
	2020/187-3
	Britt Karen Spjeld, Terje Haugsgjerd, Simen Lagesen
Saksnr:	Krogstie, Linda Farestveit,
Saksbehandlar:	Frank Tore Farsund Tveit, Øyvind Sunde Høstaker og Hanne Marthe Espe

Saksgang

Utval	Utv.saksnr.	Møtedato
Hovudutval for kultur, idrett og integrering		15.10.2020
Hovudutval for opplæring og kompetanse		16.09.2020
Fylkesutvalet		29.10.2020
Fylkestinget		15.12.2020

E-sport i Vestland fylke - svar på verbalpunkt i Fylkestinget desember 2019.

Forslag til innstilling

1. Fylkestinget stiller seg bak innhaldet i saka og den vidare oppfølginga som vert skissert i oppsummeringa under kvart punkt.
2. Fylkestinget får sak med evaluering og rapport lagt fram hausten 2021.

Samandrag

I Fylkestinget i desember 2019 vart det fremma verbalforslag om å utarbeide ein strategi for e-sport i Vestland. Forslaget vart vedteke, og denne saka er oppfølging av dette. Avdeling kultur, idrett og inkludering og avdeling for opplæring og kompetanse er ansvarleg for oppfølginga, og det vart sett ned ei arbeidsgruppe med brei representasjon frå dei to avdelingane.

Det har vore gjennomført fleire møter og ein utvida workshop med eksterne samarbeidspartnarar på Energisenteret for barn og unge på Haukeland universitetssjukehus. Dei ulike aktørane fekk presentere sine felt, det vart diskutert konkret oppfølging i spissa grupper og det var omvising i [VR-rommet på Energisenteret](#).

Fylkesrådmannen har i denne omgang valt å ikkje lage ein eigen strategi, men å rapportere på status for område og presentere ulike aksjonsområde på dei seks punkta. Saka vert ikkje lagt fram med tanke om økonomisk vedtak. Det er tenkt at dei ulike tiltak og skissering av vidare arbeid skal skje innan eksisterande budsjetttrammer. Hovudelementa i saka er samhandling og kompetanseheving.

Rune Haugsdal
fylkesrådmann

Per Morten Ekerhovd
fylkesdirektør

Saksframlegget er godkjent elektronisk og har difor inga handskriven underskrift

Saksutgreiing

Bakgrunn for saka

Dette er verbalpunktta som Fylkestinget vedtok:

1	<i>Behov for ytterlegare satsing på e-sport i vidaregåande opplæring</i>
2	<i>Korleis fylkeskommunen kan bidra til meir kunnskap og kompetanse om dataspel og e-sport i samfunnet?</i>
3	<i>Korleis fylkeskommunen kan bidra til etablering og drift av lokale treningslokalitetar for spelarar?</i>
4	<i>Korleis fylkeskommunen kan bidra til etablering av lokale og regionale dataspel miljø, konkurransar, turneringar og møteplassar?</i>
5	<i>Korleis fylkeskommunen kan støtte og bidra til større internasjonale e-sport-arrangement i Vestland?</i>
6	<i>Kva verkemiddel fylkeskommunen kan bruke i samarbeid med kommunar, organisasjonar, næringsliv og eldsjeler for å bygge opp lokale lag og spelarar på internasjonalt nivå?</i>

I oppstarten av arbeidet med dette arbeidet såg ein fort at det er mykje aktivitet innan e-sport og gaming i Vestland, og at fylkeskommunen er ein aktuell aktør på mange områder. Gjennom å sjå arbeidet i samheng og ha god kommunikasjon på tvers av aktørane, vil vi kunne sikre å ivareta både breidde og topp innanfor området.

