 79).

Fleksibilitet er også en styrke ved kvalitative metoder, både i datainnsamlingen og analysen (Grønmo, 2016, s. 175). Spørsmål og tilnærminger kan tilpasses underveis, som gir rom til å utforske uventede funn og følge opp interessante temaer som dukker opp underveis.

Det er også visse utfordringer som må tas hensyn til ved bruk av kvalitative metoder. Det tar mye tid og ressurser å planlegge, gjennomføre og transkribere forskningsintervjuer (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 134). Dokumentanalyser krever også gjennomgang av store mengder tekst. Dette går på bekostning av antall forskningssubjekter og dokumenter som kan inkluderes i studien, som også ble reflektert i forskningsdesignet her.

I valg av forskningsmetoder er det essensielt å vurdere metodekvalitet for å sikre at resultatene er pålitelige, gyldige og generaliserbare. Når vi betrakter våre metodevalg – intervju, dokumentanalyse og observasjon – er det viktig å kritisk reflektere over reliabilitet, validitet og generalisering som sentrale aspekter av metodekvaliteten. Generaliserbarhet er også en viktig overveielse i kvalitative metoder. Generalisering handler om hvorvidt forskningsresultatene kan overføres til andre situasjoner og populasjoner (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 289). På grunn av begrensede antall deltakere og dokumenter kan det være utfordrende å generalisere funnene til andre sammenhenger. Intervjuer gir dyp innsikt i enkeltpersoners oppfatninger, men generalisering kan være begrenset. Dokumentanalyse gir mulighet for bredere perspektiver, men generalisering av funnene må balanseres mot konteksten.

I forskningsverdenen spiller tidsperspektivet for datainnsamlingen en rolle på resultatene i studien. Kortvarige studier med datainnsamling fra ett tidspunkt gir øyeblikksbilder av fenomener. Valget av en kortvarig studie er mindre ressurskrevende og gir færre variabler enn motparten. Datainnsamling over en lengre periode, kjent som longitudinelle studier kan gi innsikt i hvordan ulike faktorer påvirker hverandre over tid. Men dette krever gjentatte

datainnsamlinger over tid, og det er mange faktorer som kan endre seg over tid som gjør det vanskelig å tolke resultatene (Asdal & Reinertsen, 2020, s. 135-137).

Dette undersøkelsesområdet om kulturpolitikk og kulturarv har endret seg mye over tid, med mange samfunnsmessige, økonomiske og kulturelle endringer. Formidling av dataspill som kulturarv er for øvrig et veldig nytt felt, med begrensede antall prosjekter å hente data fra. Det er vanskelig å spore opp både nåværende og gamle aktører på feltet, og forskningsdesignet ble preget av å velge eksisterende og aktive prosjekter gjennom intervjuer fra ett tidspunkt. Noe tidsperspektiv kommer ut gjennom intervjuene knyttet opp til de kulturpolitiske dokumentene som går tilbake i tid, og hvordan de har påvirket prosjektene som intervjues. Analysen av disse dokumentene i tillegg til intervjuene gir også en dybde i tidsperspektivet av kulturpolitikken.

Gjennom intervjuene undersøkes formidlingsprosjekter, sammen med observasjoner som gir kontekst til å forstå intervjuene. Dette brukes som en måte å utforske formidlingsfeltet av dataspill. En dokumentanalyse av flere kulturpolitiske dokumenter er med på å lete etter kulturpolitiske virkemidler og påvirkninger som har påvirket dette formidlingsfeltet, og hvordan dataspill er kulturarv.

3.2.1 Intervju og observasjon

I undersøkelsen har jeg valgt å utføre tre semistrukturerte forskningsintervjuer.

Semistrukturerte forskningsintervju gir en balanse mellom struktur og fleksibilitet.

Forskningsintervjuets åpne struktur var en fordel, som ga rom for engasjement i samtalen og mulighet til å følge tankerekken til intervjuobjektene (Kvale et al., 2009, s. 115). Det bidro også til at intervjuet kunne fungere som en mer utforskende type.

Intervjuene har fulgt den systematiske forskningsprosessen til Brinkmann og Kvaless syv stadier: Tematisering, planlegging, intervjuing, transkribering, analysing, verifisering og rapportering (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 137).

Først steg var å definere formålet med intervjuene. Dette var å undersøke ulike formidlingsprosjekter relatert til dataspill, og finne ut hvordan de jobber og hvordan kulturpolitikk har påvirket deres drift og ambisjoner. Tematiseringen danner grunnlaget for en fokusert forskningstilnærming. Ut ifra dette formålet startet planleggingen, som tok for seg å velge utvalget som skulle intervjues, og utarbeide en intervjuguide. I planleggingen kom også det etiske perspektivet inn. Før intervjuene søkte jeg om behandling av

meldeskjema for personopplysninger hos Sikt. Da denne var godkjent, sendte jeg mail til utvalgte personer om de var interessert i å stille til intervju i forskningsprosjektet. De som takket ja fikk tilsendt et informasjonsskriv om prosjektet på e-post en stund i forkant, og som ble signert før intervjuet startet.

Intervjuene ble avtalt over e-post og utført fysisk til stede med opptak av lyd. Jeg valgte å bruke lydopptak for å kunne være mer deltakende og en tilstedeværende lytter i samtalen, og tok i tillegg noen notater om viktige poeng og relevant informasjon som kunne undersøkes videre.

Det ble fulgt en intervjuguide, med rom til å følge opp intervjusubjektenes tanker og historier for å få en dybde i spørsmålene. Intervjuguiden hjelper å holde fokus på hovedtemaene, samtidig som det tillater fleksibilitet for de individuelle intervjuene (Kvale et al., 2009, s. 143). Den hadde oppsatte hovedspørsmål som skulle gjennomgås i hvert intervju, med stikkord om relevante oppfølgingsspørsmål. Hovedspørsmålene var åpne for å være relevante for de ulike prosjektene, og ga intervjusubjektene muligheten til drive retningen av intervjuet innenfor de gitte rammene.

Reliabilitet handler om pålitelighet av forskningsresultatene. Ved bruk av intervjuer, er det avgjørende å sikre at spørsmålene er klare og at intervjuteknikken er konsekvent. Det går an å være kritisk til påliteligheten av det åpne intervjuet, ettersom intervjuene var preget av være drevet av engasjement fra begge sider. Jeg som intervjuer var også noe deltakende i intervjusamtalen, som gjør at rollen min som intervjuer er mindre objektiv (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 272-273). Derimot får intervjuene en større gyldighet. Validitet dreier seg om nøyaktighet og gyldighet av forskningsresultater i forhold til de fenomenene som studeres. For intervjuer er det avgjørende å stille åpne spørsmål og bruke prober for å få dyp innsikt (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 277-282).

Etter intervjuene fulgte transkriberingsfasen. Dette innebærer å konvertere opptakene fra lydopptak til transkribert tekst. Reliabilitet er også relevant når det kommer til tolkning av intervjuene. Valg av transkriberingsstil kan påvirke hvordan teksten tolkes (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 207-210), og jeg har valgt å skrive så ordrett som mulig under transkribering. I en muntlig samtale er det mange fyllord, så ved tekstutdrag i analysen har fyllord blitt tatt bort fra setninger for å gjøre tolkningen tydeligere.

Kodingsprosessen er inspirert av kritisk realisme, der det søkes etter å finne de underliggende mekanismene og sammenhengene. Basert på disse funnene utvikles teoretiske perspektiver som kan bidra til å utvide vår kunnskap om verden. Kvale og Brinkmann (2015, s. 226) forteller at den vanligste formen for dataanalyse er å kode eller kategorisere intervjuer. Ved koding deler man opp intervjuene i mindre tekstdeler basert på nøkkelord. Jeg bruker en grounded theory-tilnærming av koding, og starter kodingen uten et forhåndsdefinert rammeverk. Jeg gikk igjennom først et intervju, og noterte ned koder som representerte tema eller begreper som gikk igjen som var relatert til formidling av dataspill, kulturarv og kulturpolitikk. Deretter utvidet jeg kodingen, og gikk gjennom resten av intervjuene og så etter lignende tema og begrep. Basert på grunnlagene fra alle intervjuene, kombinerte og utvidet jeg kodene, og trekker fram de som gikk igjen mest. Basert på disse kodene identifiserte jeg mønstre og sammenhenger, for å sette det sammen i mer sammenhengende kategorier (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 228). Med nye kategorier med underkoder på plass, gikk jeg gjennom hvert intervju og markerte sitater og nøkkelsetninger under hver kode. Når alle kategoriene var gjennomgått var kodingsprosessen ferdig. Så kom analysedelen.

Analysen av materialet ble gjort ved å se på de samlede kategoriene, og trekke nye sammenhenger og mønstre som kunne settes sammen og opp mot hverandre til å skape et analyseperspektiv. En setning er også veldig preget av konteksten den er sagt i, og man bør være kritisk til å tolke eller analysere setninger utenfor konteksten den er ment i (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 218). Derfor var det viktig å være bevisst på det som ble sagt før og etter det som ble analysert, for å ha en forståelse om det er en relevant setning og den settes i riktig ny kontekst.

Observasjon av formidlingsprosjektene brukes som en supplerende metode til intervju. Denne tilnærmingen gir et helhetlig bilde av både intensjoner og utførelse av formidling. Ved å supplere med observasjon, utforsker vi hvordan tanker og intensjoner påvirker den fysiske utstillingsutformingen. Dette gir en mer helhetlig forståelse av arbeidet med formidling. Observasjonen innebærer systematisk observasjon av utstillingsdesign, presentasjon av artefakter, valg av materialer, plassering av tekster og interaktive elementer. Detaljerte notater tas under observasjonen for å dokumentere inntrykk. Fordelene ved observasjon inkluderer en dypere forståelse av hvordan teori og praksis møtes i utstillingsdesign. Observasjon gir også mulighet for å oppdage aspekter som en forberedelse til intervjuene. Samtidig kan observasjonen påvirke intervjuene med subjektive tolkninger og begrenset tid i utstillingen.

Gjennom å kombinere innsikten fra utstillingsopplevelsen med intervjuene legger man en tydeligere kontekst til å forstå det som blir snakket om i intervjuene, analyse av intervjudata og bruke det til drøfting.

3.2.1.1 Utvalg

I utvelgelsen av informanter til denne studien, har det vært nødvendig å finne personer med unik erfaring og engasjement knyttet til formidlingsprosjekter om dataspill som kulturarv. Det er ikke mange formidlingsprosjekter i Norge relatert til dataspill, og hvertfall ikke prosjekter som har en repeterende eller permanent kvalitet. Å finne informanter som kunne dele sine innsikter har derfor vært en utfordring, og basert på de unike prosjektene har det vært vanskelig å anonymisere informantene. De har også svært ulike erfaringer, yrke og bakgrunn som har hatt en påvirkning på formidlingsprosjektene de har tatt del i.

Utvalget er fokusert på de følgende tre formidlingsprosjekter: Skjermtid-utstillingen på Nasjonalmuseet, herifra også uttalt som kun Skjermtid. Dette er en ny permanent utstilling på Nasjonalmuseet som dekker designhistorien til skjermer, inkludert dataspill. Utstillingen gjør at dataspill for første gang er en del av Nasjonalmuseets permanente samling (Fredriksen-Sylte, 2022).

I/O utstillingen på Teknisk Museum, herifra også uttalt som kun I/O. Dette er en større permanent utstilling om data- og telehistorie som er drevet av AI. Utstillingen består av mange gjenstander som er plassert ut, og man kan navigere seg gjennom ulike tematiske løyper. Flere av løypene handler om dataspill, og tar deg til gjenstander og fortellinger fra norsk dataspillkultur.

Retromessa er Nordens største retromesse, og er et årlig arrangement for retrokultur. De formidler spillhistorie gjennom foredrag, gamle konsoller, arkademaskiner og mer. Samlingen deres strekker seg fra tidlig 70-tallet, til dagens moderne spillmaskiner.

3.2.2 Dokumentanalyse

Det har blitt gjennomført dokumentanalyser som en metode for å undersøke arbeidet utført av ulike aktører innenfor statlige myndigheter. Dokumentene som er valgt består hovedsakelig av stortingsmeldinger. Disse meldingene presenterer en helhetlig oversikt over status, mål, strategier og forslag til tiltak for et spesifikt område. Dokumentanalyse av politiske dokumenter er en metode som gir innsikt i å avdekke politiske prioriteringer, verdier og

målsetninger som har en påvirkning på kultursektoren. Det gir også mulighet for en dyp og systematisk utforskning av kulturpolitiske tema.

For dokumentanalyse og observasjon er det viktig å ha klare protokoller og systematiske metoder for å oppnå pålitelige funn. De kulturpolitiske dokumentene har blitt funnet fram til gjennom snøballmetoden, som er å følge opp referanser som dukker opp underveis (Asdal & Reinertsen, 2020, s. 158). Et politisk dokument har ledet til et annet, som har gitt en bred oversikt over kulturpolitiske dokumenter. Etter å ha en lang liste med mulig relevante dokumenter, har disse blitt gjennomgått strukturert for å finne fram til hvilke av disse som har innhold som er relevant for undersøkelsesområde. Dokumentene har deretter gått gjennom en kvalitativ innholdsanalyse, hvor relevant innhold for problemstillingen systematisk har blitt kategorisert og registrert (Grønmo, 2016, s. 175). Denne analytiske tilnærmingen i dokumentanalysen bidrar til å identifisere politiske valg og handlinger i kultursektoren, og utforske hvordan disse påvirker formidling av dataspill som kulturarv.

Det er å ha en bevisst holdning til hva som ligger bak et dokument. Dokumentets sjanger og tilgjengelighet kan beskrive mye om det som undersøkes. I dette tilfellet sees det på offentlige politiske dokumenter, som ligger digitalt åpent tilgjengelig på regjeringen sin nettside. Enkel digital tilgang til disse dokumentene styrker prinsippet om demokratisk deltakelse, ved å gi offentligheten enklere tilgang til informasjon om beslutningsprosesser. Dokumentenes kilde og hvor de er funnet påvirker deres pålitelighet (Grønmo, 2016, s. 177-178), og de utvalgte dokumentene i denne analysen er fra offentlige organer. Det undersøkes etter hvordan kulturpolitikk har en påvirkning, og valget av dokumenter gir dermed direkte innsikt inn i politiske strategier og tiltak. Tolkningen er veldig direkte, og teksten anses som fakta.

Dokumenter har også en tidsdimensjon ved seg, en form for arkeologi, som kan gi et innsyn i hva som er prioritert på et gitt tidspunkt (Asdal & Reinertsen, 2020, s. 138). De valgte dokumentene er utgitt på ulike tidspunkt, som kan gi innsikt i hvordan politiske strategier har endret seg gjennom årene.

3.2.2.1 Kjernedokumenter

Dette er dokumentene som har blitt trekt fram som kjernedokumenter, med en større relevans for dataspill, kulturpolitikk og formidlingsfokus:

- Kulturpolitikk fram mot 2014 (St.meld. nr. 48 (2002–2003))
- St.meld. nr. 24 (2008-2009) Nasjonal strategi for digital bevaring og formidling av kulturarv
- Meld. St. 8 (2018-2019) Kulturens kraft - Kulturpolitikk for framtida
- Spillerom - Dataspillstrategi 2020-2022
- Meld. St. 18 (2020-2021) Oppleve, skape dele
- Meld. St. 23 (2020-2021) Musea i samfunnet

3.2.2.2 Tilleggsdokumenter

Andre dokumenter som har blitt analysert og trekket frem som relevant på mindre måter er:

- St.meld. nr. 22 (2006-2007) Veiviseren: For det norske filmløftet
- St.meld. nr. 14 (2007-2008) Dataspill
- Meld. St. 23 (2011-2012) Visuell kunst
- Høringsnotat: Høring om forslag til endringer i lov om avleveringsplikt for allment tilgjengelige dokument 10. desember 2012
- Høringsnotat: Ny forskrift om avleveringsplikt for allment tilgjengelige dokument og endringer i forskrift til åndsverkloven 20. juni 2016
- Nasjonal bibliotekstrategi 2020-2023

3.2.3 Design as Research

Denne masteroppgaven har en praktisk-estetisk del som en del av oppgaven. I den praktisk-estetiske delen gjennomføres det et design av et formidlingskonsept for dataspill som kulturarv, i form av et hypotetisk norsk dataspillmuseum. Dette arbeidet tar i bruk *Design as Research*, som er en tilnærming som kombinerer forskning og design. En relativt ny metode som kan tas i bruk for å utvikle nye syn og vinklinger (Joost, 2016, s. 12-15).

Prosessen består av flere faser, inkludert utforskning og forståelse, idegenerering, design, konseptualisering og forbedringer. Første fase innebærer en bred utforskning av dataspill som kulturarv. Dette inkluderer en undersøkning av relevante studier, dataspillhistorie og å få en god oversikt over den norske dataspillindustri- og kulturen. Det er ingen eksisterende

offentlig oversikt over norsk spillhistorie, og det er et viktig arbeid av innsamling for å kunne ha et designgrunnlag. Basert på innsiktene fra utforskningsfasen, genereres kreative ideer for formidlingskonseptet. Dette kan inkludere hvordan spillene kan integreres til å formidle ulike elementer av kultur, estetikk og underholdning i formidlingsopplevelsen. Ideene oversettes til konkrete designkonsepter, som skisser og digitale mockups. Basert på tilbakemeldinger og evalueringer gjennomføres flere iterasjoner av design og testing for å refinere konseptet og optimalisere formidlingsopplevelsen.

Fremgangsmåten gir en strukturert tilnærming for å designe og utvikle et formidlingskonsept for dataspill som kulturarv. Ved å kombinere forskning med designprosesser, kan prosessen gi et spennende resultat som er rotfestet i forskning, men med en kunstnerisk frihet til å eksperimentere og tenke nytt.

4 INTERVJUER MED FORMIDLERE

Intervjuanalyse gir innsikt i en mangfoldig gruppe av intervjuobjekter, hver med en unik personlig bakgrunn og en særegen vei til å bli involvert i formidlingsprosjektet. Dette mangfoldet reflekterer deres individuelle perspektiver og erfaringer, noe som er avgjørende for en helhetlig forståelse av formidlingsarbeidet. Forskjellige tolkninger av begrepet "formidling" kommer også til syne, og avspeiler ulike tilnærminger til prosessen. Deretter gjennomgås intervjuene basert på kategorisering, som dekker områder og oppnår en strukturert forståelse av deres tanker og handlinger i dataspillformidlingen.

4.1 BAKGRUNN OG BEGREPSFORSTÅELSE

4.1.1 Bakgrunn og tilknytning til prosjekt

I analysen av intervjuene fremkommer forskjeller i utgangspunkt, stillinger og arbeidsområder blant de intervjuede aktørene. Disse ulikhetene spenner fra personlige interesser og erfaringer med dataspill til deres spesifikke roller i formidlingsprosjekter.

Endre Fodstad, gjenstandskonservator ved Teknisk museum, brakte med seg sin personlige interesse for dataspill fra tidligere tider. Dette ble en nøkkelfaktor som inspirerte ham til å foreslå inkluderingen av dataspill i I/O utstillingen. Gjennom hans entusiasme og engasjement for spillkulturen, ble han tildelt ansvaret for å arbeide spesifikt med denne delen av utstillingen. Hans personlige bakgrunn og dype interesse for dataspill var derfor den drivende kraften som førte til hans involvering i å formidle spillhistorie gjennom utstillingen.

