Varige løsninger for
synstolking av dataspill

|  |  |
| --- | --- |
| **Prosjektittel:** | Synstolking av dataspill |
| **Skrevet av:** | Magne Lunde |
| **Sist oppdatert:** | 19.10.2023 |

MediaLT

Sehesteds gate 6

0164 Oslo

Telefon: 21538010

E-post: info@medialt.no

[www.medialt.no](http://www.medialt.no)



Innhold

[1 Bakgrunn 3](#_Toc149029369)

[2 Varige løsninger 3](#_Toc149029370)

[3 Referanser 5](#_Toc149029371)

# Bakgrunn

Synstolking har fått et fotfeste innenfor stadig flere områder i Norge: Film, kino, TV og delvis også på strømmetjenester og på nett. Til nå har imidlertid synstolking av dataspill vært lite vektlagt. Det var derfor behov for et prosjekt som fikk satt synstolking av dataspill på dagsordenen, og som fikk tatt tak i dette fagfeltet. Dette var utgangspunktet for prosjektet «Synstolking av dataspill», som dette notatet er en del av. Prosjektet er finansiert av Barne-, ungdoms- og familiedirektoratet via tilskuddsordningen «Tilskudd til kunnskapsutvikling, kompetanseheving og informasjon innen universell utforming». Hovedmålet i prosjektet var:

**Utforske og finne fram til gode løsninger for synstolking av dataspill.**

Prosjektet ble innledet med en kunnskapsinnsamling om synstolking av dataspill. Denne kunnskapsinnsamlingen er oppsummert i rapporten: «Kunnskapsinnsamling synstolking av dataspel» [1]. Med bakgrunn i kunnskapsinnsamlingen gjorde vi en analyse av ulike løsninger for synstolking av dataspill. Analysen er oppsummert i rapporten: «Løysingar for synstolking av dataspel - analyse av The Last of Us og Sunlight» [2].

Tidlig i prosjektet etablerte vi et samarbeid med det norske spillselskapet Krillbite Studio [3]. I samarbeid med dem tilrettela og synstolket vi spillet «Sunlight», og deretter gjennomførte vi en brukertest med synshemmede av spillet. Brukertesten er beskrevet og oppsummert i rapporten: «Brukertest synstolking av spillet Sunlight». [4]

Kunnskapsinnsamlingen, analysen og brukertesten dokumenterer at det er mulig å lage universelt utformede dataspill. Det som gjenstår, er å få på plass løsninger som stimulerer til og sikrer synstolking av dataspill. Dette notatet utforsker i hvilken grad det er mulig å få på plass slike løsninger.

# Varige løsninger

EUs webdirektiv om universell utforming av nettsteder og mobilapplikasjoner (WAD) er en del av norsk rett [5]. Først ble synstolking utsatt, men fra 1. februar 2024 skal videoopptak som blir publisert i offentlig sektor være synstolket [6]. Siden kravet om synstolking ikke gjelder private virksomheter, kan ikke gjeldende norsk lovgivning brukes for å sikre synstolking av dataspill i Norge.

Et annet EU-direktiv skal nå også innføres i Norge: European Accessibility Act (tilgjengelighetsdirektivet) [7]. Vi har innhentet vurderinger fra Tilsynet for universell utforming av ikt, og en ekspert på standarder (Rudolph Brynn), om tilgjengelighetsdirektivet omfatter synstolking av dataspill. Deres vurderinger er at tilgjengelighetsdirektivet ikke regulerer synstolking av dataspill. De tar forbehold om at det kan komme utfyllende reguleringer som endrer virkeområdet, men de kan vanskelig se at virkeområdet i artikkel 2 i direktivet kan utvides slik at det kommer krav til synstolking av dataspill.

I samarbeid med Norges Blindeforbund drøftet vi hvordan vi på alternative måter kunne legge et grunnlag for synstolking av dataspill. I disse drøftingene trakk vi inn våre erfaringer fra arbeidet med å få gjennomslag for synstolking på andre områder. I over ti år jobbet MediaLT og Norges Blindeforbund for å få gjennomslag for synstolking av norske filmer. Dette førte i 2017 fram til at alle nye norske filmer som får støtte fra Norsk filminstitutt må synstolkes. Siden mange nye norske dataspill også får støtte fra Norsk filminstitutt, mente vi derfor at det var gode grunner for å innføre et tilsvarende krav for synstolking av norske dataspill. Vi hadde skriftlig korrespondanse og møter med Norsk filminstitutt for å fremme dette synet og for å få oversikt over støtteordningene. Norsk filminstitutt henviste til Kulturdepartementet for den videre dialogen om dette. Vi fulgte opp med skriftlige innspill og et møte med Kulturdepartementet for å drøfte disse mulighetene.