Det siste året har det vore ei stor satsing på e-sport og gaming i Idrettscampus Bergen (ICB), som er eit samarbeid mellom følgjande aktørar: SK Brann, Olympiatoppen Vest, Vestland idrettskretse, Universitetet i Bergen, Høgskulen på Vestlandet, Bergen kommune, Vestland fylkeskommune og Helse Bergen. Det vil vere naturleg å knyte arbeidet i ICB tett opp mot eit regionalt arbeid, då mange av fokusområda er samanfallande og aktørar og brukargrupper overlappar.

Med m.a. modellar frå Danmark som inspirasjon, er det etablert eit prosjekt [Aktive Gamere](#). Fleire av verbalpunktta som vart vedtekne i Fylkestinget i desember 2019 vert løfta som satsingsområde i [strategidokumentet til prosjektet](#). Prosjektet jobbar for ei sunn utvikling av gaming og e-sport i Vestland og nasjonalt. Ein ønskjer å skape møteplassar slik at fleire får oppleve glede i gaming, fysisk aktivitet og sunt kosthald på tvers av alder, kjønn, etnisitet, fysisk form, sosial bakgrunn og funksjonsnivå. Idrettscampus Bergen vil samle og samarbeide med sentrale aktørar om konkrete behov for møteplassar og meistringsarenaer for gaming og e-sport i Vestland fylke.

Arbeidet med e-sport i Vestland følgjer ei utvikling der dataspel er blitt ein større og etablert del av samfunnet. Nasjonalt er det til dømes lagt fram ein eigen strategi frå Regjeringa som har fått namnet "Spillerom". [Strategien](#) skal løfte dataspel som sjølvstendig kulturuttrykk, kunstform, næring og fritidsaktivitet og gjeld i perioden 2020-2022. Med strategien ønsker regjeringa ikkje berre å løfte spel-kulturen, men også å utvikle norsk næringsliv slik at ein får en spillbransje som kan hevde seg internasjonalt. Denne saka tek eit regionalt perspektiv på korleis ein kan understøtte og utvikle e-sport.

Status Norges e-sportforbund

I tillegg til dette jobbar Norges E-sportforbund med å etablere seg som ein samlande aktør for alle i norsk e-sport. Den første generalforsamlinga er sett til 1. september i år. Utvalsleiar for kultur, idrett og integrering, Stian Jean Opdal Davies, er foreslått som styremedlem, og sagt seg villig til å stå på val som representant frå VLFK / Aktive Gamere - gruppa.

Forbundet har fått finansiering frå Innlandet fylkeskommune og Forsvaret over ein periode på tre år.

Rask utvikling

Utviklinga innan gaming og e-sport skjer fort, og aktørane er etter kvart mange. I verbalforslaget som vart vedteke i Fylkestinget desember 2019, var det lista opp 6 spørsmål som denne saka skal svare på. I saksutgreiinga vert spørsmåla svara ut med informasjon frå dei ulike seksjonane som er komen fram gjennom kartlegging av e-sport og gaming i Vestland. Vidare vil kvart spørsmål bli oppsummert med føringar for korleis det skal jobbast vidare med dette.

Det vil vere naturleg at ein i vidare arbeid med e-sport og gaming i Vestland ser til det arbeidet som vert gjort av andre aktørar og samordnar satsingar og dreg nytte av ressursane. Til dømes vil det vere aktuelt å implementere dette tema i arbeidet med regional plan for kultur, idrett og friluftsliv, regional plan for innovasjon og næring, regional arrangementsstrategi m.m.

Difor vil det vere viktig å oppretthalde ei slik arbeidsgruppe på tvers, som samstundes har ein fot innanfor hjå mange aktørar og andre relevante partar.

Under følgjer kort utgreiing av dei seks verbalforslaga som Fylkestinget vedtok i desember 2019.