Martin Egge Lundell, en professor i grafisk design ved Kunsthøyskolen, har sin kompetanse og interesse innen det trykte mediet. Hans utgangspunkt for å arbeide med prosjektet Skjermtid kom da han ble spurt om å bidra til en ny del av design-utstillingen på Nasjonalmuseet, med fokus på design for skjermer. Selv om utstillingen Skjermtid dekker et bredt spekter av design for skjermer, inkludert dataspill, så Lundell at det var et behov for å utforske og formidle dette feltet mer grundig. Dette utfordrende aspektet av prosjektet, med behovet for å bane vei og lage en samling innenfor et område uten en etablert museumssamling, tiltalte Lundell. Hans engasjement for å utforske dataspill som en del av designhistorien og skape en ny samling, ga ham motivasjonen til å ta fatt på dette prosjektet.

Jan Olav Hegvik delte at han tidligere var en ivrig forbruker av spillmedier da han vokste opp. Hans personlige erfaringer som en engasjert deltaker i spillkulturen formet hans bakgrunn og perspektiv. Han bemerket at spillmediet ofte bar en stigmatisering, noe som han følte var ufortjent. Han la vekt på den positive trenden som han opplevde rundt dette, og hans ønske om å bidra til å endre den generelle oppfatningen av spillkulturen. Samtidig var han klar over at det krevde tid og engasjement for å oppnå denne endringen. Hans lidenskap for å avstigmatisere spillmediet og engasjementet for å møte mennesker der de var, ble også drevet av et ønske om å formidle spillhistorie. Dette bidro til utviklingen av Retromessa, som kunne gi et bredere bilde av spillenes kulturelle betydning og utvikling over tid.

4.1.2 Begrepsforståelse

I intervjuet inngår en undersøkelse i hva intervjuobjektene legger i begrepet *formidling*. En utforskning av hvordan intervjuobjektene forstår og benytter dette begrepet gir oss innsikt i deres tilnærming til formidling og hvordan dette gjenspeiles i deres arbeid. Begrepet kan bære forskjellige konnotasjoner avhengig av kontekst og individuell forståelse, og en forståelse av hvordan dette brukes av intervjuobjektene gir oss dermed en dypere forståelse av formidlingsprosjektene.

Blant intervjuobjektene, Hegvik og Lundell, fremstår begrepet "formidling" med en felles tilnærming. For dem handler det om å gjøre kunnskap tilgjengelig. Derimot viser intervjuene med Fodstad og Hegvik forskjellige preferanser når det gjelder formidlingsmetoder. Fodstad gir ikke en tydelig begrepsforklaring, men forteller om å ville sette fokus på å skape en engasjerende historie om fortiden. Hans tilnærming reflekterer et ønske om at publikum skal lære noe nytt og se fortiden på en ny måte. Hegvik, derimot, understreker betydningen av interaktivitet i formidlingen av dataspill. Han beskriver hvordan å kunne fysisk engasjere seg med spillene på originale konsoller gir en genuin følelse av nostalgi. Dette fokuset på autentisk opplevelse gjenspeiler hans mål om å gi besøkende muligheten til å selv utforske og danne sin egen mening om dataspillenes historie. En illustrerende anekdote fra Hegvik forsterker hans syn på interaktivitet som en viktig formidlingsmetode. Han deler en opplevelse der besøkende hadde sett en konsoll på YouTube, men først gjennom å spille den selv fikk de en dypere forståelse av konteksten og historien bak produktet. Dette eksemplet understreker betydningen av å gi publikum en aktiv rolle i formidlingsprosessen, noe som kan bidra til en mer helhetlig forståelse av dataspillenes betydning og utvikling.

4.2 PROSJEKTUTVIKLING OG SAMARBEID

4.2.1 Prosjektbeskrivelse

Fodstad, Hegvik og Lundell delte ulike opphav som formet formidlingsprosjektene de var involvert i. For Fodstad ble begynnelsen av I/O utstillingen ved Teknisk Museum formet av en nødvendighet for fornyelse. Tidligere utstillinger som Tele-utstillingen og IKT-utstillingen hadde blitt utdaterte og vanskelige å vedlikeholde. Fodstad nevnte spesielt hvordan sistnevnte utstilling viste datidens høyteknologi som ble raskt utdatert – en illustrasjon på den konstante teknologiske utviklingen. Han bemerket også at en permanent utstilling typisk har en levetid på rundt 20 år, og disse utstillingene var over denne grensen. Behovet for å revitalisere og utforske nye temaer sammenfalt med museets ønske om å innlemme kunstig intelligens (AI) som en viktig tematikk i utstillingen. Dette dannet grunnlaget for I/O utstillingen, som ikke bare skulle revitalisere gamle tema, men også bringe inn en moderne vinkling gjennom AI-tematikken.

Skjermtid-prosjekt på Nasjonalmuseet tok utgangspunkt i det permanente utstillingsrommet for design, som skulle formidle historien om designutviklingen i Norge og Norden fra industrialismens start til nåtiden. Lundell forklarer at kurator for dette design-rommet ønsket å inkludere skjermhistorien som en del av dette. Dermed oppsto Skjermtid som et eget rom med skjermer, for å bringe inn en moderne vinkling på designhistorien gjennom design for skjermer.

Hegviks initiativ med Retromessa ble formet av hans erfaring som tidligere assistent på en barneskole. I løpet av en samtale bemerket han at en av elevene trodde at det ikke fantes flere Mario-spill før det ene de hadde spilt. Dette ene tilfellet fikk ham til å se behovet for en korreksjon og rettelse av feiloppfatninger om dataspillhistorie. Inspirert av dette ønsket han å skape Retromessa, et familiearrangement som skulle fokusere på formidlingen av spillmediets utvikling. Han delte også hvordan målet var å skape en inkluderende opplevelse for alle aldre, samtidig som han ville avstigmatisere spillmediets rykte.

4.2.2 Utvikling av prosjektet

Utviklingen av I/O-utstillingen ble initiert av museets ønske om å skape en utstilling med AI som tematikk. Fodstad deler hvordan hans personlige insistering tidlig i prosjektet var en avgjørende faktor for å inkludere dataspill i utstillingen. Fodstad beskriver prosessen som en organisk utvikling, hvor ulike aktører ble involvert gjennom idémyldringsmøter med ulik

tematikk per møte. Disse møtene ble brukt som en plattform for å diskutere bruk, betydning og variasjoner knyttet til dataspill og teknologien rundt. Under møtene skrev man ned lister og moodboards med forslag til innsamling. En av tematikkene som ble diskutert var hjemmedatamaskiner og deres kulturelle betydning. Gjennom slike diskusjoner ble det tatt beslutninger om hva som skulle inkluderes i utstillingen, og hvordan det skulle presenteres. Denne utviklingsprosessen var med andre ord formet gjennom kontinuerlig utveksling av tanker og representasjon fra miljøet. Dette bidro til en stor bredde og inkludering av ulike syn til innsamlingen og utstillingen.

Hegvik minnes tilbake til oppstarten av den første Retromessa, og forteller at den hadde en beskjeden oppstart i en gymsal i Sandefjord, med rundt 170 mennesker. Dette så de på som en formidabel suksess, og bidro til han og hans samarbeidspartnere ville utvide arrangementet videre. Året etter, i 2014 ga de arrangementet navnet Retrospillmessen og flyttet det til et større lokale. Dette gjorde det mulig å tiltrekke seg flere deltakere. Messen tiltrakk seg også kjente figurer som drev med spill som underholdning, fordi de holdt på med noe som interesserte de, som gjorde at messen også ble tiltrukket av seerne til disse. Hegvik uttrykker at messen har kontinuerlig vokst i omfang og popularitet fra oppstart. Han ser på arrangementet som en mulighet til å vise hva som faktisk skjer i kulissene bak produksjonen av et spill. Og sier at det ikke finnes noen bedre til å formidle det enn de som faktisk har laget barndomsspillene dine. Han ser også på det som en mulighet til å: «Så noen frø, få noen fremtidige kreative sjeler og kodere».

Lundell deler at når han ble en del av prosjektet, ble det dannet en arbeidsgruppe. Gruppen bestod av Lundell som en faglig kurator, en kurator med ansvar for formidling, og en tekniker. De jobbet tett sammen, og han uttrykker at de var åpne for innspill til hverandres områder: «Jeg hadde mye å si om mye av det, lyd og bilde og formidling. Og vice versa». I løpet av prosessen ble det tydelig at de måtte definere hva som lå innenfor begrepet *design for skjerm*. De stilte seg selv spørsmål om «Hva er dette feltet? Hva er design for skjerm? Hvor begynner det? Hvor slutter det? Hva faller innenfor? Hva faller utenfor?» Da introduserte de et begrep om *skjermparadigmer*, for å avgrense hva som skulle inkluderes i utstillingen. Lundell forklarer at «Skjermparadigmene som ble definert var TV-skjermen, PC-skjermen og smarttelefonen». Disse kategoriene fungerte som en organisering og kartlegging av feltet, og det ble laget lange nomineringslister over hva som fantes innenfor de ulike skjermparadigmene. Han påpeker også at det var en viss grad av overlapp mellom skjermparadigmene, spesielt når det kom til dataspill. Dette viser til dataspill som en

tilstedeværelse gjennom ulike medier og tider, som også kommer fram gjennom I/O og Retromessa.

4.2.3 Samarbeid

Både Fodstad og Lundell uttrykker at samarbeid var en sentral faktor for å bringe inn mangfoldige perspektiver. Fodstad forklarer at det var en målsetting å hente inn eksterne tidlig i prosessen for å veilede utviklingen. Det ble tatt inn representanter fra akademien, og langvarige spillentusiaster. Blant de eksterne bidragsyterne var det to personer som går igjen som spesielt aktive deltakere, og dette var de med engasjert lidenskap for dataspill. I et forsøk på å involvere dataspillindustrien direkte, ble det også tatt kontakt med selskaper som Funcom og Ravn studio. Fodstad forteller at de også forsøkte å ta kontakt med spillselskaper fra indie-bransjen, men de hadde ikke tid. Han uttrykker et ønske om å kunne ha et tydeligere samarbeid med industrien: «Så det hadde vært litt morsomt å prøve å jobbe kanskje med dataspillindustrien, og eventuelt folk som jobber med det sånn faglig». Gjennom disse samarbeidene ble prosjektet i stand til å trekke fram ulike perspektiver, erfaringer og innsikt som ellers kanskje ikke hadde vært tilgjengelig.

Lundell reflekterer over at det ikke fantes eksperter som kunne dekke hele spekteret av design for skjerm. Dette førte til en rekke informanter med spesialiserte kunnskaper innen ulike medier: Akademikere, forskere og utøvere. Det ble over 30 som ble intervjuet. Lundell forteller om at de som ble intervjuet ble spurt om spørsmål som «Hva tenker dere om dette konseptet? Hva tenker dere om disse skjerm paradigmen og måten å gjøre det på?». Dette bidro til å gi feedback om de var på et rett spor i arbeidet, og at utstillingen ble bygd på et fundament av innsikt og erfaring fra ulike kilder. Han trekker frem at de fikk et tips om en sentral figur som ble kjempeviktig i prosessen, med kunnskap om dataspillhistorie. Dette var en ansatt bak det redaksjonelle nettstedet Spillhistorie (<https://spillhistorie.no/>). Samarbeidet med ulike eksterne aktører spilte dermed en sentral rolle i å forme Skjermtid utstillingen med inkluderende formidling av design for skjerm gjennom tidene. Informantene ble også involvert i å generere listene med potensielle arbeidere. Arbeidsgruppen innsnevret dette utvalget til et mer håndterlig antall, ned til rundt 30 arbeidere.

Retromessa blir noe annerledes, ettersom de ikke har hatt en konkret innsamlingsprosess. Innholdet på messa er basert på samlingen de har, men består også av en rekke stands med ulikt innhold. Hegvik forteller at Retromessa har samarbeid både med dataspillindustrien, men også andre bedrifter. Store spillaktører som Playstation, Nintendo og Microsoft er

tilstede og viser frem det nyeste innen spill. Elkjøp og indieutviklere blir også inkludert, og har interaktive opplevelser på sine stands. Når det kommer til standplassene til indieutviklere, gir han ut disse gratis, som viser lidenskap til å støtte norske indieutviklere. Han viser genuin respekt og inkludering for alle aktører i spillverdenen, og tror dette har skapt et samarbeidsmiljø som har drevet frem Retromessas suksess: «(...) det handler om at jeg er genuint opptatt av det. Jeg gjør det ikke for penger. Og det tror jeg skinner imellom». Dette har også vært med på å bygge relasjoner til folk i industrien, som blant annet holder foredrag på messa. «Mange av dem anser jeg som venner, og har hyppig kontakt med. Flere kommer tilbake til messa år etter år». Han trekker frem dette som det mest verdifulle, og at det føles litt absurd. Han hadde aldri tenkt at han en dag skulle få snakke med skaperne av hans favorittspill.

4.2.4 Engasjement

I analysen kommer det frem at engasjement står som en viktig felles faktor i de tre prosjektene på ulike måter. Mens Retromessa er drevet av frivillig innsats og ildsjelers engasjement, er Skjermtid og I/O prosjekter under museer med ansatte. Retromessa står som et eksempel på hvordan lidenskap og engasjement har utviklet et prosjekt om å formidle spillhistorie. Organiseringen av Retromessa er en omfattende oppgave som tar opp mye av Hegviks tid. Han beskriver det som en livsstil, og det er tydelig at han investerer mye av seg selv. Hegvik uttrykker sterkt betydningen av de frivilliges innsats med at han sier «Den messa her hadde ikke vært mulig» uten de frivillige. Han beskriver ulike ansvarsområder som blir tatt seg av de frivillige, og at han selv har fokus på gjester, sponsorer og samarbeidspartnere. Det har også utviklet seg til et sterkt fellesskap hvor over 80% av frivillige returnerer år etter år, som Hegvik tilskriver den inkluderende atmosfæren. Med over 100 frivillige under arrangementet, og ingen mottar lønn, fremheves dedikasjonen og drivkraften bak prosjektet.

Retromessa har bygget opp et unikt engasjement som har fått respekt, også internasjonalt. Dette trekker Hegvik til at de er genuine. Han fremhever den dype respekten de viser til bransjens pionerer, og «at man hedrer de som har gått før seg» og påvirket kultur og industri. Han trekker også en forskjell fra filmindustrien, der skaperne ofte er mer kjent enn i spillbransjen. Dette gir Retromessa et ønske om «å faktisk få frem disse ildsjelene og de historiene de har å komme med. Det synes jeg er viktig.».

Engasjement i I/O kommer frem i selve utviklingsprosessen. Fodstad sitt forslag på å inkludere dataspill i prosjektet illustrerer hvordan personlig engasjement har vært drivkraften bak formidling av dataspill. Flere involvert i prosjektet underveis viste også sterkt engasjement. Fodstad påpeker at diskusjonene og samarbeidet med eksterne klikket inn i interessen til de som deltok, som bidro til mye datainnsamling og forslag. Entusiaster med lang erfaring og engasjement i spillmiljøet bidro også betydelig i prosjektutviklingen, i tillegg til de interne.

På lik linje så kom engasjementet i Skjermtid fram gjennom den ene sentrale kilden som bidro til kunnskap om dataspill. Hans engasjement og innsats ble en verdifull ressurs som påvirket formidlingen av dataspill i prosjektet. Lundell beskriver at kilden hjalp med å samle inn bilder, lage opptak og sørge for at prosjektet hadde de nødvendige visuelle elementene. Dette viser hvordan engasjement fra eksterne kilder kan bidra til å forme innholdet i en utstilling.

4.3 GJENSTANDER OG SAMLING

4.3.1 Innsamlingsprosess

I forbindelse med arbeidet av I/O utstillingen fant Fodstad ut at museet hadde veldig lite dataspill i museets samling fra før av. Derfor måtte de gjennom en grundig innsamlingsprosess for å skape en ny mangfoldig samling. Det måtte også Skjermtid utstillingen. Lundell forteller om at det ikke var en etablert samling hos Nasjonalmuseet heller. Det handlet ikke om å plukke verk fra en eksisterende samling, slik resten av designutstillingen var basert på det gamle Kunstindustrimuseets samling. Her måtte man gjøre et nytt arbeid og skape en helt ny samling: «Det var altså rett og slett å plukke fra alt som finnes i verden, på feltet». Retromessa hadde derimot en omfattende samling av gjenstander, basert på Hegviks personlige samling fra tidligere. Han hadde bygget opp denne samlingen gjennom mange år, og tilpasset og utvidet den basert på tilbakemeldinger og interesse. Hegvik mente dermed at han hadde oppnådd en omfattende samling som dekket ulike aspekter av spillhistorien.

Intervjuene avdekket at samlingene hadde forskjellig fokusområder tilpasset prosjektets spesifikke behov og intensjoner. Hvert prosjekt valgte en tilnærming som var i tråd med deres formidlingsstrategi, målgruppe og tidsramme.

I intervjuet med Fodstad ble det avdekket at fokusområde for innsamlingen måtte reflektere utstillingens karakter som en større og permanent installasjon. I/O er en større utstilling, og fokuset i intervjuet med Fodstad var på hans bidrag og ansvarsområde om innsamling og formidling av dataspill. Han forteller at målet med innsamlingen var å oppnå en bredde av gjenstander som kunne representere ulike aspekter av IKT-historien. Dette var spesielt viktig med tanke på utstillingens permanente natur, da den forventes å stå i 20 år. Fodstad påpeker at en fast utstilling på Teknisk Museum ikke har et spesifikt tema, men kan ha en overbygning i bakgrunnen, som i dette tilfellet var kunstig intelligens (AI). Dette fokuset på bredde og representasjon er i tråd med museets ansvar for formidling og bevaring av historie over tid, og med tanke på representasjon av teknologisk utvikling.

Innsamlingen knyttet til Skjermtid utstillingen avdekket et spesifikt fokusområde basert på overbygningen til design-rommene på Nasjonalmuseet. Kuratoren som allerede hadde jobbet 10 år med dette, ønsket et eget rom om skjermer. Et prosjekttrom som Lundell sa hadde en kortere levetid enn resten av utstillingen, muligens 3 til 5 år. Lundell forklarer at kuratoren «ønsket at skjermhistorien, altså formgivning, design, illustrasjon, for skjerm skulle være en del av denne historien». Kort sagt var fokuset på designet for skjermene, ikke teknologien i seg selv. I utstillingen er dermed dataspill bare en liten del av samlingen som blir presentert. Skjermparadigmene etablerte en tydelig ramme for innsamlingsfokuset. Dette avgrensede området hadde til hensikt å gjøre innsamlingen mer strukturert. Samtidig ekskluderte de bevisst visse elementer som falt utenfor disse rammene, som smartklokker og minibank-skjermer. Og TV-skjermen som det tidligste paradigmet satte også en tidsavgrensning til å gjelde fra 1960-tallet fram til nåværende tid. De hadde sett mye morsom kinoreklame fra 20- og 30- tallet, men dette falt også vekk. Lundell uttrykte at skjermparadigmene skulle dekke de viktigste skjermtypene. Og disse ble brukt til å kategorisere innsamlingen av informasjon, for å kunne videreutvikle et formidlingsopplegg.

