



SATS PÅ DATASPILL

Vedtatt på landsmøtet i Grønn Ungdom 20.-22. november 2015

Dataspill har kommet for å bli. Spill er ikke bare en utbredt, og for mange kjærkommen, fritidsaktivitet og en verdensomspennende industri, men også et viktig estetisk kulturuttrykk. Interaktive produksjoner tar opp i seg elementer fra bl.a. musikk, litterær og billedlig kunst, og er en uttrykksform i seg selv. Grønn Ungdom anerkjenner at dataspill kan være et fullverdig kunstuttrykk. Spill kan også være et medium for politisk ytring og refleksjon om etiske dilemma.

Ulike former for dataspill og spillteknologi - for eksempel innen kunstig virkelighet ("VR"-teknologi) - kan være nyttig for samfunnet og enkeltindivider på mange områder, innen alt fra personlig underholdning, trening og terapi, til byplanlegging, kulturvern og simulatortrening for bl.a. helsevesenet og forsvaret. Det finnes spillkonsepter som kan gi betydelige gevinster innen utdanning og tilpasset opplæring.

Grønn Ungdom vil styrke norsk spillproduksjon. For at utviklere skal få rom til å innovere - til å prøve og feile - vil vi sikre gode statlige støtteordninger for både utvikling og lansering av spill i inn og utland, og tilgang til investeringskapital. Vi vil oppmuntre til variasjon og nyskapning innenfor spillmediet. Særlig uavhengige spillutviklere må gis bedre mulighet til å uttrykke seg. Vi vil stimulere til samarbeid mellom spillutviklere og andre kompetansemiljøer innen utdanning, forskning og teknologi.

I tillegg vil vi satse på kunnskap om både spillmediet, IKT og koding. Vi vil introdusere programmering i grunnskolen, og inkludere perspektiver fra spillanalyse og spillkultur i f.eks. norskundervisningen.

Spillutviklere må innlemmes i Den Kulturelle Skolesekken (DKS) og det må opprettes en nasjonal aktør for dataspill i DKS-ordningen.