



---

Saknr: 2020/240-1  
Saksbehandlar: Terje Haugsgjerd

---

## Saksgang

Utval	Utv.saksnr.	Møtedato
Hovudutval for kultur, idrett og integrering		17.03.2020

## Rom for møte - teknologi, spel, og integrering 2020

Forslag til vedtak

1. Hovudutval for kultur, idrett og integrering meiner at folkebiblioteka skal arbeide med å førebygge og minke teknologiske skilje i befolkninga.
2. Hovudutval for kultur, idrett og integrering meiner at fylkeskommunen skal ta eit regionalt ansvar for å koordinere og utvikle biblioteka innan spel og teknologi.
3. Hovudutval for kultur, idrett og integrering gjev fylkesdirektør fullmakt til å utlyse midlar til prosjekt i kommunane i samsvar vedlagte kriteria. Utvalet handsamar tildelingsak i mai.

## Samandrag

Fylkeskommunen har saman med Bergen Off. Bibliotek og Vestland Innvanderråd blitt tildelt 1 700 000 kr frå Gjensidigestiftelsen til integreringsprosjektet *Rom for møter - teknologi, spill og integrering 2020-2021*. Prosjektet har som føremål å bidra til mangfald og betre integrering mellom nordmenn og innvandrara, ved å ta i bruk felles arenaer og aktivitetar i samarbeid med frivillige i folkebiblioteka. Det er kr 250 000 tilgjengeleg til prosjekt i kommunane utanom Bergen i 2020. Det kan søkast om midlar til å utvikle spelerom og tilknytte aktivitetar i biblioteka.

Per Morten Ekerhovd  
fylkesdirektør

Ruth Ørnholt  
seksjonsjef

*Saksframlegget er godkjent elektronisk og har difor ingen handskriven underskrift*

## Vedlegg

- 1 Rom for møte - teknologi, spel, og integrering 2020

## Saksutgreiing

### Bakgrunn for saka

Dataspel har vorte aktualisert i Vestland fylke blant anna gjennom eit politisk initiativ knytt til utvikling av ein eigen E-sport strategi (jfr. PS 14/2019). Ein sentral del av arbeidet med strategien er korleis fylkeskommunen kan bidra til meir kunnskap og kompetanse om dataspel og e-sport i samfunnet.

Biblioteka har ei viktig samfunnsoppgåve i å formidle kunnskap til alle. Tilbodet utviklar seg i takt med samfunnet rundt. Fokus på ny teknologi og digitalt innhald har kome for fullt dei siste åra. I ei slik samfunnsutvikling ligg det ein fare for at det kan oppstå digitale skilje i befolkninga knytt til tilgang og bruk av ny teknologi.

Digitale skilje kan vere uheldig med tanke på framtidige arbeidsmoglegheiter og deltaking i samfunnet, men det handlar også om det sosiale. Om lek og moro går føre seg digitalt, er det viktig at barn og ungdom har like moglegheiter for å delta og skape innan desse aktivitetane.

Utviklinga av folkebiblioteka dei siste åra, har samanheng med endringar i Folkebiblioteklova som trådte i kraft frå 2014. Føremålsparagrafen slår fast bibliotekas formidlingsansvar og funksjon som møteplass. Utviklingsarbeidet innan spel og teknologi følger også nasjonale satsingar som *Spillerom - Dataspillstrategi 2020-2022*, som er utarbeid av Kulturdepartementet saman med Norsk filminstitutt, Kulturtanken og Medietilsynet. Strategien blei lansert på Bergen Off. Bibliotek i september 2019.

### Rom for møte - teknologi, spel og integrering 2020-2021

Som eit verkemiddel for å hjelpe folkebiblioteka som integreringsarena, har Vestland innvandrarråd i samarbeid med Bergen Off. Bibliotek og Hordaland fylkesbibliotek søkt om midlar frå Gjensidigestiftinga. Vestland Innvandrarråd har blitt tildelt 1,7 millionar til satsing på teknologi og spel for 2020 og 2021.

Løyvinga vert fordelt mellom samarbeidspartnarane, og Vestland fylkeskommune har i 2020 tilgjengeleg kr 300 000. Midlane skal nyttast med kr 250 000 til prosjekt i kommunar utanom Bergen og kr 50 000 til kompetanseheving og erfaringsutveksling. Seksjon for bibliotekutvikling har ansvar for løyvinga, bidrar med å koordinere og rådgje i utviklinga, og har ansvar for kompetanseutviklinga i samarbeid med relevante aktørar.

Midlane skal brukast til aktivitetar for å vise mangfald og auke integreringa mellom nordmenn og innvandrarar i Vestland. Målgruppa for prosjektet er barn og unge i minoritetsbefolkninga, som flykningar og andre innvandrar, men også majoritetsbefolkninga, der ein felles interesse for teknologi og spel er ein god inngang til å bli betre kjent på tvers av kulturar.

Formålet med tilskotsordninga er å bygge vidare på det gode arbeidet som vert gjort for å bidra til mangfald og betre integreringa lokalt i biblioteka. Det kan gjerast ved å tilby digitalt utstyr og skape spelerom med aktivitetar som utviklar sosiale møteplassar i lokalsamfunna, i samarbeid med frivillige og andre relevante aktørar. Målet er at barn og unge møtast rundt felles interesser for teknologi og spel. Kriteria for tilskotsordninga er vedlagt saka.

### Vedtakskompetanse

Hovudutval for kultur, idrett og integrering, jf. vedteke reglement for hovudutval for kultur, idrett og integrering, punkt 3.

### Vurderingar og verknader

**Økonomi:** Løyving på kr 300 000 frå Gjensidigestiftinga i 2020. Midlane skal nyttast med kr 250 000 til prosjekt i kommunar utanom Bergen. Kr 50 000 skal nyttast til kompetanseheving og erfaringsutveksling

**Klima:** Ingen relevans.

**Folkehelse:** Tilgang til bibliotek er ein del av det ålmenne folkehelsearbeidet.

**Regional planstrategi:** Tiltaket følgjer opp satsingar i Regionale kulturplan i Hordaland 2015-2025 og Regional plan for kultur i Sogn og Fjordane 2019 - 2027.

## Konklusjon

Fylkesdirektøren ser at Satsinga *Rom for møte - teknologi, spel og integrering 2020-2021* kan førebygge og minke teknologiske skilje i befolkninga. Spel er ein viktig sosial aktivitet som kan gje eit grunnlag for møte på tvers av kulturar. Prosjektet viser korleis folkebibliotek kan vere ein aktør for utviklinga av dataspel og e-sport i Vestland. Det skal skapast nye rom og samarbeidet mellom det offentlege og frivillige for å løyse viktig samfunnsoppgåver innan integrering og inkludering blir synleg.