Hegvik viser ikke noen tegn til at de trenger noen inngående innsamlingsprosess, men forteller at Retromessa har utvidet sitt fokusområde til å ikke bare omfatte dataspill, men også film, TV-serier og tegneserier. Dette ble betraktet som en nødvendighet for å skape en mer helhetlig og inkluderende opplevelse for besøkende. Det ble også understreket at dette

utvidelsesfokuset var planlagt å fortsette i fremtiden, med et mål om å holde seg relevante og appellere til hele familien som målgruppe. Denne tilnærmingen demonstrerer hvordan innsamlingen er dynamisk og tilpasset endringer i popkultur og besøkendes preferanser over tid. Det illustreres av Hegvik ved at besøkende «var veldig opptatt av Super Nintendo når Retromessa startet opp, men nå er det mer over på Playstation og Nintendo 64. Fordi dette er ting de er vokst opp med».

4.3.2 Den norske historien

Gjennom intervjuene er det tydelig at fokuset på Norge er viktig i innsamlingen og formidlingen av spillhistorie. I/O utstillingen er på Teknisk Museum, og Skjermtid på Nasjonalmuseet, som begge har ansvaret for å formidle nasjonal historie. Retromessa har et bredere perspektiv på spillkultur, samtidig som de vil støtte norsk industri. Hegvik definerer også et fokus om at det er mange norske historier som bør formidles, og de prøver å trekke fram disse som innslag i programmet på Retromessa.

I I/O utstillingen var det en bevisst intensjon å ta i bruk norske eksempler der det er mulig, selv dataspill er et veldig internasjonalt konsept. Fodstad forklarer om at de prøvde å trekke fokuset tilbake til Norge:

«Hver gang vi sklei alt for mye ut, så, om vi skal ha cosplay her, i hvertfall norske cosplayere. Når vi skal ha dataspillskaper, ikke de store internasjonale. De er det mulig å finne informasjon om andre steder.»

Lundell forklarer at innslagene i Skjermtid også stort sett er norske, som han også så på som en fordel. I kontakt med produsentene av det ene dataspillet som vises frem i utstillingen, ble han møtt med sterk entusiasme for å kunne bidra. Og tilføyer at de også fikk tilgang til konseptkunst og skisser som kunne inkluderes. Det var også mye lettere å forholde seg til innsamling og formidling av et spill som nylig var gitt ut, og en bedrift som fortsatt er aktiv.

Når det kommer til internasjonale innslag i utstillingen presiserte Fodstad at det «er umulig å slippe unna når man driver med hardware», med å måtte forholde seg til store internasjonale aktører som produserer spillkonsoller. Det forklarer også Lundell med et eksempel:

«(...) den medleyen fra fotballspill gjennom tidene. Der er det en del internasjonalt. (...) da måtte vi sjekke rettigheter med Nintendo, Atari, og Commodore.

4.3.3 Gjenstandsvalg

Utvalget gjenstander i I/O utstillingen viser en mangfoldig representasjon av dataspillkultur. De inkluderte mye popkultur, spill og forgjengere av spill. Fokuset ble på The Gathering, demoscenen og cosplay. Fodstad mener det er med på å vise en viss bredde i tid også, og sørge for at kulturhistorie blir representert.

«Fordi det er nesten ingen som husker hvem demoscenen var. Fordi det er nesten ingen som husker hvem demoscenen var. Bortsett fra de som har vært i gamingmiljøet lenge. Men det er jo en ganske viktig del av fankulturen i Norge.»

I I/O blir også mindre kjente historier om teknologisk utvikling fremhevet. Selv om Norge kanskje ikke har oppnådd store internasjonale gjennombrudd på lik linje med visse suksesshistorier, tenker Fodstad at det er morsomt å få de frem. Han refererte til et eksempel om Freepad-en, som ble produsert i Norge flere år før iPad ble introdusert på markedet. Dessverre ble slike produkter ofte oversett eller hadde lite ressurser og muligheter for markedsføring.

Fodstad forteller også om noen konsepter som ikke ble mulig å ta med i utstillingen, av ulike årsaker, som manglende ressurser:

«Vi hadde en lang liste med spillinstallasjoner som vi ønsket å få inn, som vi ikke fikk inn. Ofte fordi konseptene ikke var helt fullt utvikla, eller det ble for dyrt. Eller fordi vi ikke fant noen til å bygge det for oss, eller ikke ville å bygge det selv.»

Han fortsetter med at de heller ikke fikk hatt med en VR-stasjon, selv om det var ønskelig og relevant, men erfaringsmessig var det for vedlikeholdskrevende.

Utvalget arbeider i Skjermtid var mangfoldig og variert, og Lundell forklarer at arbeidene var veldig ulike. «Musikkvideoer skal jo være visuelle og ta mye plass visuelt. Mens en app kanskje er designet med helt andre motiv». Noen deltakere var entusiastiske og lette å samarbeide med, mens andre var vanskeligere å få tak i. Lundell uttrykker at det selvfølgelig var mye de ville ha med som ikke ble med, men rammene for prosjektet begrenset mengden arbeid som kunne inkluderes. Det var også noen utfordringer i å få tak i kilder for både Fodstad og Lundell. Det var selskaper som hadde veldig lite av sine gamle ting, og man måtte få tak i gamle ansatte. I tillegg til vanskeligheter for å få bilder og kontakt med opphavspersoner av spill.

Økonomi er også en faktor som kan spille en rolle i utstillingsprosessen. Både begrensninger og muligheter knyttet til økonomi kan påvirke utvalget gjenstander og hvordan de presenteres i utstillingene. Retromessa bygger på en eksisterende samling over flere år, og er en tilnærming som faller noe utenfor undersøkelsen. Lundell forteller at det ikke var noen arbeid han ikke fikk tatt med på grunn av økonomiske grunner, som tilsier at økonomiske begrensninger ikke var et hinder for utvalget av arbeider til utstillingen Skjermtid.

Innsamlingen i I/O utstillingen ble påvirket av økonomiske begrensninger og museets tradisjoner. Fodstad beskriver hvordan det kan sette begrensninger på hva som inkluderes i samlingen. Økonomiske utfordringer kan føre til at visse gjenstander ikke blir en del av utstillingen fordi museet ikke har midler til å kjøpe dem. Donasjoner spiller en viktig rolle i innsamlingen, og dette er vanlig for de fleste kulturhistoriske museer i Norge. Videre påpeker han at samlere kan være kresne når det kommer til penger. Noen gjenstander kan lånes, og det er det også gjort i I/O, men dette kan være problematisk når lån stadig må fornyes fordi permanente utstillinger har lengden på 20 år. Fodstad forteller om hva de var mulig å kjøpe. For eksempel kjøpte de «en del kretskort fra gamle arkademaskiner» og dataspill, fordi de var rimelig å anskaffe. Men donasjoner er den primære kilden for innsamling til museet. Fodstad forklarer at kulturhistoriske museer i Norge har begrenset økonomi for innkjøp, derfor «skal det være helt eksepsjonelt viktig for at vi skal velge å sette av penger til det». Dette begrunner han med at de ikke har veldig store budsjetter, som et museum «halvveis basert på statlige og kommunale penger».

4.4 FORMIDLING, INTERAKTIVITET OG FYSISK UTFORMING

4.4.1 Fysisk utforming

Bak utformingen av disse prosjektene ligger betydelige tekniske behov. Hegvik forklarer at Retromessa har veldig mye teknikk bak seg. Eksempler på dette er alle spillstasjonene de har satt opp, og han fortalte om at de spilte gamle reklamer for tegneserier på skjermene i hallen.

Fodstad forteller at I/O var et kjempeprosjekt, fordi det utstillingen var en hel etasje i bygget. Hele utstillingsformatet går ut på å følge ulike løyper som tar deg fra monter til monter for å se og lære om gjenstander. Fodstad forklarer at gjenstandene skulle være «plassert ut mer eller mindre tilfeldig», til forskjell fra hvordan resten av utstillingene på museet er satt opp.

Fodstad trekker også en stor kontrast til Tekniska Museet i Stockholm sin dedikerte dataspill-utstilling. I I/O hadde de begrenset med monterplass dedikert til dataspillkultur. Formidlingsopplegget ble derfor formet av de fysiske begrensningene og det overordnende formatet, på lik linje med i Skjermtid. Allerede før Lundell kom med på laget var den tekniske infrastrukturen til Skjermtid på plass.

«Hele backend-løsningen, det er jo datamaskiner og høyttalere som står også driver dette. Også var det både kjøpt inn og montert noen 4K-skjermer. Så det var tenkt en del om rommets beskaffenhet. (...) Men det var bare tenkt ganske overordnet over hva det skulle fylles med.»

I Lundells ord så var de fysiske rammene veldig satt. Lundell viser seg bevisst over materialiteten til rommet, og hvordan det påvirker opplevelsen for de besøkende. Han reflekterer rundt hvordan utstillingen kunne vært veldig annerledes, om man skulle vist arbeidene på sin originale hardware.

«(...) skjermer har jo på en måte en materialitet de og. Sånn at, hadde jeg blitt hyret inn før så kunne man jo tenkt seg at liksom tingene fra 80-tallet ble vist på hardware fra 80-tallet. At skjermgrafikken fra 60-tallet ble vist på bildeskjermer, autentiske bilderørskjermer. At man hadde en idé om autentisk visning. Men det valget ble jo aldri aktuelt.»

4.4.2 Formidlingsvalg

I forarbeidet av I/O forteller Fodstad at de hadde vært og sett på datautstillingen ganske mange andre steder. «Man hadde vært på, i, Science Museum i London. Vi hadde vært i Deutsche Museum, sett på hvordan de gjør det» og en rekke andre datautstillinger omkring i Europa for å hente inspirasjon og innsikt.

I arbeidet med Skjermtid hadde Lundell snakket med kuratoren fra Victoria and Albert museum i London, som hadde ansvar for digital design. Kuratoren introduserte begrepet *Communal Experience*, Begrepet peker på viktigheten av at mennesker deler en opplevelse og kan knytte noe til felles. Dette inspirerte Lundell til seg i prosessen, og han tok det som et ansvar å lage et formidlingsopplegg som fremmer felleskap og samhørighet. Han illustrerer det med et eksempel om en mangel av felles opplevelse i dagens samfunn:

«I en tid hvor vi alle sammen velger hele tiden. Vi velger hva vi skal se på Netflix, og vi velger hvilke podkaster. Det er veldig lite som er samlende for mange. (...) kanskje det er en viktig funksjon for museene. At har du vært på Nasjonalmuseet (...) Så har vi sett det samme.»

Slik Lundell fikk beskrevet oppgaven om Skjermtid-prosjektet, «så var det lagt opp til ganske høy grad av interaktivitet» på touch-skjermene. Men dette valgte de egentlig å gå vekk fra, og fulgte tanken om en felles opplevelse av utstillingen. Det er noen interaktive elementer i de ulike seksjonene, men Lundell sier at dette er mer som en bonus. «Det er ikke alle som oppdager», og han uttrykker at det går helt fint.

Lundell forklarer at de jobbet «ganske lenge med å tenke at disse skjerm paradigmene også skal være formidlingskategoriene til Skjermtid. Men vi syntes kanskje ikke det funket helt». Til slutt fant de fram til fem kategorier, som de syntes fungerte godt til formidling, og som dekket arbeidene de ville vise. De fem kategoriene er spill, vignetter for TV, internett, musikkvideoer og vær. Det var også hensiktsmessig for formidlingen at de ulike arbeidene var veldig ulike. Det kommer frem ved at Lundell sier at musikkvideoer tar mye visuell plass, «mens en app er designet med helt andre motiv». Han kommer også med innspill om at det er en type brudd i utstillingen, som leder overgangen til vignetter.

«Nå er det en liten overraskelse som er der, og det er jo den TV-klokka. Det kommer et lite brudd, også er det den klassiske klokka fra NRK. Men vi hadde masse andre overraskelser og brudd som skulle inn. Men det måtte kuttes veldig ned mot slutten, altså på grunn av tid»

Når det kom til utviklingen av Skjermtid, sier Lundell at de hadde budsjett for teknologiutvikling som også satte begrensninger. «Vi hadde masse ideer hvor folk sa bare, «Nei, det blir for dyrt. Det får vi ikke gjort». (...) Alle løsningene måtte på en måte realitetsorienteres med hensyn til økonomi.»

Retromessa gir en unik plattform for entusiaster og familier til å omgi seg med og lære spillhistorie. Han kaller det selv «et nerdenirvana for en hel familie». De er opptatt av «å vise at mye av det vi konsumerer idag har en forhistorie». Derfor inviterer de også relevant personer i industrien til å holde foredrag og formidle spillhistorie til de besøkende. Som en del av ønske om å formidle norsk spillkultur og historie, har Hegvik og et team laget et hobbymagasin, som heter Retrospill-magasinet. Han uttrykker at han gjerne skulle jobbet mer

med dette magasinet, fordi det bidrar til formidling av spillkultur. I arbeid med magasinet har han intervjuet og lært om flere spennende historier, som han skulle ønske ble fortalt: «Det er fantastiske historier, men det er ingen som formidler dem». På Retromessa gjør derfor Hegvik sitt ytterste for å invitere og inkludere deltakere med betydningsfulle historier som bør formidles på programmet.

Hegvik er opptatt av at Retromessa også kan være en arena for unge å lære om at det ligger faktiske jobber i spillmiljøet. Han understreker viktigheten av å møte dagens barn og unge på de arenaene de holder til på. Ved å inkludere foredrag med youtubere, både nasjonale og internasjonale, ønsker han å avmystifisere tanken om at det ligger så mye mer bak det å lage videoer av at man spiller på sosiale medier. I intervjuet med Hegvik kommer det tydelig frem en bevissthet om kulturelt demokrati i formidlingen av dataspill. Han understreker viktigheten av å inkludere alle, spesielt barn og unge, uavhengig av økonomi eller andre begrensninger. Samtidig forklarer han nødvendigheten av å ta betalt for å opprettholde arrangementet for at messa kan overleve, som illustrerer en utfordring ved å drive med formidling av dataspill på frivillig basis.

Tanken om oppvekst med mye forskjellig popkultur og underholdning har ført til en bredere og mer mangfoldig tilnærming til Retromessas formidling. Hegvik og teamet hans har valgt å inkludere mer enn bare et fokus på spill.

«Vi har vokst opp og er lidenskapelig opptatt av spill vi som er med der. Men vi konsumerte jo film, vi konsumerte TV-serier. Altså MacGyver, Bompibjørnene og sånne ting. Og Turtles var jo et fenomen. Disse tingene er ganske relevante å få med. Vi har på en måte utvidet til å ha mer enn bare spillskapere der.»

Historien til museer kan også ha en innvirkning på formidlingsvalgene. Retromessa anses ikke som et museum, men et arrangement, selv om Hegvik håper de «kan få være en kulturinstitusjon for det her videre fremover». Skjermtid ble en utvidelse av designhistorien på Nasjonalmuseet, med bakgrunn i samlingen fra Kunstindustrimuseet. I/O utstillingen er formet innenfor filosofien til Teknisk Museum. Fodstad sier at «ulike museer har forskjellig filosofi for hvordan de opererer». Han forklarer hvordan Teknisk Museum er inspirert fra Deutsche Museum, som var et slags samfunnsmuseum. Museet formidler vitenskap, men også i en nasjonal-historisk sammenheng. Interaktivitet er også sentralt i hvordan museet

opererer, som kommer fra Vitensenteret. Fodstad forklarer at interaktivitet alltid har vært regnet som viktig.

«Det er de færreste av våre utstillinger som ikke har en eller annen form for interaktivitet. Men det har også gjort et comeback, de siste 10 årene.»

Denne historien og filosofien til Teknisk Museum påvirker formidlingsvalgene i utstillingen, som kan sees gjennom fokus på interaktivitet, teknologi og nasjonal historie.

Fodstad skrev de fleste formidlingstekstene om dataspill-området, og delte de for tilbakemelding med en intern gruppe som jobbet på tekster til utstillingen. Et formidlingsgrep i utstillingen «som funker veldig bra, og det er video og lyd. Og det bruker vi for lite». Han beskriver at programmet muliggjør at video og lyd spilles når du velger gjenstanden i en løype. Dataspill-løpene han har laget er «fulle av animasjoner og videoer. (...) Men det er lite av det i de øvrige løypene». Det tilskriver han et par grunner, blant annet at de ikke har en dedikert videoperson på Teknisk Museum. Alt video av dataspill måtte det innhentes tillatelse om fra produsentene, og der støter de på problemet igjen med at «det ikke alltid er lett med de internasjonale». Han forklarer også at det kan ta lang tid. Det er samlet inn samtykkeerklæringer på mye, også for grafisk innhold. Den enkleste måten for å bruke video av dataspill, var for Fodstad å ta opptak av at han selv spilte det. Da unngikk de utfordringer med GDPR, men det var ikke nødvendigvis alle dataspill man kunne få tak i for å spille heller.

Det var ikke alt som var lett å inkludere i utstillingen. Fodstad uttrykte utfordringer ved inkluderingen av en liten mengde fanzines, som er magasiner utgitt av entusiaster. «Det er vanskeligere å inkorporere på en fungerende måte i utstillingen, uten at det bare blir et ark». Dette eksempelet viser til at Fodstad var reflektert rundt formidlingsaspektet i utvalget av ulike gjenstander som skulle representere dataspillkultur.

Utstillingen inkluderer gjenstander og spillaktive installasjoner, som bidrar til interaktivitet. Fodstad påpeker også at de har en arkademaskin, men det er bare et spill, og en arkademaskin som en historisk gjenstand. Han forteller at det «alltid er veldig sentralt for oss å få inn så mange som mulige interaktive installasjoner som mulig». Fodstad formidler en felles forståelse over at de på Teknisk Museum har innsett at «spillaktige installasjoner har en tendens til å engasjere ganske mye», og derfor har gamification blitt brukt. I/O har spillaktige installasjoner om telekommunikasjon og morsekode, som illustrert av

sentralbordsinstallasjonen og Rock Band-spillet. Samtidig er det også en bevisst satsing på å inkludere teknologisk relevante interaktive elementer, som trackball-installasjonen, som gir et glimt av teknologiens utvikling i spillverdenen.

4.5 KULTUR OG SAMFUNN

Fodstad forklarer at de har en database fra det tekniske programmet til I/O utstillingen som viser hvilke løyper og gjenstander er valgt av besøkende. Dataspill-løypene og gjenstandene er blant de mest populære i hele utstillingen, som viser til at de besøkende er interessert i denne tematikken.

Retromessa betrakter dataspill som et viktig kulturområde, og de vil være en inkluderende kulturarena. Hegvik uttrykker at interessen for dataspill er like viktig som mer tradisjonelle aktiviteter som håndball og fotball, og det skal være rom for å møte dagens barn og unge på de arenaene de er aktive. Han ser en positiv trend av dataspill i samfunnet, som er en kontrast til når han vokste opp med spill som interesse.