1. Behov for ytterlegare satsing på e-sport i vidaregåande opplæring

E-sport har vore prøvd ut med gode erfaringar ved tre vidaregåande skular i Vestland fylkeskommune: Firda vgs, Arna vgs, og Os gymnas. Involverte lærarar og leiarar frå skulane har delt sine erfaringar med e-sport i skulen i arbeidet med oppfølginga av verbalpunkta. Det har vore svært interessant å høyre dei positive erfaringane alle dei tre skulane har hatt i utviklinga og gjennomføringa av opplæringa med e-sport. Det er framleis lite kunnskap i sektoren om e-sport generelt, og erfaringane frå skular som har etablert tilbod om e-sport som del av opplæringstilbodet. Det er difor ønskeleg at fylkesdirektøren legg til rette for kunnskapsdeling og etablering av samarbeidsforum/nettverk som kan vere med å utvikle og utvide tilbod om e-sport i opplæringa.

Eit anna område som blir viktig å utforske nærmare er i kva grad e-sport i undervisninga kan vere særleg nyttig for elevar med ulike psykiske eller fysiske lidningar. Energisenteret for barn og ungdom ved Haukeland universitetssjukehus har interessant erfaring og kompetanse som kan være relevant i arbeid med å utvikle gode opplæringstilbod for elevar med særleg behov for tilrettelegging.

Eit moderne skulebibliotek som kan nyttas til fleire oppgåver, kan vere ein medspelar i utvikling av speltilbod. Viktige forutsetningar er nødvendig teknisk utstyr og kompetanse om spel i skulebiblioteket.

Norges e-sportforbund har ønske om å prøve ut tilbod om e-sport toppidrett fleire stader i landet. Vestland fylkeskommune vil, i samarbeid med relevante aktørar, sjå vidare på om dette kan vere aktuelt for vidaregåande skular i Vestland som har tilbod om toppidrett.

Oppsummering:

Fylkesdirektør opplæring ser svært positivt på dei erfaringane som har vore gjort i dei vidaregåande skulane kring e-sport og vil prøve å utvikle meir kunnskap om e-sport som undervisningstilbod med mål om å inspirere fleire skular til å starte opp tilbod.

Det er også ønskeleg at fylkeskommunen deltek i utprøving og bidreg til forskning i samarbeid med ekstern kompetanse for å sjå korleis e-sport kan nyttast i arbeid med å utvikle tilrettelagte opplæring for elevar med særskilte behov. Dei vidaregåande skulane vert oppmoda til å knyte til seg nettverk for å få eit breiare samarbeid på tvers og for å nytte seg av dei ressursane som ligg blant dei ulike aktørane på område.

2. Korleis fylkeskommunen kan bidra til meir kunnskap og kompetanse om dataspel og e-sport i samfunnet?

E-sport workshop fylkesfestivalen Måløy.

I den planlagde UKM fylkesfestivalen i Måløy i 2020, var E-sport ein av fleire workshops som ungdommen kunne delta på. Dette er ein type workshop med for eit relativt nytt uttrykk som ein ønskjer å legge meir til rette for dei kommande åra. Det er viktig for rekruttering og for å anerkjenne uttrykket. Her har fylkeskommunen eit samarbeid med hovudarrangør av fylkesfestivalen som er eit forum der satsing kan løftast fram i planlegging av fylkesfestivalar.

Gaming og helse.

Når det gjeld gaming og helse er det fokus på å anerkjenne kulturelt uttrykk og gje det ein rettferdig plass. Det strategiske arbeidet innan gaming og helse internt i fylkeskommunen dei neste åra omhandlar å løfte gaming som en ressurs for identitet, personleg uttrykk og sosial kvardag.

Helse Bergen er leiande i bruk av VR og gaming/e-sport i behandling og som rekreasjon. VR-rommet ved Energisenteret for barn og unge ved Haukeland universitetssjukehus, er ei nyvinning som er med å opne nye måtar å møte psykiske utfordringar m.m. Gjennom å iscenesette daglegdagse situasjonar kan ein gjennom VR få opplevinga av å gjennomgå dei reelle utfordringane. Den kompetansen og dei resultatane som kjem av dette arbeidet kan ha stor overføringsverdi til andre område i samfunnet. T.d. kan dette ha verdi for tilrettelegging av vidaregåande opplæring, som vist til under spørsmål 1.