Kulturdepartementet er i den siste fasen med på å utarbeide en ny dataspillstrategi [8]. Strategien er utsatt, men skal nå etter planen komme før nyttår. Selv om vi kom seint inn i arbeidet med den nye dataspillstrategien, fikk vi anledning til å komme med våre innspill om synstolking av dataspill. I skrivende stund er det ikke avklart om Kulturdepartementet vil ta med noe om synstolking av dataspill i den nye dataspillstrategien, men Norges Blindeforbund og MediaLT vil uansett fortsette vårt interessepolitiske samarbeid med tanke på å få gjennomslag for at alle nye norske dataspill som får støtte fra Norsk filminstitutt må synstolkes.

Vår strategi i dette prosjektet har også vært å se på insitament for at produsentene på eget initiativ ønsker å synstolke dataspill. Samarbeidet med Krillbite Studio har i dette henseende både vært lærerikt og nyttig. Krillbite studio har både vist vilje og engasjement for å tilrettelegge og synstolke dataspill, og de tenker at det kan sikre dem et fortrinn i det videre arbeidet med dataspill. De uttrykker også at de har lært mye i utviklingen av den tilrettelagte og synstolkede versjonen av Sunlight. En kunnskap de ønsker å ta med seg inn i sitt videre arbeid med utvikling av dataspill.

Samarbeidet med Krillbite Studio vil fortsette etter prosjektets slutt. Krillbite Studio vil ta med seg funnene fra brukertesten inn i arbeidet med å ta fram en ny tilgjengelig versjon av spillet «Sunlight». Planen er at Krillbite Studio skal kontakte både Sony og Microsoft for å publisere en universelt utviklet versjon av «Sunlight» for både Playstation og Xbox. Krillbite mener det er økt oppmerksomhet og interesse i begge selskaper for å tilby «accessible» dataspill, og at det derfor bør være muligheter for å få med selskapene på et samarbeid. Det har også flere andre grunner:

* Så langt vi kjenner til er det første gang at et lite spillselskap har tatt fram et tilgjengelig og synstolket dataspill. Når det er mulig for et lite selskap med svært begrensede ressurser, bør det sende et tydelig signal til spillbransjen om at dette er mulig for alle.
* Synstolking av dataspill har til nå dreid seg om synstolking av filmatiske scener (cutscenes). I «Sunlight» har vi tatt synstolkingen et steg lenger, ved at spillsekvenser også er synstolket.

Disse to forholdene gjør tilretteleggingen og synstolkingen av «Sunlight unik». Noe vi tror vil gjøre det interessant for Sony og Microsoft å tilby «Sunlight».

For ikke å forringe nyhetsverdien, vil vi vente med å gå ut med at Norges første synstolkede dataspill nå er utviklet. Vi vil overlate til Sony og Microsoft å gå ut med denne nyheten. De har et stort markedsføringsapparat og effektive kanaler å spre nyheten i. Så det vil langt overstige det vi kan få til som små selskaper. Vår plan er derfor å gå ut i våre informasjonskanaler i etterkant av at Sony og Microsoft har sluppet nyheten.

Det kan gå ut året (2023) før Sony og Microsoft har bestemt seg. Hvis vi får nei fra begge selskapene, vil vi legge en alternativ plan. Denne planen vil gå ut på å tilby en PC-versjon av «Sunlight», men detaljplanleggingen av hvordan spillet skal spres og nyheten kommuniseres, vil bli gjort i etterkant av et eventuelt nei fra sony og Microsoft.

MediaLT tilbyr allerede i dag en rekke tjenester innen synstolking. Prosjektet har lagt et godt grunnlag for at vi nå også kan tilby synstolking av dataspill. Vi håper på drahjelp fra lanseringen av den tilgjengelige versjonen av Sunlight, og vi vil bruke kunnskapen fra prosjektet og publisiteten rundt den tilgjengelige versjonen for å få til nye synstolkede dataspill.

# Referanser

[1] Kunnskapsinnsamling synstolking av dataspel
<http://www.medialt.no/dokumenter-og-lenker/1471.aspx>

[2] Løysingar for synstolking av dataspel - analyse av The Last of Us og Sunlight
<http://www.medialt.no/dokumenter-og-lenker/1471.aspx>

[3] Nettsidene til Krillbite
<https://www.krillbite.com/>

[4] Brukertest av spillet Sunlight
<http://www.medialt.no/dokumenter-og-lenker/1471.aspx>

[5] Tilsynet for universell utforming av ikt om EUs webdirektiv (WAD)
<https://www.uutilsynet.no/webdirektivet-wad/eus-webdirektiv-wad/265>

[6] Tilsynet for universell utforming av ikt om synstolking av video
<https://www.uutilsynet.no/veiledning/synstolking-av-video/224>

[7] European Accessibility Act (tilgjengelighetsdirektivet)
<https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1202>

[8] Artikkel med kulturdepartementet om den nye dataspillstrategien
<https://www.pressfire.no/artikkel/kulturdepartementet-den-nye-dataspillstrategien-kommer-i-ar>