4.6 MÅL OG AMBISJONER

I/O utstillingen har en dynamisk natur som muliggjør endringer og utvikling over tid, så både nye gjenstander og historier kan bli puttet inn. Det har allerede blitt lagt til nye løyper og endringer. Fodstad påpeker viktigheten av lokalt initiativ fra museet for å oppdatere utstillingen og fortsette utviklingen fremover. Han trekker også frem at det er rom for optimalisering: «Jeg tror museet hadde nok satt pris på innspill fra utenfra (...) Fordi vi er alltid opptatt av samarbeid».

Retromessa har som mål å gi dataspill en betydelig plass i samfunnet og kulturlandskapet. De ønsker å gi oppmerksomhet til spill som har blitt produsert i Norge og spillkultur. Hegvik mener de har en unik kompetanse innenfor dette området, og de har en drøm om en fast installasjon sin viser spillmediets utvikling, spesifikt det som har skjedd i Norge. For å kunne gjennomføre dette sier han at staten «må på banen og dedikere midler til det». De som sitter med kompetanse må bli frigjort fra jobbene sine, til å kunne bidra inn til dette.

5 DRØFTING

Dette kapittelet tar sikte på å belyse og drøfte empiri og teori for å reflektere fram til problemstillingen i denne oppgaven: *Hvordan kan kulturpolitikk påvirke formidling av dataspill som kulturarv?*

Det starter med en oversikt over kulturpolitikken som omgår dataspill som kultur. Dette inkluderer politiske dokumenter, prosesser og virkemidler som har en betydelig innvirkning på kulturfeltet. Deretter beveger vi oss inn i dataspill som kulturarv, og viktigheten av å anerkjenne dataspill som kulturarv. Det trekkes frem at dataspillindustrien er med på å bygge opp dataspill som kultur i Norge, og vi ser på dataspill som et inkluderende og tilgjengelig kulturområde som reflekterer dagens interesser. Deretter ser vi på selve formidlingen av kulturarv. Her har også strukturen og identiteten til museer en innvirkning. Vi ser på gjenstander og samlinger, og deres bevaring og forvaltning. Og vi utforsker rollen til Nasjonalbiblioteket, i pliktavlevering og ansvaret for dataspill som kulturarv.

5.1 ET KULTURPOLITISK OVERBLIKK

5.1.1 Veikart for kulturpolitikken

I denne delen av oppgaven utforskes det kulturpolitiske landskapet som påvirker formidlingen av dataspill som kulturarv. Jeg tar i bruk forståelsen av kulturpolitikk til Mangset og Hylland (2017, s. 11), satt opp mot Røysengs (2014) inndelinger, og begrenser dermed kulturpolitikken til å handle om offentlige beslutninger som påvirker kultursektoren.

Kulturpolitikk har mange påvirkningsmuligheter på formidlingen av dataspill som kulturarv. For å belyse disse mulighetene, kan vi se på kategoriseringen av kulturpolitiske virkemidler som beskrevet av Mangset og Hylland (2017, s. 258). Disse kategoriene inndeles i juridiske, økonomiske, administrative, organisatoriske og kommunikative virkemidler. Hver av disse kategoriene har ulike underkategorier, som kan være med på å gi en forklaring på hva og hvilken funksjon forskjellige kulturpolitiske virkemidler har på det som undersøkes.

En viktig retningsgiver i kulturpolitikken for dataspill har vært Dataspillstrategien for 2020-2022 (Kulturdepartementet, 2019a). Denne strategien har hatt hovedfokus på dataspill,

først og fremst som en næring. Men også som en viktig del av kulturen. Strategien la opp mål og retninger til hvordan kulturpolitiske virkemidler kan bidra til å vekst i den norske spillindustrien, og tilrettelegge for en inkluderende og tilgjengelig spillkultur.

Analysen av kulturpolitiske dokumenter gir innsikt i hvordan politiske prosesser kan ha en påvirkning på feltet. Noen andre vesentlige dokumenter på feltet om undersøke dataspill som kulturarv er Museumsmeldingen (Meld. St. 23 (2020-2021)), Digitaliseringsmeldingen (St.meld. nr. 24 (2008-2009)) og Barne- og ungdomsmeldingen (Meld. St. 18 (2020-2021)). Disse og flere undersøkes og viser hvordan kulturpolitikk kan være et aktivt verktøy i å bidra til vekst og utvikling av dataspill som kultur.

I Museumsmeldingen (Meld. St. 23 (2020-2021), s. 16-17) kommer det frem at det også er en sammenheng i den nasjonale og den internasjonale kulturpolitikken, som påvirker oss, og Norge kan påvirke den. Internasjonale konvensjoner og avtaler, spesielt de fra UNESCO og Europarådet, spiller en rolle i utformingen av kulturpolitikk. Norge har forpliktet seg til flere internasjonale konvensjoner, og disse fungerer som retningslinjer som påvirker utviklingen av norsk kulturpolitikk. Norske aktører, som museene gjennom Norsk ICOM, kan også komme med innspill og påvirkning i internasjonale fora. En internasjonal deltakelse gir Norge muligheten til å påvirke kulturpolitikk på et globalt nivå og delta med å tilpasse internasjonale retningslinjer til våre nasjonale behov.

5.1.2 Kulturell demokratisering

I dataspillstrategien blir betydningen av en aktiv kulturpolitikk understreket. Strategien fremhever kulturpolitikk som en forutsetning for at kunst og kultur skal være tilgjengelig for alle, uavhengig av bakgrunn (Kulturdepartementet, 2019a, s. 9). Dette står i tråd med den generelle kulturpolitikken, om at kulturpolitikken skal legge til rette for tilgjengelighet av kulturliv, som er en forutsetning for ytringsfrihet og et velfungerende demokrati (Meld. St. 8 (2018-2019)). At politiske dokumenter ligger åpent tilgjengelig for alle, illustrerer også dette ønske om inkludering, og inviterer til demokratiske beslutningsprosesser.

Kulturell demokratisering handler om å gi alle individer likeverdig tilgang til kulturelle opplevelser, deltakelse og forståelse. Utstillingene som ble undersøkt på Nasjonalmuseet og Teknisk Museum er påvirket av styringene innad i museet, og den overordnede kulturpolitikken i landet. Det vil dermed si at museene bør være strukturert for kulturelt

demokrati, og et mer inkluderende museum. Offentlige støtteordninger til museer er et forsøk på å demokratisere kulturen, som både Nasjonalmuseet og Teknisk Museum bruker. Kulturell demokratisering står også sterkt hos Retromessa, men Hegvik uttrykker at det er en realitet i å måtte dekke nødvendige utgifter for å opprettholde messen. Dette utfordrer en balanse mellom kulturelt demokrati og økonomisk bærekraft, og kan vise til at offentlige støtteordninger hjelper med tilgjengeliggjøring.

5.2 DATASPILL SOM KULTURARV

5.2.1 En anerkjennelse av dataspill som kulturarv

Kulturarv kan sees som et kompleks fenomen, som Jensen (2006, s. 37) også tenker, når materiell og immateriell kultur slås sammen. Begrepet kulturarv innebærer en forståelse av at det ikke bare består av objekter eller historiske fakta, men også av individuelle og kollektive forhold til fortiden. Dette reflekteres i Barbara Kirshenblatt-Gimblett's (1995, s. 369) perspektiv, hvor kulturarv blir aktivt skapt gjennom presentasjon, kunnskapsoverføring og museumsutstillinger. Dette perspektivet understreker at kulturarv er en dynamisk prosess som bruker elementer fra fortiden for å skape ny kulturell betydning i nåtiden. Kulturarven er ikke bare en samling av gjenstander og kunstverk, men en nøkkel til å forstå nasjonens fortid, nåtid og fremtid.

Samtidig fremhever både Lowenthal (1998, s. 125) og Eriksen (2009a) betydningen av kulturarv som et forhold til materiell og immateriell fortid, hvor minner og kollektive opplevelser spiller en avgjørende rolle. Kulturarv blir dermed ikke betraktet som en statisk samling av historiske fakta, men som noe som aktivt påvirker samfunnet i nåtiden. Denne forståelsen har implikasjoner for dataspill som kulturarv, da det utfordrer oppfatningen av spill som utelukkende teknologiske produkter, og at det heller forstås som kulturelle artefakter med en pågående innvirkning på samfunnet.

Dataspill har vært en del av den teknologiske utviklingen siden sine tidligste dager, som påpekt av Liestøl (2001, s. 145-146). De har stadig utviklet seg i takt med bedre teknologi, inkludert økt lagringskapasitet og forbedrede prosessorer. Samtidig har dataspill alltid hatt en sosial funksjon, fra arkadespill i spillhaller til samarbeid i spill over internett. Den teknologiske utviklingen er fortsatt i gang, og det er vanskelig å forutsi nøyaktig hvordan fremtidens dataspill vil se ut.

I tillegg til den teknologiske utviklingen har dataspillhistorien vært preget av tilstedeværelsen av spill gjennom tidene. Lundell beskrev at dataspill dukket opp i alle skjermparadigmene deres. Fodstad viste også et bredt tidsperspektiv i innsamlingen og formidlingen av gjenstander relatert til dataspill. Hegvik og Retromessa er basert på hans egne samling, og som navnet på messa tilsier er det gamle spill det går i. Disse eksemplene viser også at det er en lengre historie å vise frem og fortelle når det kommer til formidling av dataspill som kulturarv.

Det er kanskje mulig å tenke på dataspill som kulturarv med et bredt kulturelt perspektiv. Mäyrä (Mäyrä, 2008, s. 30-31) presenterte ulike perspektiver man kan se på, som kunsthistoriske, teknologhistoriske, eller sosialhistoriske. Alle disse vinklingene viser forskjellige sider av dataspill som kultur, som gjør det mulig å tenke at dataspill både er materiell og immateriell kulturarv.

I tillegg har anerkjennelsen av dataspill som kulturarv hatt betydelige konsekvenser for både spillindustrien i Norge og kulturen i samfunnet. Som Mangset og Hylland (Mangset & Hylland, 2017, s. 262-263) deler, har støtteordninger ofte vært beskjedne i økonomisk omfang, men de har vært et virkemiddel for å sette fokus på kultur. Regjeringens støtte til spillindustrien gjennom lover og økonomiske støtteordninger har tjent som et symbolsk uttrykk for å verne om dataspill som kulturarv, og en kultursektor verdt å satse på. Dette ble først etablert gjennom den første dataspillmeldingen fra regjeringen i 2008 (St.meld. nr. 14 (2007-2008)), og det har siden bidratt til en økende anerkjennelse av dataspill som en verdifull del av nasjonal kulturarv.

Hegviks personlige erfaring speiler den betydelige utviklingen i dataspillkulturen. Dataspill har gått fra å være nedvurdert til å bli en integrert del av populærkulturen, spesielt for barn og unge. Denne transformasjonen reflekterer den økende anerkjennelsen av dataspill som en del av nasjonal kulturarv. En økende oppmerksomhet på, og tilstedeværelse av dataspill i samfunnet kan reflekteres i at dataspill for første gang ble inkludert i Nasjonalmuseets utstillinger (Fredriksen-Sylte, 2022). Dataspill er et innslag på både Nasjonalmuseets og Teknisk Museum sine permanente utstillinger. Det er ikke hoved-fokuset, men tilstedeværelsen har mye å si for anerkjennelsen av dataspill, både som kunst og kultur.

Anerkjennelsen av dataspill som kulturarv har en dyp innvirkning på nasjonal identitet og samfunnet som helhet. Flora Kaplan (Kaplan, 2006, s. 152-153) påpeker hvordan nasjonal

identitet er en konstruksjon som i stor grad er pålagt av myndighetene. Historisk sett har kunst og kultur spilt en sentral rolle i utviklingen av nasjonal identitet. Et eksempel er etableringen av Nasjonalgalleriet i Norge på 1800-tallet, som ble opprettet for å bidra til dannelsen av en unik norsk identitet etter selvstendigheten i 1814. Nasjonalgalleriet var ikke bare et forsøk på å etablere et kunstmuseum, men også en bevisst innsats for å bruke kunsten som et verktøy for å forme nasjonal identitet og kulturarv (Nasjonalmuseet). Dataspill som en del av kulturarven har dermed potensial til å styrke nasjonal identitet. Anerkjennelsen av dataspill som en form for kulturarv kan bidra til å inkludere en ny dimensjon i den nasjonale fortellingen.

5.2.2 Dataspill som næring

Den norske spillbransjen har vært viktig for å fremme dataspill som både kultur og næring. I den norske dataspillindustrien har det vært betydelige endringer og utviklinger de siste tiårene. Siden Statsbudsjettet for 2003 (St.prp. nr. 1 (2002-2003)) har det vært en tilskuddsordning til utvikling av dataspill. I dette statsbudsjettet ble dataspill presentert som et medium med mye vekstpotensialet, og de eksisterende selskapene var store og internasjonale. Kulturdepartementet identifiserte et behov til alternative dataspill som er på norsk, og av andre sjangre enn de voldelige action-orienterte spillene det sirkulerte mye av den gangen (St.meld. nr. 48 (2002-2003), s. 149).

«(...) det er ei offentlig oppgave å tryggja at det i et lite land som Norge er eit tilbod av film og andre audiovisuelle produksjoner som reflekterer vår historie, vår kultur og vårt språk.» (St.meld. nr. 48 (2002-2003), s. 149)

Opprettelsen av forsøksordningen tilskudd til prosjektutvikling innen nye medier demonstrerer en innsats fra myndighetene til å bli med på det teknologiske toget, og indikerte starten til kulturpolitikken for dataspill. Målgruppa for denne ordningen var uavhengige produsenter, og tanken var at denne var en permanent ordning der midlene skulle økes med tid (St.meld. nr. 48 (2002-2003), s. 149). I 2006 rapporterte de at alle tildelingene i tilskuddsordningen for interaktive produksjoner hadde gått til dataspill (St.meld. nr. 22 (2006-2007), s. 71). Tilskudd til utvikling, lansering og formidling av dataspill er regulert av en egen forskrift (Forskrift om tilskudd til utvikling, 2021), og utdelingen av midler går fra Norsk Filminstitutt (NFI) og regionale filmvirksomheter.

I den første Dataspill-meldingen (St.meld. nr. 14 (2007-2008)), ser vi tydelig hvordan regjeringen i Norge ønsket å inkorporere dataspill som en viktig del av nasjonal kulturarv. Kulturdepartementet erklærte en visjon om Norge som en ledende kulturnasjon, og utvikling av dataspill var en del av denne satsingen. Selv om meldingen mangler direkte nøkkelord knyttet til museer, arkiver eller bevaring, gir den likevel et klart signal om regjeringens ambisjoner, fokusert på dataspill som næring og kultur. Samtidig viser meldingen et viktig aspekt ved kulturpolitikken, nemlig behovet for tilskuddsordninger. Dette peker på at dataspill som en næring krever offentlig støtte for å blomstre.

«Departementet mener at tilskuddsordningen har vært med på å bygge opp og profesjonalisere den norske bransjen. Det har vært en økning i antall selskaper, og det er etablert en egen produsentforening og ulike nettverk.» (St.meld. nr. 22 (2006-2007), s. 79)

Hvis vi setter tilskuddsordningene inn i Mangset og Hyllands (Mangset & Hylland, 2017, s. 259) kategorier, kan vi tilskuddsordningene som økonomiske virkemidler for de norske spillprodusentene, som også sies å ha vært viktige i Spillstrategien (Kulturdepartementet, 2019a, s. 24)

I den siste kulturmeldingen (Meld. St. 8 (2018-2019)) var et av tiltakene for den nye kulturpolitikken å utarbeide en ny spillstrategi. Det var en god stund siden dataspillfeltet sist ble gjennomgått (2008), og det hadde vært mange endringer på feltet siden da. Dette resulterte i spillstrategien Spillerom (Kulturdepartementet, 2019a, s. 9), som sammen med midlene avsatt til tilskuddsordningene, har vist et ønske om å satse på dataspill som kultur og næring. Dette ble utarbeidet av Kulturdepartementet i samarbeid med Norsk filminstitutt, Kulturtanken, og Medietilsynet. Det ble også samlet inn muntlige og skriftlige innspill fra spillindustrien, entusiaster av dataspill, offentlige organer, og andre relevante aktører. Blant innsiktene som ble samlet inn, var det en tydelig oppfordring om å anerkjenne dataspill som en egen kunst- og kulturform og en unik næring. Dette inkluderer også å tilrettelegge for enkel tilgang til den digitale spillkulturen for alle. I tillegg ble behovet for et mangfoldig tilbud av dataspill, inkludert språklig og kulturelt mangfold, fremhevet (Kulturdepartementet, 2019a, s. 7)

Strategien posisjonerer dataspill som en ung, men likevel vesentlig del av norsk kulturliv. Den understreker dataspillenes evne til å reflektere samfunnet, kulturelle fenomener, historiske begivenheter, og sosiale konflikter på en måte som engasjerer, utfordrer og underholder. I strategiens ord, er dataspill en vesentlig del av samtidskulturen, og det er derfor avgjørende å ta ansvar for videreutviklingen av dette kulturuttrykket som har stor innflytelse.

Strategien fremhever også dataspill som en viktig del av den kulturelle og kreative næringen som fortjener støtte og oppmuntring fra regjeringen. Den understreker viktigheten av å gi bransjen muligheten til å utvikle seg på egne premisser og forplikter staten til å skape stabile rammebetingelser og legge til rette for en mangfoldig finansieringsstruktur. Denne tilnærmingen er designet for å stimulere verdiskaping og investeringer i norsk dataspillinnhold og sikre at bransjen kan utvikle seg i tråd med sine egne målsettinger og behov innenfor dataspillkulturen (Kulturdepartementet, 2019a, s. 9).

Som påpekt i spillstrategien har NFI utviklet høy kompetanse på dataspillfeltet gjennom 15 år og har tydelig identifisert dataspill som et av sine hovedsatsingsområder i årene som kommer (Kulturdepartementet, 2019a, s. 9). Denne strategiske satsingen illustrerer en vilje fra myndighetenes side til å engasjere seg aktivt i dataspillkulturen og dens formidling som en del av nasjonal kulturarv. Den betydelige økningen i offentlige midler, som eksemplifisert av de 23,7 millioner kronene som ble fordelt i 2018, indikerer en anerkjennelse av dataspill som en verdifull del av kulturarven og et område som fortjener støtte. «Tilskudd til dataspill har i dag bedre regional spredning enn tilskudd til andre audiovisuelle produksjoner» (Kulturdepartementet, 2019a, s. 27).

NFI har en praksis med å tildele tilskudd til ulike faser av utviklingsløpet for spillprosjekter. Spillprodusenter rapporterer kun regnskap for de spesifikke utviklingsfasene som har mottatt tilskudd, derfor er det begrenset oversikt over totale produksjonskostnader til prosjekter. Av et utvalg dataspill sine totale kostnader, utgjør tilskuddene fra NFI i snitt 20 prosent for spill rettet mot et internasjonalt marked. For å kompensere for den begrensede størrelsen på det nordiske markedet, blir det tildelt en større andel av offentlige tilskudd til spill som er målrettet mot barn. De gjenværende 80 prosentene av finansieringen kommer hovedsakelig fra private investeringer fra selskapene selv eller fra samarbeidspartnere (Kulturdepartementet, 2019a, s. 24).