The GAMBERgen study

Dette er ein barn- og foreldrekohort om gaming, fysisk aktivitet og helse i regi av Universitetet i Bergen, Høgskulen på Vestlandet og NTNU, initiert av Idrettscampus Bergen. Dette arbeidet vil vere eit grundig og godt kunnskapsgrunnlag for fagområde gaming og e-sport, og målet med prosjektet er å undersøke tydinga av skjermbasert spelning på barn og unge si fysiske og psykiske helse. Deltakarane i studien vil bli følgt opp årleg i 20 år.

Bibliotek og spelkompetanse/Lokale arenaar for spelkompeanse

Seksjon for bibliotekutvikling har i april 2020 lyst ut 250 000 kr til åtte integreringsprosjekt med utgangspunkt i spel og teknologi i bibliotek i Vestland. Midlane er del av prosjektet «Rom for møte – teknologi, spel og integrering 2020». Det er eit samarbeidsprosjekt med Vestland Innvandrerråd og Bergen Offentlige Bibliotek. Prosjektet har fått totalt 1,7 millionar kroner frå Gjensidigestiftinga til ei eiga satsing på teknologi og spel. Midlane skal brukast til aktivitetar for å vise mangfald og auke integreringa mellom nordmenn og innvandrarakar, blant anna med å utvikle modeller for kva bibliotek kan tilby av ny teknologi og spel. Målet er at barn og unge kan møtast rundt felles interesse for teknologi og spel.

I tillegg til å lyse ut midlar, er Seksjon for bibliotekutvikling i gang med å utarbeide kompetanseopplegg om dataspel og teknologi for bibliotektilsette. Det har som mål å auke kompetansen bibliotektilsette har om spel og teknologi, som dei kan nytte vidare i biblioteket sin verksemd. Det er satt av 50 000 kr til dette arbeidet.

Oppsummering:

Som ein regional utviklingsaktør kan det å koordinere kompetansetiltak og erfaringsdeling på tvers av det private, frivillige og offentlege vere eit viktig verkemiddel. Det ligg eit potensiale i å samsnakkast på tvers av offentlege einingar. Fylkeskommunen har mykje god erfaring med å arrangere konferansar og kurs for å utvikle kompetanse på tvers. Nedstenginga av det fysiske samfunnet, har aktualisert behovet og nytta av det digitale møterommet i ei slik kunnskapssamanheng.

Vidare utvikling av regionale tiltak skal sjåast i samanheng med arbeidet i Idrettscampus Bergen/ Aktive Gamere.

3. Korleis fylkeskommunen kan bidra til etablering og drift av lokale treningslokalitetar for spelarakar?

Modell for implementering av e-sport og gaming i arena for kultur og idrett

Idrettscampus Bergen skal opprette Aktive Gamere team, som skal gje råd, rettleie klubbar og idrettslag om e-sport og utvikle kurspakkar og utdanningar som sikrar dyktige og utdanna e-sportstrenarakar.

Organisering og ressursar som økonomi er sentralt i etablering av lokale tilbod. Fylkeskommunen kan spele ei viktig rolle i å understøtte oppstart av lokale tilbod med kunnskap om etablering og drift av ulike modellar for spelrom. Dette handlar blant anna om å innhente og dele kunnskap om

støtnadsordningar innan spelutvikling og e-sport. Eit verkemiddel kan vere å etablere eller legge til rette for samarbeid innan e-sport, t.d. i spelprosjekt med ekstern finansiering.

Det er etterkvart fleire som implementerer areal for e-sport og gaming i bygging av nye idrettsanlegg. Det vil vere naturleg at dette område blir ein større del av planlegging av anlegg og fysiske miljø for barn og ungdom.

Søknad om ekstern finansiering

Idrettscampus Bergen søker ekstern finansiering gjennom Sparebankstiftinga Sogn og Fjordane, som har vist stor interesse for dette samarbeidet.