Mangset og Hylland (2017, s. 140) forklarer om et større fokus på kultur sin økonomiske virkning. Spillutvikling er en kreativ industri, som genererer inntekt, arbeidsplasser og investeringer. Dataspill kan dermed ha en økonomisk virkning på samfunnet som en helhet, der de kulturpolitiske midlene har bidratt til å sette i gang en næring. Den siste Spillrapporten (Norsk filminstitutt & Virke Produsentforeningen, 2022) fra NFI og Virke Produsentforening gir informasjon om den norske spillbransjen. Dataspillindustrien i Norge har opplevd en imponerende utvikling de siste årene, som ikke bare reflekterer dens voksende økonomiske betydning, men også dens potensial. Det har vært et politisk satsningsområde, med et fond som har doblet seg de siste årene. Bransjen utvikler større spill enn tidligere, og de lanseres og konkurrerer i et internasjonalt marked. Det tar tid å utvikle spill, dermed vil effektene bli synlig i årene som kommer (Norsk filminstitutt & Virke Produsentforeningen, 2022, s. 7). Den økende profesjonaliseringen av dataspillindustrien, sammen med den kontinuerlige politiske satsingen, gir grunn til å tro at flere selskaper i den norske spillbransjen vil fortsette å vokse og etablere seg som sentrale aktører. Denne utviklingen er viktig, både for bransjens økonomiske bærekraft og dens rolle som en potensiell bærer av norsk kulturarv.

En ny strategi for dataspill, som vil tre i kraft fra 2023 til 2030, er under utvikling. Dette arbeidet har involvert et mangfold av aktører, som spenner fra dataspillindustrien til eksperter innen digital kultur. Den kommende strategien vil spille en avgjørende rolle i å forme fremtiden for dataspillkulturen. Den vil legge rammene for og presentere konkrete planer for å styrke og videreutvikle dataspill som en integrert del av kulturlandskapet.

5.2.3 Kulturell representasjon og møtesteder

Dataspill har vokst frem som et betydelig kulturuttrykk i en tid med rask teknologisk utvikling, og dette har ikke gått ubemerket hen i kulturpolitikken. Allerede tidlig på 2000-tallet var det en viss bevissthet om digitaliseringens potensial for å endre kultursektoren. Kulturmeldingen fra 2002-2003 (St.meld. nr. 48 (2002-2003), s. 12) erkjente at audiovisuelle produksjoner, inkludert dataspill, ville bli stadig viktigere i kultur- og mediebildet, spesielt blant yngre generasjoner. Kulturmeldingen understreket også betydningen av å utvikle digital kompetanse hos barn og unge, da det forutsås at nye medieprodukter, inkludert dataspill, ville bli en viktig del av den norske kunnskapsøkonomien. Aktiviteter som å spille dataspill ble ikke lenger sett på som passivt eller skadelig, men som viktige for barns integrasjon i sosial samhandling og kreativ utfoldelse (St.meld. nr. 48 (2002-2003), s. 29).

Dataspill kan forstås som en viktig form for lek og læring i dagens samfunn, og dette perspektivet har røtter i teorier om menneskelig atferd. Johan Huizinga (1950, s. 1-3) forklarer lek som en fundamental aktivitet. Lek er en essensiell del av menneskets natur. Dataspill sees som en naturlig utvikling og tilpasning til samfunnet. De fungerer som en moderne form for lek og læring, som gjenspeiler vår naturlige trang til å utforske og lære. Dette perspektivet gir, i inndelingen til Mäyrä (2008), et sosialhistorisk syn på dataspill som kulturarv, der de ikke bare representerer underholdning, men også en betydelig sosialhistorisk og kulturell faktor. Kulturmeldingene (St.meld. nr. 48 (2002-2003); Meld. St. 8 (2018-2019)) trekker fram hvordan fritidsinteresser har utviklet seg med teknologi, som viser at lek finner sin plass i samfunnet. «Dataspill er den største fritidsinteressen blant ungdom i Norge i dag» (Meld. St. 18 (2020-2021), s. 6), og dette viser til et behov og at det er et publikum som er interessert i dataspill som kultur.

Den økende interessen for dataspill betyr at kulturpolitikken må tilpasse seg deretter, for å kunne representere og være relevant for befolkningen. Dette betyr at både utfordringer og muligheter for kulturpolitikken. Når det kommer til frivillige organisasjoner, er de også viktig for kulturlivet og samfunnet (St.meld. nr. 48 (2002-2003), s. 16). De skaper engasjement og sosialt fellesskap, og kan være en kulturarena for de som er interessert i å samle seg rundt spesifikke ting. I Spillstrategien kom det fram at det var «få møteplasser på dette området sammenlignet med andre fritidsaktiviteter» (Kulturdepartementet, 2019a, s. 41).

Kulturpolitiske virkemidler kan dermed brukes for å sette kultur i fokus.

Et av disse virkemidlene var den nyeste kulturmeldingen. I Kulturmeldingen (Meld. St. 8 (2018-2019)) ble det satt opp ti mål for kulturpolitikken fremover, og to av de blir særlig relevante for å forstå kulturpolitikken rundt dataspill som kulturarv. Først, målet om tilgjengelighet og deltakelse understreker viktigheten av å gi folk muligheten til å delta i kulturaktiviteter, inkludert opplevelsen av dataspill. Dette gir et fundament for å se dataspill som en form for kulturarv som skal være tilgjengelig for alle. Det andre målet om møteplasser og fellesskap erkjenner den teknologiske utviklingen og fremveksten av digitale møteplasser, samtidig som det understreker betydningen av fysiske møteplasser (Meld. St. 8 (2018-2019), s. 40-41). Stortingsmeldingen om barne- og ungdomskultur (Meld. St. 18 (2020-2021)) viser hvordan dataspill har fått en fremtredende plass i det kulturelle landskapet og hvordan kulturpolitikk har forsøkt å tilrettelegge for disse målene. Selv om mye dataspill

og sosialt er over internett, gir barn og unge uttrykk for at de ønsker flere fysiske møteplasser for dataspill og gaming (Meld. St. 18 (2020-2021), s. 46). «Fysiske møteplasser skaper en positiv og samlende kultur» (Kulturdepartementet, 2019a, s. 41).

Det offentlige tar et aktivt ansvar for barne- og ungdomskulturen, inkludert dataspill (Meld. St. 18 (2020-2021), s. 27). Som et administrativt kulturpolitisk virkemiddel ble en rapport (Ungdom og Fritid et al., 2020) og veileder utarbeidet for å legge tilrette for flere møteplasser for datakultur med utgangspunkt i ungdoms ønsker og behov. Rapporten underbygger anbefalinger fra Dataspillstrategien (Kulturdepartementet, 2019a), om viktigheten av fysiske møteplasser for datainteresserte ungdommer. Dette reflekteres i støtte til fritidsklubber og biblioteker som fungerer som viktige arenaer for dataspill og gaming. Dataspill er dermed mer enn bare underholdning, men kan forstås som en sosial kilde for kulturell utveksling og samhörighet.

Disse fysiske møteplassene er ofte fokusert på interaktivitet, spilling og deltakelse fra de besøkende. Retromessa vil også være en fysisk møteplass for dataspill og annen relevant popkultur, men dette arrangementet gir muligheten til å formidle spillhistorie. Hegvik forteller at messa i bunn og grunn var basert på et ønske om å lære bort korrekt spillhistorie. Denne messa er et årlig arrangement, som har vokst og vokst basert på en økende interesse, som også reflekterer at dette er samfunnsaktuelt. Folk er interessert i nostalgiske opplevelser og dataspillkultur.

I Barne- og ungdomsmeldingen (Meld. St. 18 (2020-2021), s. 20) identifiseres læring som en komponent i den digitale utviklingen. Her kan det være relevant å trekke inn Tavinor (2009, s. 13) sitt syn på hvorfor mennesker spiller dataspill, om at læring er en sentral motivasjon. Digitale kanaler, som dataspill, spiller en viktigere del i hverdagen til folk. Når barn og unge dermed starter med digitale medier tidlig og bruker dette mye, blir dataspill en kilde til å lære. Som kan illustreres ved at tre av fire av 9-18-åringer som spiller dataspill mener det har gjort dem flinkere i engelsk (Medietilsynet, 2022a, s. 4).

Teknisk museum har mange pedagogiske opplegg med skoleklasser. I/O utstillingen kan dermed være med på å lære bort og formidle om ny teknologi, og dataspill. Det er tydelig at dataspill-løypene og gjenstandene er populære, som Fodstad viser fra data om utstillingen. Dette, sammen med Skjermtid-utstillingen på Nasjonalmuseet ble noe av det første som formidles om dataspill i permanente samlinger. Spillhistorie er et felt det ikke har vært særlig fokus på i strategier og tiltak til dataspillkultur, men når kulturen vokser blir det naturlig at

det er en historie og kultur som man vil, og bør bevare og formidle. Det er kanskje mulig å se for seg at den nye strategien som skal gjelde fram til 2030, setter fokus på dataspillhistorie og museenes rolle som møteplasser og formidling.

5.2.4 Er dataspill kunst?

Dataspill er en del av kulturen, men de kan også være av kunstnerisk karakter. Innføringene av forskrifter og støtteordninger til dataspill er et tegn på at kulturpolitikken ser på dataspill som kunst og kultur, og har fungert som et symbolsk virkemiddel. Forskriften om tilskudd tilsier at dataspill kan ha en kunstnerisk kvalitet (Forskrift om tilskudd til utvikling, 2021 § 3-9), og dette er også den største tilskuddsordningen (Norsk filminstitutt & Virke Produsentforeningen, 2022, s. 38). Inkluderingen av dataspill i MoMAs permanente museumssamling var et tegn på at dataspill kan bli sett på som kunst (Hepdinçler, 2022), og har igjen vært et symbolsk virkemiddel til å se på dataspill som kunst. Det er også kritiske syn til dataspill som kunst, som Ebert (2010) som tenker at dataspill er underholdning og en kulturell opplevelse. Dette synet går ikke overens med å se på dataspill som kulturarv, da tolkningen av kulturarv er forstått som mer enn bare et produkt og opplevelse. Om dataspill er kunst er omdiskutert, men det er en generell forståelse av at dataspill er bygd opp av ulike kunstneriske bidrag, som også Hepdinçler (2022) kommer seg fram til.

5.2.5 En nordisk sammenligning

Til forskjell fra andre skandinaviske land, skiller Norge seg ut med en høy andel kunstneriske spillutgivelser (Kulturdepartementet, 2019a, s. 14). I spillstrategien (Kulturdepartementet, 2019a, s. 25-26) gjøres det en sammenligning med våre naboland. I Norden er det Sverige og Finland som utmerker seg når det gjelder omsetning, sysselsetting og internasjonalt salg av dataspill. Den svenske og finske spillbransjen opplevde en betydelig vekst rundt 2000-tallet, samtidig som bransjen opplevde et betydelig internasjonalt løft. I Finland var investering i teknologibedrifter gjennom Tekesfondet (Finnish Funding Agency for Technology and Innovation) viktig for å bidra til vekst i spillindustrien. Samarbeid med private investorer har også gitt Sverige og Finland en fordel som den norske bransjen finner vanskelig å innhente på kort sikt. I Norge har det vært liten grad av private investorer, som har gjort det vanskeligere å satse på større prosjekter. Erfaringen fra Sverige og Finland har vist at «noen store spillsuksesser kan bidra til vekst i hele bransjen» (Kulturdepartementet, 2019a, s. 25). Det er en av grunnene til at spillstrategien gjorde endringer i de kulturpolitiske virkemidlene, og gi mer økonomisk støtte til større produksjoner med et håp om vekst i bransjen.

Det ser også ut til at noe av den norske modellen fungerer bra for spillindustrien. I Norge har vi mange nye og mindre selskaper, til forskjell fra i Sverige og Finland, som har det vanskelig for nye selskaper å etablere seg. Derfor ble det i Sverige diskutert i bransjen og på politisk nivå om å innføre kulturstøtte etter samme modell som i Norge. Finland har også hatt utfordringer med finansiering i tidlig fase av nye selskaper (Kulturdepartementet, 2019a, s. 25-26).

Når vi ser på Danmark, er spillbransjen sammenlignbar med den norske, med noen store aktører og mange mindre selskaper (Kulturdepartementet, 2019a, s. 26). Danmark gir også tilskudd til utvikling av dataspill, og nylig har de satt av midler til å etablere et nytt institutt for dansk spillutvikling. Tanken med dette instituttet er å gjøre spillindustrien anerkjent som kulturelt viktig som i Sverige og Finland (Ørbek, 2023). I Norge har det også vært innspill til den nye dataspillindustrien om et nytt institutt dedikert til dataspill. Medlemsorganisasjonen KANDU, som er for ungdom som driver med datakultur, mener at et eget institutt vil styrke rammevilkår og anerkjenne digitalkulturen til dataspill i samfunnet.

Anerkjennelsen av dataspill kan også ha vært påvirket av mediefremstillingen av dataspill. Svensk mediedekning av dataspill har vært større enn den norske, som har gjort norsk spillindustri og kultur mindre synlig (Letnes, 2020 101). Den virkelige politiske satsingen på dataspill i Norge kom etter Spillstrategien (Kulturdepartementet, 2019a), så nå er det en større åpenhet rundt dataspill som kunst og kultur enn tidligere.

Vi vil nå se nærmere på tre spillmuseer i Norden og hvordan de forholder seg til dataspill som kulturarv. Tekniska Museet i Stockholm presenterer utstillingen *Play Beyond Play*, som gir en helhetlig opplevelse som omfatter spillestasjoner og fantasifulle spillmiljøer. Her blir nostalgi, underholdning og avansert digital teknologi brukt for å fortelle historien om Sveriges dataspillindustri. Utstillingen strekker seg over hele 1000 kvadratmeter. Fodstad trekker en forskjell mellom utstillingen på Teknisk Museum og Tekniska Museet. I Sverige har de mye plass som er reservert til kun dataspillkultur, men i I/O har de ett par montere til å vise frem fokuset. Det gir en begrenset mulighet for formidling. *Play Beyond Play* utstillingen gir ikke bare muligheten til å prøve favorittspillene og utforske spillhistorien, men også til å dykke inn i og la seg bli nedsunken av spill. Museet bruker teknologi og opplevelser for å engasjere og formidle om dataspill som kulturarv (Tekniska museet, u.å.).

Finnish Museum of Games åpnet i 2017 og presenterer finsk spillkultur på en helhetlig måte. De formidler historien om hvordan dataspillutvikling i Finland startet og utviklet seg

gjennom årene. Museet dekker ikke bare dataspill, men også brettspill og rollespill. Spill og opplevelser er en viktig del av museet, og besøkende får prøve ut spill fra ulike tidsperioder i autentiske miljøer. Stedet fungerer også som et samlingssted for spillindustrien, og lokaler til seminarer, LAN-party, e-sport og gamejams (The Finnish Museum of Games, u. å.).

Utstillingen *#DKgame - Danish computer games from 1960s to 2020s* er en spesialutstilling på danske nasjonalbiblioteket som varer et halvt år. Utstillingen fokuserer på historien til danske dataspill fra 1960-tallet til idag. Dataspill har blitt en vesentlig del av hverdagen til de fleste dansker, og utstillingen formidler viktigheten av dataspill i samfunnet. Utstillingen er basert på det danske nasjonalbiblioteket sin samling av over 4000 dataspill. Man kan både prøve spill, men også utforske en samfunnsaktuell vinkling av dataspill i samfunnet (Det Kgl. Bibliotek).

Den nordiske sammenligningen av dataspill som kultur og næring viser tydelige forskjeller i tilnærmingen til bransjen og kulturpolitikken i de ulike landene. Både i historisk utvikling av dataspillbransjen, og i mediefremstillingen av dataspill som kultur. Den nordiske kulturpolitikken er lik på mange måter, som Duelund viser i den kulturpolitiske modellen (2008). Vi kan dermed bruke nabolandene som referanse til å implementere nye tiltak og se effekter av ulike kulturpolitiske virkemidler.

5.3 FORMIDLING AV DATASPILL

5.3.1 Formidlingstiltak

Formidling av dataspill blir gjort på flere arenaer, men museet er den ene institusjonen som ikke har blitt trekt inn i den kulturpolitiske diskusjonen til formidling av dataspill i Norge. Museumsmeldingen (Meld. St. 23 (2020-2021), s. 57) posisjonerer formidling som en av hovedoppgaven til museene. Det som formidles, skal være relevant og interessant for alle de ulike brukerne av museet. Dataspill er et av disse samfunnsområdene som er vesentlig i dagens kultur, som bør tilsi at museene bør inkludere dette i museene. Som nevnt er det store utstillinger om dataspill i både Sverige og Finland, og dette er muligens fordi dataspillindustrien har vært større der enn her i Norge. Utstillingen i Danmark er ny, og varer et halvt år. Men reflekterer også den politiske satsingen på dataspill som område. Det har ikke vært en tydelig sammenheng mellom kulturpolitikk og museene her i Norge. Ingen av dataspillmeldingene har gått inn på museer sin rolle, eller om formidling av spillhistorie. Selv om dataspill, VR og AR blir brukt som formidlingsmetoder i utstillinger for å engasjere

besøkende (Kulturdepartementet, 2019a, s. 19), så er det ikke fokus på dataspillene selv og kulturen som kommer med de.

Når det har vært snakk om formidling av dataspill i norsk kulturpolitikk, har det vært hovedfokus på nyere norskproduserte dataspill. I spillstrategien settes det fokus på «aktiv og bred formidling av dataspill» (Kulturdepartementet, 2019a, s. 39), gjennom juridiske og økonomiske virkemidler. Forskriften (Forskrift om tilskudd til utvikling, 2021) ble endret til å også gi støtte til formidling av dataspill. I begrepet formidlingstiltak handler det om å skape møteplasser mellom publikum og dataspill, «ved å sette det inn i en pedagogisk, kulturell, samfunnsmessig eller historisk kontekst» (Forskrift om tilskudd til utvikling, 2021 §6-2). Tilskudd for formidling av dataspill er en ordning for arrangementer som fokuserer på spillenes kulturelle kvaliteter. Tilskudd til kompetanseheving av formidlere av dataspill gir tilskudd til opplæring av fremtidens spillformidlere (Norsk filminstitutt & Virke Produsentforeningen, 2022, s. 38). Dette fokuset på formidling skal «bidra til bredde og kvalitet i dataspilltilbudet for voksne og barn og stimulere dataspillkulturen i Norge» (Meld. St. 18 (2020-2021), s. 130). Det har blitt gitt tilskudd til formidling på filmområdet, men ikke på dataspillområdet før denne forskriften (Kulturdepartementet, 2019a, s. 40).