Oppsummering:

Vestland fylkeskommune vil, i samarbeid med aktuelle aktørar, jobbe vidare for at lokale klubbar og miljø skal få lagt tilrette for e-sport og gaming både som fritidsaktivitet, men også på konkurransenivå.

4. Korleis fylkeskommunen kan bidra til etablering av lokale og regionale dataspelmiljø, konkurransar, turneringar og møteplassar?

Norgescupen

I 2019 starta UKM Norge sin eigen E-sport-satsing Norgescupen. Då UKM skjer i kommunane og fylka, gjeld den nasjonale satsinga også lokalt og i Vestland fylke. I 2020 vert Norgescupen arrangert for andre år. Nytt for 2020 er særleg digital satsing og tilrettelegging som erstatning for avlyste UKM fylkesfestivalar. Då E-sport er digital, er dette mindre råka av Korona-situasjonen enn andre kunst og kulturuttrykk. På <https://norcup.ukm.no/> kan ein lese om at Norgescupen er UKM si satsing for breidda, og ikkje for eliten. UKM ønskjer å få med seg flest mogleg som synest det er moro å spele på lag med andre. I år er det valt eit lågterskel lagspel med lav aldersgrense. Dette er ope for alle, men den totale alderen på laget må ikkje overstige 75 år. UKM står som prosjekteigar. Sarpsborg kommune med tilsette og ungdommar frå Ungdommens Kulturhus er produsentar og skaparar av Norgescupen 2020.

Turboprisen

UKM deler kvart år ut Turboprisen for kommunar som har utmerka seg med rekruttering. I Vestland i år fekk Sunnfjord kommune Turboprisen for inkludering av LAN som kulturelt uttrykk. Ved å inkludere ein ny type aktivitet i UKM-programmet er det skapt engasjement og betre forankring hjå ei viktig målgruppe for UKM. Sunnfjord kommune har med dette lagt til rette for auka rekruttering og skapt ny relevans for ei målgruppe som no får eit større spekter av aktivitetar å velje mellom.

Idrettscampus Bergen

I prosjektgruppa Arrangementskompetanse, vert det samarbeidd på tvers av aktørar innan kommune/fylkeskommune, reiseliv, kultur og idrett. Gjennom prosjektet er det fokus på å bygge og dele kompetanse rundt ulike arrangement av regional verdi. Som vidareføring av ei rekke møteplassar for kompetanse før pandemien, vert det no arrangert temabaserte digitale møteplassar gjennom hausten 2020 og våren 2021. Ein av desse vil ha fokus på e-sport og gaming.

Samarbeid med Norges e-sportforbund

Idrettscampus Bergen/ Aktive Gamere er i dialog med forbundet om å formalisere ein avtale om samarbeid som inneber mellom anna:

- Bidra med ein regional og nasjonal informasjonsflyt gjennom å skape møteplassar for barn, ungdom og foreldre
- Arbeid med inkludering og meistring for barn og unge som fell utanfor tradisjonell idrett og i samfunnet
- Fokus på livsmeistring, helse og fysisk aktivitet
- Skape miljø for talentutvikling innanfor e-sport
- Skape gode rammer for frivillighet i klubbar og idrettslag

Oppsummering:

Vestland fylkeskommune og UKM vil arbeide vidare for å løfte fram gaming som kulturelt uttrykk. Samarbeidet mellom gaming/e-sport -miljøet i kommunane, ulike skular og dei etablerte e-sporttilboda ved vidaregåande skular, bidreg til kompetansedeling og utviklinga på område.

Fylkeskommunen vil i samarbeid med ICB jobbe vidare med kompetanseutvikling på arrangement knytt til e-sport og gaming.

Gjennom prosjektet Aktive gamere jobbar ICB med etablering og forankring av lokale og regionale miljø og møteplassar. Vestland fylkeskommune er, som ein av aktørane i ICB, positiv til dette. Ulike etablerte tilskotsordningar kan vere aktuelle verkemiddel inn i arbeidet.