Bibliotekene har blitt en naturlig møteplass for formidling av dataspill. En utfordring for datamaskiner og spillkonsoller er at de har blitt regnet som programvare ifølge åndsverkloven. Bibliotekene hadde dermed ikke hatt muligheten til å låne ut dataspill uten at det inngås en avtale eller innkjøpsordning for norske spill (St.meld. nr. 24 (2008-2009), s. 71). I 2006 (St.meld. nr. 22 (2006-2007), s. 86) ble det anbefalt at det opprettes en innkjøpsordning til bibliotekene. Innkjøpsordningen forvaltes av NFI og har eksistert i noen år nå. Men det er i de siste årene det har blitt en satsing på bibliotekene sin rolle som formidlere. I Bibliotekstrategien (Kulturdepartementet & Kunnskapsdepartementet, 2019) og Dataspillstrategien (Kulturdepartementet, 2019a) kommer det fram om å løfte bibliotekene som viktige aktører i formidling og spredningen av norske dataspill. Bibliotekene har åpne og uavhengige lokaler, som er et viktig grunnlag «for en frivillig sektor i lokalsamfunnet» (Kulturdepartementet & Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 8).

Det har vært en utfordring om manglende kompetanse til å drive med formidling på bibliotekene, som har ført til tiltak om kompetanseutvikling i bibliotekfeltet (Kulturdepartementet & Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 39)

<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/nasjonal-bibliotekstrategi-2020-2023---rom-for-d>

emokrati-og-dannelse/id2667015/ s. 39. NFI og Nasjonalbiblioteket har et felles ansvar for å øke denne kompetansen blant bibliotekansatte (Kulturdepartementet, 2019a, s. 40). Økt kompetanse er viktig for å ha en attraktiv møteplass for dataspillinteresserte. NFI sitter på 15 år med kompetanse, og Nasjonalbiblioteket har også hatt erfaring med dataspill. Gjennom dette samarbeid kan de utvikles erfaringer og kunnskap til hvordan dataspill kan formidles på en god måte.

For å få med spill i ordningen må spillprodusentene selv søke om dette hos NFI (Kulturdepartementet, 2019a, s. 27). Bibliotekene vil ha samme rettigheter til utlån av spillet som for utlån av litteratur. Spillene kan brukes til arrangementer på biblioteket, og ved undervisning i skolen om de har spillutstyr i klasserommet (Norsk filminstitutt, u. å.). Tilgangen av norske spill i bibliotekene er med på å sikre at norske spill av høy kvalitet når ut til flere folk, og tilgjengeliggjøringen av kultur.

Det har også vært pilotprosjekter for formidling av dataspill gjennom Den kulturelle skolesekken (DKS), for å styrke representasjonen til spill som kunstform. Bruk av dataspill som kunst- og kulturuttrykk i DKS er med på å gi mer mangfold og bredde i ordningen, og gir elever muligheten til å oppleve dataspill på nye måter (Meld. St. 18 (2020-2021), s. 130). Det ble utarbeidet et forslag til rammeverk for formidling av dataspill i DKS, men det ble også identifisert noen utfordringer. Å ha mange elever som spiller gjennom et dataspill er ressurskrevende, og man må balansere mellom tilrettelegging av opplevelse og de praktiske rammene man må forholde seg til. Lengden på spill kan også forme opplevelsen til spillerne. Rapporten fra dataspillpiloten trekker også frem til at spillformidling i DKS er avhengig av ildsjeler, tilskuddsordninger og koblinger til andre kunst- og kulturuttrykk (Den kulturelle skolesekken, 2022). Tilskudd til prosjekt i DKS kan man også søke om fra NFI.

Andre økonomiske kulturpolitiske virkemidler for formidling av dataspill, vil være tilskuddsordninger som for eksempel Frifond, som gir tilskudd til datatreff og ungdomsorganisasjoner som fokuserer på datakultur. Økonomiske virkemidler kan også være lokale, og kan komme fra kommuner som vil støtte dataspillkultur i sitt nærområde (Kulturdepartementet, 2019a, s. 30-31).

I intervjuene kom det fram at de ikke hadde tatt i bruk noen direkte støtteordninger relatert til formidling av dataspill. Utstillingene på museene ble finansiert gjennom sine vanlige kanaler for drift av museene. Retromessa består av mye frivillig arbeid, og noe inntekt som går direkte til drift og utgifter.

5.3.2 Museumsidentitet

Treimo og Risan (2023) tar i bruk 4 dimensjoner som gir museer en forankring i å være aktuelle institusjoner i dagens samfunn: 1. Kunnskap om gjenstandenes mangfoldige historier; 2. Kunnskap om museenes brede kunnskapspotensial; 3. Kunnskap om involvering av brukere; 4. En bevisst holdning til spørsmålet om hva museet er til for.

Når det kommer til *en bevisst holdning til spørsmålet om hva museet er til for*, kan Museumsmeldingen (Meld. St. 23 (2020-2021)) trekkes fram. Meldingen reflekterer over hvordan ulike museer har utviklet seg gjennom tidene, og påpeker at tradisjonene påvirker samling og formidling.

«Kva rolle eit museum har hatt og teke gjennom ulike tider, har endra seg med utviklinga av synet på kunnskap, historie, danning, medverknad og offentlegheit. Universitetsmusea, kunstmusea, dei tekniske musea, spesialmusea og alle variantane av kulturhistoriske museum er forankra i litt ulike museumstradisjonar og tenking kring samlingspraksisar og formidling.» (Meld. St. 23 (2020-2021), s. 17)

Det er museene selv som må definere sin rolle i samfunnet og skape erfaringer og forventninger for kommende generasjoner. Museene er også internasjonalt forankret i sin rolle i samfunnet, som påvirket av ICOM sin definisjon (International Council of Museums, u.å.). Politikken på området skal bidra til denne utviklingen gjennom forvaltning og tiltak som støtter museenes arbeid, samt ved å utvikle politikk basert på kunnskap på alle nivåer av forvaltningen (Meld. St. 23 (2020-2021)).

Skjermtid er et nytt innslag til designsamlingen fra det gamle Kunstindustrimuseet i Oslo. I utviklingen av designrommene på det nye Nasjonalmuseet, lå dermed bakgrunnen til Kunstindustrimuseet en retning til utstillingen om å formidle om designhistorie. Kunstindustrimuseet var et spesialmuseum som skulle vise fram og formidle godt håndverk (Eriksen, 2009b, s. 73). Det har siden blitt en del av Nasjonalmuseet som en del av museumsreformen.

I den økende teknologiske utviklingen av skjermer som en del av kulturen, har design for skjermer blitt et fenomen. Dette er et aspekt de ville ha med i utstillingen på Nasjonalmuseet, for å vise kunst og kultur som ligger i skjermhistorien. Dataspill ble en av flere tematikker de ville formidle, ettersom det ble sett på som en stor del av digital kultur. I utstillingen viser de

frem ting fra 60-tallet, fram til nåtiden. Ved at de viser mye nyere design som det nye norske spillet Mørkredd, trekker dette en tråd tilbake til røttene om å vise og formidle godt håndverk.

Teknisk Museum har utviklet seg til å være en innovativ formidlingsarena som tar sikte på å forstå og utforske vitenskap, teknologi og industri på en interaktiv måte. Det var et spesialmuseum inspirert av Deutsches Museum, som Fodstad forklarte skulle vise frem den tidens teknologi. Både i et samtidsperspektiv, men også med et historisk perspektiv. Praktisk og interaktiv læring er viktig for mange museers virksomhet, som vitenskapsmuseer og teknologimuseer. Teknisk museum har et Vitensenter, som har eksperimentering og interaktivitet som sine formidlingsmetoder (Meld. St. 23 (2020-2021), s. 100-101). Fodstad forklarer at disse metodene også påvirker museet som en helhet. Museet gir besøkende muligheten til å engasjere seg i praktiske eksperimenter, lære om teknologiske fremskritt og forstå vitenskapelige prinsipper gjennom interaktivitet.

Dataspill som kulturhistorie i museer har ikke vært mye omsnakket. Det ble ikke tatt opp i forrige Spillstrategi (Kulturdepartementet, 2019a), foruten om Nasjonalbiblioteket og Pliktavleveringsloven i forhold til bevaring. Det hadde vært interessant å sett det bli iverksatt kulturpolitiske virkemidler som kan styrke formidling av dataspillhistorie, og få en offentlig oversikt over norskproduserte spill. Dette er noe NFI har blitt flinkere på, med en spillkatalog som viser frem norske spill i den siste Spillrapporten (Norsk filminstitutt & Virke Produsentforeningen, 2022). Men det er fortsatt mye gammel historie og kunnskap som kan gå tapt om det ikke samles inn og settes inn i et formidlingsopplegg. Dette sier også Hegvik, om at det er mange spennende historier som bør formidles, men det er ingen som formidler dem.

5.3.3 Offentlighet og frivillighet

På 1970-tallet skjer det flere strukturelle endringer i museene. I kulturpolitikken på denne tiden ble det lagt vekt på at museer skulle trekkes inn i det allmenne kulturarbeidet ((1973-1974), s. 6). Departementet la vekt på at kulturvernarbeid bør desentraliseres, med å bygge ut flere lokale og regionale institusjoner. Tilskuddsordningen for halvoffentlige museer fra 1975 ble et viktig vendepunkt i norsk museumshistorie. Museene ble offentlig anerkjent av kultursektoren ved å få forutsigbare tilskudd fra staten (Eriksen, 2009b, s. 104). Denne starten på økende offentlig engasjement var mye grunnet økonomiske vansker blant private kulturinstitusjoner og organisasjoner ((1973-1974), s. 6-7). Den økonomiske støtten fra 1975 bidro til nesten fordoblet antall museer i landet etter 20 år. Mange museer hadde blitt startet

av lokale ildsjeler, men nå ble museene profesjonalisert og endret. De blir løsrevet fra lokalsamfunnet, og koblet på et større nettverk med offentlige styringer. Flere nye fagutdannede og spesialiserte ble ansatt. Endringene førte også til en større grad av bevissthet rundt design og formidling av museumsutstillinger (Eriksen, 2009b, s. 104-107).

Denne historien forteller om viktigheten av kulturpolitiske virkemidler for kultursektoren. Og det er spesielt økonomiske virkemidler som går igjen som en vesentlig bidragsyter. Dette vendepunktet i kultursektoren utviklet seg etterhvert til et felt som trengtes en omstrukturering, ettersom museumslandskapet ble vurdert som fragmentert og lite sammenhengende (St.meld. nr. 22 (1999-2000)).

En museumsreform var satt i gang i 2002, og omfattet museene som fikk driftstilskudd fra Kulturdepartementet (Meld. St. 23 (2020-2021), s. 21). Reformen bidro på flere måter til et mer profesjonalisert museumslandskap: «Dette viser seg gjennom styrket økonomi, flere ansatte, høyere aktivitet og mer samarbeid» (Meld. St. 23 (2020-2021), s. 36).

Museumsreformen ga en tydeligere samfunnsrolle til museene, om en forventning til mangfold og inkludering som reflekterer kulturpolitikken. Museumssektoren disponerer også flere offentlige midler enn de gjorde før museumsreformen (Meld. St. 23 (2020-2021), s. 26), som kan vise til at disse organisatoriske virkemidlene for omstrukturering var nødvendig for et bedre utgangspunkt for museumsformidling.

Den siste museumsmeldingen fra Kulturdepartementet påpeker hvor viktig museumsinstitusjoner er for landet. Museer er demokratiske bærebjelker, og er en viktig del av ytringsfriheten. De spiller en viktig rolle i nasjonsbyggingen, og skal vise både hvem vi har vært, hvem vi er og hvem vi vil være (Meld. St. 23 (2020-2021), s. 7). Museene er med på å danne vår nasjonale identitet og historie. I meldingen understrekes det hvor viktig det er for kommende generasjoner at det finnes institusjoner som systematisk samler, tar vare på, bygger kunnskap om og formidler kulturarven vår (Meld. St. 23 (2020-2021), s. 7).

Frivillighet har lenge vært stor og viktig for kulturlivet i Norge, på mange måter. Hele Retromessa er bygget på et frivillig initiativ, og engasjement for drivkraft. Dette i motsetning til Nasjonalmuseet og Teknisk Museum som museumsinstitusjoner og ansatte. Det er likevel et behov for samarbeid for å bidra inn til museumsinnsamling. Museumssektoren har tradisjonelt vært sterkt avhengig av frivillig innsats, og dette har vært en sentral del av både museenes historie og deres samfunnsmessige engasjement (Meld. St. 23 (2020-2021), s. 34). I arbeidet med I/O trekker Fodstad frem et behov for donasjoner. Selv om

museumsinstitusjonene får offentlig støtte til drift, er det begrenset med budsjett til innsamling. Da kreves det en form for frivillighet for å få til en utstilling. Dette står i tråd med Eriksen (Eriksen, 2009b, s. 53-55, 124) forklaring om samfunnet som aktive deltakere i museet med hjelp av donasjoner. Samarbeid kan også kreve tid. I utviklingsprosessen til I/O snakket Fodstad med flere akademikere, entusiaster og spillutviklere. Det var tydelig at entusiastene hadde mye å bidra med, som reflekterer at frivilligheten har en effekt på museumsvirksomheten. På lik linje så var det en entusiast som bidra med stor kunnskap om dataspill til Skjermtid-utstillingen.

5.3.4 Dataspill som gjenstander

Samlinger er som regel grunnlaget for arbeidet museet gjør (Meld. St. 23 (2020-2021), s. 71). I tilfelle til Retromessa, var dette en personlig samling som ble grunnlaget til det årlige arrangementet. I I/O og Skjermtid var det ingen eksisterende samling for dataspill fra før av, og de måtte gjennom en grundig innsamlingsprosess. I prosessen av innsamling og formidling etableres noen gjenstander og historier som viktige, mens andre blir valgt bort (Meld. St. 23 (2020-2021), s. 71). Dette samsvarer med Eklunds kritiske syn til en selektiv prosess, som resulterer i et begrenset syn. For I/O utstillingen var Fodstad sitt engasjement for dataspill drivkraften bak hvorfor det ble inkludert i samlingen. Det kan derfor tenkes at dette er et område som ikke hadde blitt dekket, hvis det ikke hadde vært noen på museet som hadde erfaring eller interesse for dataspill. Retromessa hadde heller ikke eksistert uten noen som hadde engasjement og dedikasjon nok til å arrangere dette på frivillig basis.

Omfanget til Retromessa er med på å illustrere dataspill i popkultur i et bredere omfang. De har et utvidet fokusområde, på film, tv-serier og tegneserier. Fodstad sier også at de har inkludert mye popkultur og forgjengere av spill i utstillingen. Dataspill er ikke et isolert media; Samfunnet angår seg annen popkultur som også er relevant for område.

Innsamlingsprosessen til I/O og Skjermtid var preget av mange eksterne innspill, som viser til et bevisst perspektiv om *Kunnskap om gjenstandenes mangfoldige historier*. Dette bidro til mangfoldige perspektiver i utformingen av utstillingen, og gir et godt grunnlag som samsvarer med kulturpolitikkenes ønske om et representativt museum. Fodstad trakk frem en gruppe fra samfunnet som ikke hadde tid til å bidra til utstillingen, og det var indieutviklere. Han tilskriver det til mangel på tid. Hvis vi setter det opp mot kulturpolitikken, vet vi at Norge hovedsakelig består av små spillbedrifter. Disse krever støtteordninger for å drive, som

fort vil tilsi at de er begrenset med ressurser, og ikke har mye spillerom til å delta med bidrag inn andre steder. Dette er i motsetning til Retromessa, som Hegvik sier har godt samarbeid med indieutviklere som kommer og stiller ut på messa. Det er kanskje en forskjell på en mulighet til å markedsføre seg selv mer tydelig på Retromessa? I utstillingen på Nasjonalmuseet har de også et nytt spill, Mørkredd av Hyper Games. Dette er et av de større indieselskapene i Norge, og man kan stille samme spørsmål om ressurser til å delta. Det er mulig det kan begrunnes med et tydeligere formidlingsfokus på spillet. Skjermtid-utstillingen har fem tydelige kategorier som formidles, der dataspill er en av disse. Mørkredd-spillet ble det tydelige formidlingsfokuset i dataspill-kategorien.

Samtidig markerte denne utstillingen første gang Nasjonalmuseet har dataspill i sin permanente samling, og det kan være en kunsthistorisk begrunnelse til å bidra. Som hos MoMa (Hepdingler, 2022), har museene et hierarki i samfunnet til å kunne anerkjenne noe som kunst og kultur. Makten til museene kommer også frem i den siste Museumsmeldingen: «Musea har makt til å definere historisk verdi, historisk relevans, samtidig aktualitet og perspektiv på sanning» (Meld. St. 23 (2020-2021), s. 7). Denne inkluderingen og samarbeidet viser at dataspill begynner å finne sin plass i samfunnet, også i museene. Tilstedeværelsen av dataspill flere steder er med å forsterke betydningen av dataspill som kulturarv.

5.3.5 Fysiske rammer

Det er ulike fysiske rammer og lenge på utstillingene som ble undersøkt. I/O er en permanent utstilling beregnet til 20 år, mens Skjermtid er et prosjekttrom i den permanente utstillingen, med en kortere levetid på 3-5 år. Retromessa derimot har ikke en permanentitet, og arrangeres en gang i året. Den permanente kvaliteten har en påvirkning på utstillingen. En teknologisk utstilling som ikke endrer seg på 20 år, blir utdatert fort som Fodstad sa om den forrige utstillingen på Teknisk Museum. I/O er bygd opp som en dynamisk basisutstilling (Treimo & Risan, 2023), som vil si at den kan oppdateres og endres. Fodstad forteller at det allerede er lagt inn endringer, og det er fremtidige muligheter for å endre både gjenstander og historier. Skjermtid er ikke en utstilling som tenker å endre seg, men en kortere levetid vil gjøre at utstillingen ikke oppfattes som like utdatert i fremtiden. Retromessa formidler i hovedsak eldre retro spill, men de har likevel muligheten til å endre innholdet i arrangement fra år til år for å holde seg oppdatert på interesser og teknologi. Hegvik forteller også om et ønske om en permanent utstilling som kan formidle spillhistorie, men det trengs kulturpolitiske virkemidler for at dette skal være realistisk å gjennomføre.

Formidlingen i utstillingene blir formet av de overordnede rammene i utstillingen. Dataspill er ikke hovedfokuset i noen av prosjektene, og det er også en refleksjon i at det begrenset med formidlingsprosjekt som kun fokuserer på dataspill. Lundell forteller om at dataspill blir en del av en større designhistorie. Og Fodstad inkluderer dataspill i I/O fordi det var en viktig kulturell del av teknologihistorie.

5.3.6 Interaktivitet i utstillinger

Fremveksten av interaktive utstillinger har tilført museer en ny dimensjon. Besøkende blir ikke lenger begrenset til å observere gjenstander bak glassmontrer; de kan nå berøre, eksperimentere og delta aktivt i læring og utforskning. Teknologiske fremskritt har spilt en vesentlig rolle utviklingen av interaktive utstillinger, med interaktive skjermer, virtuelle virkelighetsopplevelser og sensorer som muliggjør personlig tilpasning og deltakelse.

Alle som ble intervjuet viste til *Kunnskap om involvering av brukere*. Hegvik bruker interaktivitet som en formidlingsprosess for å kunne ta opp dypere tematikk om dataspill som kultur, gjennom at de besøkende får prøve å spille selv. Det er ikke bare en statisk samling med objekter hos Retromessa. Hele arrangementet er strukturert rundt deltakelse. Lundell er reflektert over valget om en felles opplevelse for de besøkende i Skjermtid, der interaktive elementer er en skjult bonus. Fodstad har den interaktive filosofien til Teknisk Museum i grunn for utstillingen, og det er sentralt å få inn så mange interaktive installasjoner som mulig for å engasjere besøkende.