5. Korleis fylkeskommunen kan støtte og bidra til større internasjonale e-sport-arrangement i Vestland?Regional arrangementsstrategi

Gjennom eit koordinerande arbeid i Idrettscampus Bergen i prosjektgruppa arrangementskompetanse, vert det mellom anna jobba med strategiar for ulike arrangement i regionen. Både Bergen kommune og andre er naturlege vertskommunar for ulike arrangement, men til store internasjonale e-sportarrangement er det trong for større arena enn det som finnst i dag. Ei etablering og forankring av Norges e-sportforbund vil vere eit verkemiddel for m.a. å jobbe mot slike arrangement i Norge.

Oppsummering:

Vestland fylkeskommune vil ha fokus på dette gjennom prosjektarbeid i Idrettscampus Bergen og opp mot Norges e-sportforbund. Krav til anlegg/ arena vil avgrense storleiken på arrangementa som kan leggast til vår region.

6. Kva verkemiddel fylkeskommunen kan bruke i samarbeid med kommunar, organisasjonar, næringsliv og eldsjeler for å bygge opp lokale lag og spelarar på internasjonalt nivå?

Eit viktig grunnlag for arbeidet med dataspel og e-sport i fylket er å auke fylkeskommunens eigen kompetanse innan feltet. Her er tverrfagleg samarbeid og utveksling av erfaring sentralt for å kunne løyse nye oppgåver innan feltet og utvikle gode verkemiddel for feltet.

Fylkeskommunen har god erfaring med å arrangere regionale samlingar for å utveksle erfaringar og idear som grunnlag for vidare utvikling, t.d. den årlege fylkeskulturkonferansen. Som eit samfunnsområde i stadig utvikling kan ei årleg samling innan dataspel og e-sport vere med på løfte den felles regionale kompetansen og legge grunnlag for vidare utvikling.

Fylkesrådmannen vil arbeide vidare med å opprette eit årleg fylkeskommunalt utviklingsstipend for unge lovande e-sportutøvarar i samarbeid med m.a. ICB og Norges E-sportforbund frå 2021.

Oppsummering:

Vestland fylkeskommune vil jobbe med å auke kompetanse innan feltet som eit grunnlag for rådgjeving og utvikling. I tillegg vil fylkeskommunen jobbe for, og bidra til å arrangere tverrfaglege samlingar som grunnlag for kompetanse til å utvikle lokale lag og spelarar.

Det vert lagt fram eiga sak til hovudutval for kultur, idrett og integrering med retningsliner for utviklingsstipend til unge lovande e-sportutøvarar. Fylkesrådmannen foreslår å finansiere utviklingsstipendet innan budsjettamma for avdeling kultur, idrett og inkludering.

Vedtakskompetanse

Fylkestinget

Vurderingar og verknader

Økonomi: Det er tenkt at dei ulike tiltak og skissering av vidare arbeid skal skje innan eksisterande budsjetttrammer

Klima: Ikkje relevant

Folkehelse: Arbeidet underbygger mål i gjeldande regionale planar for folkehelse.

Regional planstrategi: Arbeidet vil sjåast i samanheng med mål i regional planstrategi og FN sine berekraftsmål.

Konklusjon

Fylkesrådmannen prioriterer arbeidet med e-sport og gaming, og ønskjer at dei ulike områda blir følgd opp som skissert i saka. Området er stort og omfattar mange små og store aktørar. Vestland fylkeskommune skal sikre egne interesser og bidra inn i nettverk og samarbeidsprosjekt for å sikre utviklinga. Hovudelementa i saka er samhandling og kompetanseheving.

Fylkesrådmannen rår til at Fylkestinget stiller seg bak innhaldet i saka og den vidare oppfølginga som vert skissert i oppsummeringa under kvart punkt. Ei sak med rapport og evaluering vert lagt fram for fylkestinget hausten 2021.