Det er likevel en nødvendighet til å være bevisst til bruken av interaktivitet, som både Eklund og Witcomb (2019; Witcomb, 2006) trekker frem. Dataspill skal ikke bare være opplevelser eller objekter, men det er en hel kulturarv og historie som må formidles. Det kan også føre til overfladisk forståelse, hvor besøkende fokuserer mer på underholdningsaspektet enn på den hva som formidles i utstillingen.

Noen interaktive installasjoner kom ikke med i I/O, på grunn av manglende ressurser til å gjennomføre det. Lundell rapporterte også at enkelte opplegg måtte velges bort og realitetsorienteres på grunn av budsjett. Når det er museer som mottar en stor andel offentlig støtte, så kan begrensningen av økonomiske virkemidler identifiseres som et hinder for formidling av dataspill som kulturarv.

I konklusjon kan interaktivitet som museumsformidling berike besøkendes opplevelser ved å engasjere dem aktivt og tilpasse læringen til deres behov. Likevel må balansen mellom

kulturformidling og interaktivitet balanseres. Dataspill kan være en verdifull ressurs for å bringe interaktivitet til museumsformidling, men det er viktig å være oppmerksom på de pedagogiske og kulturelle implikasjonene av denne integrasjonen.

5.4 EN FORPLIKTELSE TIL BEVARING

Ansvar for dataspill som kulturarv kan diskuteres, men basert på tolkningen av kulturarv så langt virker det som dette burde falle under det offentlige ansvaret. Enda et tegn til dette, er bevaringsperspektivet til dataspill. Det har i grunn vært lite fokus på dataspill i bevaring og historisk perspektiv, men et generelt økt fokus på bevaring som Lowenthal (1998) trekker frem er tilstede. Dette går overens med Manovich (2001, s. 6-7) sin motivasjon for bevaring, om at menneskene i fremtiden ikke vet hva de skulle ønske de hadde dokumentert. Det handler dermed om å bevare og formidle dataspill slik at kommende generasjoner også kan ha tilgang til og forstå den kulturelle betydningen av dataspill. «Spillene sier noe om samfunnet de ble laget i, de som lagde dem og de som spilte dem. Spillene er med på å fortelle en historie om hvem vi var, og hvem vi er. Det er derfor viktig å bevare dataspill for ettertiden» (Kulturdepartementet, 2019a, s. 40).

Bevaring er et område som er sentralt og ligger bak formidling av dataspill. For å kunne vise frem og drive med formidling, er det nødvendig å ha en samling. Enten det er en eksisterende samling bygd opp gjennom mange år, som i Retromessa. Eller om det har måtte blitt igangsatt en ny innsamlingsprosess, som i Skjermtid og I/O, fordi det ikke har vært en aktivitet og fokus på bevaring av dataspill som kulturarv tidligere. En mangel på bevaring og innsamling av historie, kunnskap og kultur kan dermed påvirke formidling av dataspill som kulturarv. Som et resultat kan vi miste kulturarv som vi senere finner ut at vi vil formidle, akkurat som Manovich (2001) opplevde. Dette kan spores tilbake til kulturpolitikken, ettersom det har vært manglende diskusjon og tiltak i kulturpolitiske dokumenter som sørger for dette fokuset.

En av årsakene til manglende fokus på dataspill, kan kobles opp mot Ogburns teori om kulturelt etterslep (Gran, 2014). Den teknologiske revolusjonen har krevd at museene også endrer seg. Museene er forventet å tilpasse seg i sin rolle som samfunnsinstitusjoner (Meld. St. 23 (2020-2021), s. 65), og for å representere dagens samfunn bør de derfor følge samfunnets teknologiske utvikling. Selv om digitalisering har hatt en betydelig innvirkning på museene, er det et kulturelt etterslep når det gjelder den digitale kulturarven. Som et

eksempel på dette ble det i en tidligere Stortingsmelding om Visuell kunst (Meld. St. 23 (2011-2012), s. 180) ble det vist til utfordringer relatert til bevaring av elektronisk kunst. I tillegg kom en anerkjennelse av at kunstmuseene i liten grad inkluderer elektronisk kunst i sine samlinger.

Det eneste fokuset på bevaring av dataspill har vært i sammenheng med Pliktavleveringsloven (Pliktavleveringslova – avlv1, 1990) og Nasjonalbiblioteket. Første gang dette ble tatt opp, var i 2008 i Digitaliseringsmeldingen: «Ved revisjonen av forskriften til pliktavleveringsloven vil departementet vurdere om det bør etableres en pliktavleveringsordning for dataspill» (St.meld. nr. 24 (2008-2009)). Norske dataspill ble fra og med 2018 omfattet av leveringsplikten til Nasjonalbiblioteket, men før revideringen av dette regelverket falt ikke dataspill innunder bevaringsansvaret til staten. Røssaak forklarer at pliktavleveringsloven var moderne når den først trådte i kraft i 1990 (Røssaak, 2021, s. 159), men de teknologiske endringene i samfunnet viste til et behov for å endre lovverket. Revideringen fungerte dermed som et juridisk virkemiddel til å ansvarsgjøre det offentlige til å ta vare på dataspill som kulturarv.

En del av tanken bak valget av revideringen har vært at Nasjonalbiblioteket skal være et moderne digitalt nasjonalbibliotek. Nasjonalbiblioteket, med sin historiske rolle, kompetanse og ressurser, har ansvaret for flere nasjonale oppgaver «knyttet til innsamling, bevaring og formidling av kulturarven» (St.meld. nr. 24 (2008-2009), s. 46). Digitaliseringen av Nasjonalbibliotekets samling var et prosjekt for å sikre visjonen om at de kunne utvikle seg til et multimedialt kunnskapssenter. Det var også et behov for en større struktur til bevaring som kunne sikre kulturarven. Denne massedigitaliseringen trekker Røssaak (2021) frem til kunne åpne for en ny tilnærming av å se på kulturhistorie. Kulturarvinstitusjoner har ansvar for store samlinger med omfattende informasjonsmengder, og det er et behov for å tilgjengeliggjøre dette på digitale plattformer for å sikre samfunnets tilgang. Strategien for digital bevaring (St.meld. nr. 24 (2008-2009), s. 10) forteller at det er viktig at samfunnet har tilgang til gode historiske kilder med høy faglig kvalitet for at vi kan være et demokratisk informasjonssamfunn. Dette dokumentet fungerte dermed som et kommunikativt kulturpolitisk virkemiddel, ved å legge opp tiltak om endringer hos Nasjonalbiblioteket. Et av disse tiltakene var at Nasjonalbiblioteket måtte videreutvikles som et nasjonalt ressurscenter, med fokus på kompetanseutvikling (St.meld. nr. 24 (2008-2009), s. 47). Disse omstillingene kan sees på som organisatoriske virkemidler i arbeidet med å bevare og samle inn kulturarv.

Hvis vi skal fortsette sporet fra Digitaliseringsmeldingen til revideringen, må vi tilbake til høringsnotatet for revidering av Pliktavleveringsloven i 2012. Loven var fra 1990, og hadde ikke blitt revidert siden sin ikrafttredelse. Notatet (Kulturdepartement, 2012) tilskriver den digitale utviklingen i samfunnet som begrunnelsen til behovet for å oppdatere loven og tilhørende forskrifter. Dette kan vise tilbake til teorien om kulturelt etterslep, der den teknologien har utviklet seg fortere enn den kulturpolitiske strukturen klarer å holde seg oppdatert. Andre land oppdaterte også sine lignende regelverk på denne tiden, for å få en bedre regulering av digitale dokumenter (Kulturdepartement, 2012, s. 3). Lovverket burde dermed også reflektere at norsk kulturarv formidles i nye digitale former; Dataspill burde kunne avleveres akkurat som andre dokumenter. Kulturdepartementet foreslo tydelig at «forskriften endres slik at dataspill eksplisitt omfattes av avleveringsplikten av digitale dokumenter» (Kulturdepartement, 2012, s. 40). Fra vurderingen i 2008, til dette notatet i 2012 ble det dermed tydelig at dataspill var et fokus. Dataspill ble trekt frem som å kunne ha kunstneriske og litterære kvaliteter, og som en naturlig del av vår kulturarv. En samling av norskproduserte spill tilrettelegger dermed for dokumentasjon, grunnlag til forskning, og bruken av dem i fremtiden. «Et slikt materiale vil derfor ha stor bevaringsverdi» (Kulturdepartement, 2012, s. 39).

Endringene i Pliktavleveringsloven (Pliktavleveringslova – avlv1, 1990) trådte i kraft 1. januar 2016, og tanken om inkluderingen av dataspill var en av tankene i endringen. Men dataspill ble faktisk ikke eksplisitt omfattet av lovendringen før det ble skrevet en ny tilhørende forskrift (Forskrift om allment tilgjengelege dokument, 2018) med ikrafttredelse i 2018, som eksplisitt nevnte dataspill og andre medier. Etter revisjonen ble annonsert dukket det opp flere artikler (Lønningen, 2018; Berntsen, 2018) om at dataspill plutselig ble omfattet av loven. Samtidig har det kommet frem i personlig kommunikasjon med Nasjonalbiblioteket om at dataspill utgitt på fysisk bærer også ble omfattet av den forrige loven. Og de dataspillene de har i samlingen først og fremst er pedagogiske spill for barn (Nasjonalbiblioteket, personlig kommunikasjon, 21. desember 2022). Det virker som det har vært utydelig om dataspill har blitt omfavnet av loven, og det var uansett et behov for å utvide dataspill til å også gjelde eksemplarer som er tilgjengelig på internett.

I revisjonsarbeidet var medlemmer fra Nasjonalbiblioteket og KUD involvert (Kulturdepartement, 2016, s. 5). Dermed var Nasjonalbiblioteket selv involvert og bevisst på arbeidet som kom med bevaring av dataspill. For det viser seg utfordringer rundt bevaring av dataspill. Nylund (2017) fremmer synet om at det er en kompleksitet i bevaring av dataspill.

Først og fremst ville lovendringen føre til økt avlevering av digitalt materiale, som ville kreve økte ressurser. Infrastruktur måtte også oppdateres for å få til et fungerende nettarkiv (Kulturdepartement, 2012, s. 42). Kompleksiteten til bevaring synliggjør også Kulturdepartementet i at: «Den tette bindingen til forgjengelig teknologi skaper utfordringer for bevaring og gjenskaping av brukeropplevelsen i dataspill i et 1000-års-perspektiv» (Kulturdepartement, 2012, s. 40). I dette ligger det at Kulturdepartementet ser på dataspill som en kulturell opplevelse, og bevaring av dataspill som kulturarv blir mer enn bare fysiske gjenstander.

Hele prosessen for bevaring av dataspill kan dermed spores helt tilbake til 2008, selv om det i praksis ikke ble godkjent før i 2008. Kulturdepartementet rapporterte i 2016 om at på det tidspunktet ikke var hensiktsmessig å avlevere dataspill (Kulturdepartement, 2016, s. 21). I kommunikasjon med Nasjonalbiblioteket kommer det frem at de ikke har hatt mulighet til å prioritere innsamling av dataspill ennå, men at det ligger som et punkt i deres veikart. Bevaringsutfordringene om å kunne gjengi og dokumentere spillopplevelsen på en god måte trekkes også frem som vanskelig (Nasjonalbiblioteket, personlig kommunikasjon, 21. desember 2022). Forskriften fra 2018 var et juridisk virkemiddel for bevaring av dataspill, men det ser ut som om dataspill i praksis ikke har blitt fulgt opp i et bevaringsperspektiv, selv om Dataspillstrategien presenterte at Nasjonalbiblioteket jobbet med dette (Kulturdepartementet, 2019a, s. 40). Det kan vise til at det kreves mer kompetanse, ressurser og innovativ utvikling for å finne ut hvordan man kan bevare dataspill for fremtiden.

Dette er en problematikk kulturpolitikken har tenkt på lenge, og som de fortsatt jobber med. Vi har en økt bevissthet til bevaring i samfunnet vårt, men det er en fare for at kulturarv går tapt hvis dette ikke samles inn. Dette ansvaret er i teorien det offentliges, men i praksis virker det som om det er entusiastene og de som omfavner seg med dataspill som sitter med kunnskapen. Og historiene som bør formidles.

6 AVSLUTNING

I undersøkelsen av hvordan dataspill formidles som kulturarv i Norge, har jeg undersøkt tre formidlingsprosjekter relatert til dataspill. Ingen av prosjektene har kun fokus på dataspill; De har en større formidlings-ramme rundt seg, om det er i form av populærkultur, teknologi-historie, eller design-historie. Det er en tydelig stor interesse for dataspill i samfunnet vårt, men dette har så langt ikke blitt reflektert som fokus i formidlingsprosjekter av dataspill i Norge. Til forskjell fra andre nordiske land som har tydelige og større utstillinger dedikert til dataspill. Dette kan være grunnet Ogburns teori om kulturelt etterslep (Gran, 2014), eller mangel på kulturpolitiske virkemidler til å støtte dataspill som kulturarv. Eller rett og slett at Norges spillindustri ikke har vært av et stort nok omfang. Feltet er fortsatt preget over å være relativt nytt, og museumsfeltet har en historie med å være trege på å tilpasse seg den teknologiske utviklingen. Utviklingen av informasjonssamfunnet med en høy mengde digital informasjon og data har også bidratt til en reevaluering over hva og hvordan vi kan bevare og formidle kulturarv, og rollen til museet er.

Oppgaven prøver å finne fram til hvordan kulturpolitikk er en påvirkningskraft. Dataspill er et relativt nytt satsingsområde for kulturpolitikken, både for næringen og kulturen. Kulturpolitikken har måtte forholde seg til den teknologiske utviklingen, og det er mulig at fokuset på å formidle dataspill som kulturarv blir et tema i ny kommende kulturpolitikk. Dataspill har eksistert siden 1960-tallet, og det er gjerne med tid som historie blir til. Jo lengre dataspill eksisterer som en vesentlig del i kulturen vår, desto mer sannsynlig er det for at det blir fokus på formidling og bevaring av den. Satsingen på dataspill som en næring er også med på å bygge opp dataspillkultur både i Norge og internasjonalt.

Problemstillingen om hvordan kulturpolitikk påvirker formidlingen av dataspill som kulturarv er kompleks og flerdimensjonal. Kulturpolitikken spiller en avgjørende rolle i å anerkjenne, beskytte, bevare og formidle dataspill som kulturarv. Den har potensial til å påvirke hvordan dataspill blir forstått og verdsatt som en del av kulturell arv, samtidig som den kan påvirke hvordan dataspill formidles til ulike målgrupper og engasjerer publikum.

En kulturpolitisk satsing har på flere måter vært med på bygge opp dataspill som kulturarv, som oppdages gjennom de kulturpolitiske dokumentene i oppgaven. Juridiske virkemidler, som lover og forskrifter for tilskuddsordninger og pliktavlevering er med på å sette fokus på dataspill som kultur, og sørge for bevaring. Økonomiske virkemidler er med på å støtte

industrien og formidlingstiltak. Administrative virkemidler har gitt rapporter og veiledere for både spillindustri og spillkultur, som er med på å gi feltet mer oppmerksomhet og mulighet til videreutvikling. Organisatoriske virkemidler har vært reorganisering av NFI og Nasjonalbiblioteket, for å bedre tilrettelegge for dataspill som et nytt media. Og til slutt har kommunikative virkemidler spilt en stor rolle, med stortingsmeldinger og politiske dokumenter som setter fokus og kommer med tiltak til dataspillfeltet.

En politisk anerkjennelse av dataspill som kulturarv har dermed vært viktig for at feltet har kunnet bygge seg opp. Kulturdepartementet mener at støtteordningene har spilt en stor del i at spillindustrien har blitt større. På lik linje har også frivillig engasjement vært viktig for møteplasser for spillkultur, og for å kunne formidle historier. Når det kommer til formidling av dataspill som kulturarv er det fortsatt en vei å gå. Prosjektene så langt har vært sterkt preget av ildsjeler og engasjement, og mulighetene som finnes i museene har fortsatt ikke blitt tatt opp i kulturpolitikken. Museene har mulighet til å være møteplasser og være med på å formidle dataspill som kulturarv, men dette blir opp til den offentlige kulturpolitikken.

7 REFERANSER

- (1973-1974), S. m. n. *Om organisering og finansiering av kulturarbeid*. Kyrkje- og undervisningsdepartementet.
https://www.stortinget.no/no/Saker-og-publikasjoner/Stortingsforhandlinger/Lesevisning/?p=1973-74&paid=3&wid=b&psid=DIVL41&pgid=b_0007
- Asdal, K. & Reinertsen, H. (2020). *Hvordan gjøre dokumentanalyse: en praksisorientert metode*. Cappelen Damm akademisk.
- Berntsen, K. (2018, 17. august). Uannonsert lovendring setter norsk spillhistorie på spill. *Pressfire*.
<https://www.pressfire.no/artikkel/uannonsert-lovendring-setter-norsk-spillhistorie-p-s-pill>
- Brinkmann, S. & Tanggaard, L. (2015). *Kvalitative metoder: en grundbog* (2. udg. utg.). Hans Reitzel.
- Computerspielemuseum. (u.å.). *Computerspielemuseum - Museum*. Hentet 1. desember 2022 fra
https://www.computerspielemuseum.de/1215_Highlights_des_Computerspielemuseums.htm
- Crusaders and Deadline. (1992). *The Gathering 1992*. Demozoo.
<https://demozoo.org/parties/15/>
- Den kulturelle skolesekken. (2022). *Rapport fra dataspillpilot i DKS 2021*.
<https://www.kulturtanken.no/ressurs/rapport-fra-dataspillpilot-i-dks-2021/>
- Det Kgl. Bibliotek. #DKgame - Danish computer games from 1960s to 2020s. Hentet 27. august fra
<https://www.kb.dk/en/events/exhibitions/dkgame-danish-computer-games-1960s-2020s>
- Duelund, P. (2008). Nordic cultural policies: A critical view. *International Journal of Cultural Policy*, 14(1), 7-24. <https://doi.org/10.1080/10286630701856468>
- Ebert, R. (2010, 16. april). *Video games can never be art*. Roger Ebert.
<https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2020). *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (4. utg.). Routledge.
- Eklund, L., Sjöblom, B. & Prax, P. (2019). Lost in Translation: Video Games Becoming Cultural Heritage? *Cultural Sociology*, 13(4), 444-460.
<https://doi.org/10.1177/1749975519852501>
- Eriksen, A. (2009a). Kulturarv og kulturarvinger. *Nytt Norsk Tidsskrift*, 26(3-4), 474-480.
<https://doi.org/10.18261/ISSN1504-3053-2009-03-04-22>
- Eriksen, A. (2009b). *Museum: En kulturhistorie*. Pax forlag.
- Falk, E. & Knudsen, J. S. K. (2023, 4. juni). Kulturarv. I *Store norske leksikon*. Hentet 29. aug 2023 fra <https://snl.no/kulturarv>
- Faltin, A. (2023, 1. august). Nasjonalmuseet. I *Store norske leksikon*. Hentet 29. august 2023 fra <https://snl.no/Nasjonalmuseet>
- Forskrift om allment tilgjengelege dokument. (2018). *Forskrift om avleveringsplikt for allment tilgjengelege dokument* (FOR-2018-07-01-1139). Lovdata.
<https://lovdata.no/forskrift/2018-07-01-1139>
- Forskrift om tilskudd til utvikling, lansering og formidling av dataspill. (2021). *Forskrift om tilskudd til utvikling, lansering og formidling av dataspill* (FOR-2021-02-23-557). Lovdata. <https://lovdata.no/LTI/forskrift/2021-02-23-557>

- Fredriksen-Sylte, A. (2022, 12. juni). Hva har værmeldinger, Røyksopp og spill til felles? *NRK*.
<https://www.nrk.no/hva-har-vaermeldinger-royksopp-og-spill-til-felles--1.16004490>
- Fredriksen, A. W. (2014, 13. mars). BAFTA-pris til norske spillutviklere. *E24*.
<https://e24.no/teknologi/i/mRKBLq/bafta-pris-til-norske-spillutviklere>
- Gran, A.-B. (2014). Digitale tider i kulturlivet: Om digitalt kulturforbruk, kulturpolitikk og kulturelle etterslep. *Sosiologi i dag*, 44(1), 13-38.
- Grønmo, S. (2016). *Samfunnsvitenskapelige metoder* (2. utg.). Fagbokforlaget.
- Hepdinçler, T. (2022). The Games on Exhibition: Videogames as Contemporary Art. I B. Bostan (Red.), *Games and Narrative: Theory and Practice* (s. 135-142). Springer.
- Högström, J. (2019). *Hur spel blir kulturarv : En fallstudie om kulturarvsproduktion utifrån praktiker i Play Beyond Play på Tekniska museet* (Publikasjonsnr. 134) [Student thesis]. DiVA. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:uu:diva-387694>
- Huizinga, J. (1950). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Roy Publishers. International Council of Museums. (u.å.). *Museum Definition*. Hentet 14. august fra <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>
- Jakobsen, T. G. (2021). *Vitenskapsfilosofi og kritisk realisme - et ikke-antroposentrisk alternativ*. Fagbokforlaget.
- Jensen, B. E. (2006). At forvalte kulturarv - en identitetspolitisk arbeids- og kamplads. I *Demokratisk kulturarv?* (Tema Kultur och samhälle Skriftserie 2006:1). Linköpings universitet.
- Joost, G. (2016). *Design as research: Positions, arguments, perspectives*. Birkhäuser.
- KANDU. (u.å.). *Om KANDU*. Hentet 29. november fra <https://www.kandu.no/om-kandu/>
- Kaplan, F. E. S. (2006). Making and Remaking National Identities. I S. Macdonald (Red.), *Companion to Museum Studies* (s. 152-169). Blackwell Publishing.
- Kirshenblatt-Gimblett, B. (1995). Theorizing Heritage. *Ethnomusicology*, 39(3), 367-380.
<https://doi.org/10.2307/924627>
- Kulturdepartementet. (2012). *Høringsnotat: Høring om forslag til endringer i lov om avleveringsplikt for allment tilgjengelige dokument*.
<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/horing---endringer-i-lov-om-avleveringsplikt/id709652/?expand=horingsnotater>
- Kulturdepartementet. (2016). *Høringsnotat: Ny forskrift om avleveringsplikt for allment tilgjengelege dokument og endringer i forskrift til åndsverkloven*.
<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/hoering-ny-forskrift-om-avleveringsplikt-for-allment-tilgjengelege-dokument-og-endringer-i-forskrift-til-andsverkloven/id2505296/?expand=horingsnotater>
- Kulturdepartementet. (2019a). *Spillerom - Dataspillstrategi 2020-2022*.
<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/spillerom---dataspillstrategi-2020-2022/id2667467/>
- Kulturdepartementet. (2019b, 4. september). *Spillerom – Norges første dataspillstrategi er lansert*. Regjeringen.
<https://www.regjeringen.no/no/dokumentarkiv/regjeringen-solberg/aktuelt-regjeringen-solberg/kud/pressemeldinger/2019/spillerom--norges-forste-dataspillstrategi-er-lansert/id2667484/>
- Kulturdepartementet & Kunnskapsdepartementet. (2019). *Nasjonal bibliotekstrategi 2020-2023 - Rom for demokrati og dannelse*.
<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/nasjonal-bibliotekstrategi-2020-2023---rom-for-demokrati-og-dannelse/id2667015/>

- Kvale, S. & Brinkmann, S. (2015). *Det kvalitative forskningsintervju* (3. utg.). Gyldendal akademisk.
- Kvale, S., Brinkmann, S., Anderssen, T. M. & Rygge, J. (2009). *Det kvalitative forskningsintervju* (2. utg.). Gyldendal akademisk.
- Letnes, A. W. (2020). *The Invisible Industry vs. The Game Wonder: A comparative study of the Norwegian and Swedish media coverage of the international and national video game industries* [Universitetet i Oslo]. DUO vitenarkiv.
<https://www.duo.uio.no/handle/10852/79894>
- Liestøl, E. (2001). *Dataspill: Innføring og analyse*. Universitetsforlaget.
- Lønningen, P. (2018, 10. september). Spillhistorien er i fare. *Gamer*.
<https://www.gamer.no/artikler/spillhistorien-er-i-fare/445195>
- Lønningen, P. (2019, 5. september). Dette er nerdenes hevn, folkens! *Gamer*.
<https://www.gamer.no/artikler/dette-er-nerdenes-hevn-folkens/473225>
- Lowenthal, D. (1998). *The Heritage Crusade and the Spoils of History*. Cambridge University Press.
- Mangset, P. & Hylland, O. M. (2017). *Kulturpolitikk: organisering, legitimering og praksis*. Universitetsforlaget.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Sage.
- Medietilsynet. (2022a). *Barn og medier 2022: Spillfrelste tenåringsgutter og jenter som faller fra*.
- Medietilsynet. (2022b). *Spillfrelste tenåringsgutter og jenter som faller fra (Barn og medier 2022)*. Medietilsynet.
https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2022/221109_gamingreport.pdf
- Meld. St. 8 (2018-2019). *Kulturens kraft - Kulturpolitikk for framtida*. Kulturdepartement.
<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/meld.-st.-8-20182019/id2620206/>
- Meld. St. 18 (2020-2021). *Oppleve, skape, dele*. Kulturdepartement.
<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/meld.-st.-18-20202021/id2839455/>
- Meld. St. 23 (2011-2012). *Visuell kunst*. Kulturdepartement.
<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/meld-st-23-20112012/id680602/>
- Meld. St. 23 (2020-2021). *Musea i samfunnet*. Kulturdepartement.
<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/meld.-st.-23-20202021/id2840027/>
- Nasjonalmuseet. *Nasjonalgalleriets arkiv og historie*. Hentet 30. juli fra
<https://www.nasjonalmuseet.no/besok/bibliotek/dokumentasjonsarkivet/nasjonalgalleriets-arkiv-og-historie/>
- Nasjonalmuseet. (u. å.). *Samlingsforvaltning*. Hentet 29. august fra
<https://www.nasjonalmuseet.no/om-nasjonalmuseet/samlingsforvaltning/>
- Nettavisen. (2021, 19. august). Dette er det mest solgte dataspillet i Norge - utviklerne røper hemmeligheten bak.
<https://www.nettavisen.no/shoppingtips/dette-er-det-mest-solgte-dataspillet-i-norge-utviklerne-roper-hemmeligheten-bak/s/12-95-3424167732>
- Norsk filminstitutt. (2019, 5. april). *BAFTA-pris til norsk spill om Lebensborn*. NFI.
<https://www.nfi.no/aktuelt/2019/bafta-pris-til-norsk-spill-om-lebensborn>
- Norsk filminstitutt. (u. å.). *Innkjøpsordningen for spill*. Hentet 25. august fra
<https://www.nfi.no/sok-tilskudd/innkjopsordninger/innkjopsordning-for-spill>
- Norsk filminstitutt & Virke Produsentforeningen. (2022). *Spillrapporten 2022*.
<https://www.virke.no/analyse/statistikk-rapporter/spillrapporten/>
- NOU 1996:7. (1996). *Museum: Mangfold, minne, møtestad*. Kulturdepartementet.
<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/nou-1996-7/id140531/>

- Nylund, N. (2017). Preserving Game Heritage with Video Interviews: A Case Study of the Finnish Museum of Games. *Finskt Museum*, 124, 8–27–28–27.
- Øen, C. B. (2021, 19. september). Ventetiden snart over for nytt Flåklypa-spill. *NRK*.
<https://www.nrk.no/osloogviken/ventetiden-snart-over-for-nytt-flaklypa-spill-1.15633791>
- Ørbek, K. S. (2023, 29. august). Millioner skal sette Danmark på spillekortet: Der er et kæmpe potentiale, siger ekspert. *TV2*.
<https://nyheder.tv2.dk/business/2023-08-28-millioner-skal-saette-danmark-paa-spillekortet-der-er-et-kaempe-potentiale-siger-ekspert>
- Pliktavleveringslova – avlv. (1990). *Lov om avleveringsplikt for allment tilgjengelege dokument (pliktavleveringslova)* (LOV-1989-06-09-32). Lovdata.
<https://lovdata.no/lov/1989-06-09-32>
- Røssaak, E. (2021). 8. Nasjonalbibliotekets massedigitalisering: En ny tilgang på fortid blir til. I A.-B. Gran & E. Røssaak (Red.), *Mangfold i spill* (s. 152-172) (Books). Universitetsforlaget. <https://doi.org/doi:10.18261/9788215044828-2021-08>
- Røyseng, S. (2014). Hva er kulturpolitikk og kulturpolitisk forskning? *Nordisk kulturpolitisk tidsskrift*, 17(1), 4-8. <https://doi.org/10.18261/ISSN2000-8325-2014-01-01>
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play : game design fundamentals*. MIT Press.
- Schwencke, M. (2019, 4. september). Vi som spiller dataspill burde blitt anerkjent av regjeringen for lenge siden. *Aftenposten*.
<https://www.aftenposten.no/kultur/i/OpqVo1/vi-som-spiller-dataspill-burde-blitt-aner-kjent-av-regjeringen-for-lenge-siden>
- St.meld. nr. 14 (2007-2008). *Dataspill*. Kultur- og kirkedepartement.
<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/stmeld-nr-14-2007-2008-/id502808/>
- St.meld. nr. 22 (1999-2000). *Kjelder til kunnskap og oppleving*. Kulturdepartement.
<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/stmeld-nr-22-1999-2000-/id192730/>
- St.meld. nr. 22 (2006-2007). *Veiviseren: For det norske filmloftet*. Kultur- og kirkedepartement.
<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/Stmeld-nr-22-2006-2007-/id460716/>
- St.meld. nr. 24 (2008-2009). *Nasjonal strategi for digital bevaring og formidling av kulturarv*. Kultur- og kirkedepartement.
<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/stmeld-nr-24-2008-2009-/id555254/>
- St.meld. nr. 48 (2002-2003). *Kulturpolitikk fram mot 2014*. Kultur- og kirkedepartement.
<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/stmeld-nr-48-2002-2003-/id432632/>
- St.prp. nr. 1 (2002-2003). *Statsbudsjettet medregnet folketrygden*. Finansdepartement.
<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/stprp-nr-1-2002-2003--2/id419105/>
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. <https://doi.org/10.1002/9781444310177>
- Teknisk museum. (u.å.). *Ny tele- og datautstilling: I/O*. Hentet 1. desember 2022 fra
<https://www.tekniskmuseum.no/ikt>
- Tekniska museet. (u.å.). *Play Beyond Play - enter the world of computer games*. Hentet 1. desember 2022 fra
<https://www.tekniskamuseet.se/en/discover/exhibitions/play-beyond-play/>
- The Finnish Museum of Games. (u. å.). <https://www.vapriikki.fi/en/pelimuseo/>
- Treimo, H. & Risan, L. (2023). Den dynamiske basisutstillingen. I H. Treimo, L. Risan, K. G. Andersen, M. Løken & T. Skåtun (Red.), *Tingenes metode - museenes kunnskapstopografi* (s. 275-300). Museumsforlaget.
- Ungdom og Fritid, UKM & KANDU. (2020). *Møteplass Datakultur*.
- Virke. (2020). *Spillrapporten 2019/2020*.
<https://www.virke.no/globalassets/3.bransjer/service-og-kultur/produsentforeningen/virke-spillrapporten-2019.pdf>

Virke. (2021). *Spillrapporten 2021*.

<https://www.virke.no/analyse/statistikk-rapporter/spillrapporten-2021/>

Williams, G. C. (2011, 22. august). *Why video games might not be art*. Pop Matters.

<https://www.popmatters.com/146097-why-video-games-might-not-be-art-2495970677.html>

Witcomb, A. (2006). Interactivity: Thinking Beyond. I S. Macdonald (Red.), *A Companion to Museum Studies* (s. 353-361). Blackwell Publishing.

8 VEDLEGG

8.1 INTERVJUGUIDE

- Hva er konseptet deres?

Stikkord: Formål, målgruppe, lokasjon, lokaler, arrangementer

- Hva er deres bakgrunn og kompetanse for å drive med formidling av dataspill?

Stikkord: Utdanning, erfaring, interesse, miljø, tilhørighet, engasjement, fritid/hobby, karriere, motivasjon

- Hvordan ble konseptet deres utredet?

Stikkord: Individ/gruppe, samarbeid, miljø, engasjement, tidsperiode, utvikling, målgruppe, design, undersøkelser, søknader, økonomiske faktorer, politiske faktorer, inspirasjon, hindringer, ambisjoner

- Hva legger dere i begrepet formidling?

Stikkord: Kuratering, presentering, samling, museum, aktiviteter, arrangementer, konservering, kulturarv, historie, fortelling, dialog

- Hvordan jobber dere med formidling?

Stikkord: Målgruppe, formidlingsteknikker

- Hvordan har kulturpolitikk påvirket dere?

Stikkord: Økonomi, politikk, begrensninger, muligheter, hindringer, avhengighet, kultur, frivillighet/engasjement, søknader, institusjoner

- Hvilke ambisjoner har dere for konseptet deres?

Stikkord: Utvikling, målgruppe, økonomi, kultur, tilgjengelighet, tilrettelegging, begrensninger, utvidelse

- Hva er det som mangler eller trengs for å drive med formidling slik dere vil?

Stikkord: Kompetanse, ansatte, engasjement, økonomi, politikk, objekter, teknologi, research, andre ressurser

- Annet / Andre relevante personer å snakke med?

8.2 INFORMASJONSSKRIV

Vil du delta i forskningsprosjektet “*Formidling av norsk videospillhistorie*”?

Dette er et spørsmål til deg om å delta i et forskningsprosjekt hvor formålet er å undersøke formidling av norsk videospillhistorie. I dette skrivet gir vi deg informasjon om målene for prosjektet og hva deltakelse vil innebære for deg.

Formål

Dette forskningsprosjektet ser ut til å utforske sammenhenger og påvirkninger mellom norsk kulturpolitikk og formidling av norsk videospillhistorie. Norsk videospillhistorie er generelt lite dokumentert i Norge, og det sees på formidlingsforsøk og muligheter rundt formidling av norsk videospillhistorie. Herunder er formidling av Norsk videospillhistorie manglende, og det ønskes dokumenteres hvordan norsk videospillhistorie kan formidles og hvilken form det kan ta. Det skal også utarbeides et praktisk-estetisk arbeid der det lages en plan for formidling og kuratering av norsk videospillhistorie.

Problemstillingen som stilles i oppgaven er følgende:

Hvordan påvirker kulturpolitikk formidlingsmulighetene for nasjonal videospillhistorie?

Dette forskes under en masteroppgave i master i estetiske fag ved OsloMet. Opplysningene i prosjektet brukes for å etablere et vitenskapelig grunnlag for formidling av norsk videospillhistorie.

Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?

Kaja Arielle Sommerstad Bergseth, masterstudent i estetiske fag (kunst i samfunnet) ved OsloMet er ansvarlig for prosjektet. Veiledere er ansatt ved OsloMet; Cecilie Sachs Olsen, og Ilmi Gutzeit Mathiesen.

Hvorfor får du spørsmål om å delta?

Det er undersøkt etter flere ulike aktører, institusjoner eller personer som har en erfaring eller arbeidsoppgaver tilrettet formidling av videospill.

Hva innebærer det for deg å delta?

Hvis du velger å delta i prosjektet, vil vi intervjuer deg om din erfaring relatert til *videospill, videospill- kultur, og/eller videospillhistorie i en formidlingskontekst*. Det vil ta max. 45 minutter. Det tas lydopptak og notater fra intervjuet.

Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke samtykket tilbake uten å oppgi noen grunn. Alle dine personopplysninger vil da bli slettet. Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller senere velger å trekke deg.

Ditt personvern – hvordan vi oppbevarer og bruker dine opplysninger

Vi vil bare bruke opplysningene om deg til formålene vi har fortalt om i dette skrevet. Vi behandler opplysningene konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket. Datamaterialet vil lagres, med tilgang fra prosjektansvarlig og 2 veiledere fra OsloMet (Cecilie Sachs Olsen og Ilmi Gutzeit Mathiesen).

Hva skjer med personopplysningene dine når forskningsprosjektet avsluttes?

Opplysningene anonymiseres når prosjektet avsluttes. Prosjektet vil etter planen avsluttes etter planen Juni 2022. Videre bruk av opplysningene vil eventuelt forekomme i videre forskning.

Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om deg?

Vi behandler opplysninger om deg basert på ditt samtykke. På oppdrag fra Kaja Arielle Sommerstad Bergseth ved OsloMet har Personverntjenester (NSD) vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

Dine rettigheter

Så lenge du kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til:

- innsyn i hvilke opplysninger vi behandler om deg, og å få utlevert en kopi av opplysningene
- å få rettet opplysninger om deg som er feil eller misvisende
- å få slettet personopplysninger om deg
- å sende klage til Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger

Hvis du har spørsmål til studien, eller ønsker å vite mer om eller benytte deg av dine rettigheter, ta kontakt med:

- OsloMet v/ prosjektansvarlig: Kaja Arielle S. Bergseth. E-mail: s361493@oslomet.no Mobil: 90234262.
- Veileder: Cecilie Sachs Olsen E-mail: cecilies@oslomet.no Mobil: 91836963
- Veileder: Ilmi Gutzeit Mathiesen E-mail: ilgum@oslomet.no Mobil: 67236392
- Vårt personvernombud: Ingrid Jacobsen E-mail: Ingrid.jacobsen@oslomet.no Mobil: 99302316

Hvis du har spørsmål knyttet til Personverntjenester (NSD) sin vurdering av prosjektet, kan du ta kontakt med:

- Personverntjenester på epost (personverntjenester@sikt.no), eller på telefon: 53 21 15 00.

Med vennlig hilsen

(Student & Prosjektansvarlig)



Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om prosjektet Formidling av norsk videospillhistorie, og har fått anledning til å stille spørsmål. Jeg samtykker til:

- å delta i intervju

Jeg samtykker til at mine opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet

(Signert av prosjektdeltaker, dato)