
2020/187-5
Britt Karen Spjeld,
Marianne Ose Askvik,
Saksnr: Kenth Rune Måren, Anne
Saksbehandlar: Mette Nesje Porten, Simen
L. Krogstie, Terje
Haugsgjerd, Turid Skrede,
Hanne Espe

Saksgang

Utval	Utv.saksnr.	Møtedato
Hovudutval for opplæring og kompetanse		08.09.2021
Hovudutval for kultur, idrett og integrering		08.09.2021
Fylkesutvalet		21.09.2021
Fylkestinget		29.09.2021

E-sport i Vestland fylke. Status på område, kunnskapsgrunnlag og strategi for arbeidet.

Forslag til innstilling

1. Fylkestinget vedtek strategiske aksjonspunkt som ligg ved i eige dokument. Aksjonspunkta vil bli evaluert og revidert hausten 2022.
2. Fylkestinget tek til orientering kunnskapsgrunnlag for e-sport og gaming i Vestland som ligg ved som eige dokument. Kunnskapsgrunnlaget blir oppdatert årleg.
3. Fylkestinget prioriterer arbeidet med oppfølging av strategien i komande budsjetthandsaming.
4. Vestland fylkeskommune sitt engasjement vert dekkja innanfor avdelingane sine budsjett.

Samandrag

I Fylkestinget i desember 2020 vart det vedteke å utarbeide ein strategi for e-sport i Vestland. Denne saka er oppfølging av dette. Innhaldet i saka er tredelt:

- Saksutgreiinga presenterer status for ulike område der fylkeskommunen har interesser/ oppgåver.
- Strategi med aksjonspunkt for e-sport og gaming i Vestland i kort punktliste (vedlegg).
- Kunnskapsgrunnlag (vedlegg).

Innhaldet i strategien blir fulgt opp gjennom arbeidet med regional plan for kultur, idrett og friluftsliv 2023-2035, og i handlingsprogrammet for planen. Arbeidet vil også bli sett i samanheng med andre relevante regionale prosessar, som t.d. frivilligstrategi og handlingsprogram for folkehelse. I tillegg vil arbeidet bli knytt tett opp mot relevante aktørar og nettverk sine satsingar. Avdeling kultur, idrett og inkludering, avdeling for strategisk utvikling og digitalisering og avdeling for opplæring og kompetanse er ansvarleg for innhaldet i saka og oppfølging av strategien. Koordineringa er forankra i ei brei arbeidsgruppe med representasjon frå dei tre avdelingane.

Dei ulike punkta i strategien vil i all hovudsak knytast til eksisterande oppgåver og verkemiddel. I det vidare arbeidet med tiltak tilhøyrande strategien, vil det også bli peika på trong for ev. nye

verkemiddel eller justering av eksisterande. Vestland E-sport har for 2022 søkt fylkeskommunen om tilskot til drift for å opprette ei stilling som e-sport-koordinator på tvers av aktørane i Vestland.

Rune Haugsdal
fylkeskommunedirektør

Per Morten Ekerhovd
avdelingsdirektør

Saksframlegget er godkjent elektronisk og har difor inga handskriven underskrift

Saksutgreiing

Bakgrunn for saka

Saksprotokoll frå fylkestinget

15.12.2020: <https://innsyn.vlfk.no/Innsyn/DmbHandling/ShowDmbHandlingDocument?dmbld=2972&caseType=Protokoll®istryEntryId=159667&sourceDatabase=>

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

Dei siste par åra har det vore ei stor satsing på e-sport og gaming i Idrettsklynge Vest (IKV), gjennom m.a. møteplassen Aktive Gamere. Prosjektet jobbar for ei sunn utvikling av gaming og e-sport i Vestland og nasjonalt. Målet er 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. IKV vil samle og samarbeide med sentrale aktørar om konkrete behov for møteplassar og meistringsarenaer for gaming og e-sport i Vestland fylke. Det vil vere naturleg å knyte arbeidet i IKV tett opp mot eit regionalt arbeid, då mange av fokusområda er samanfallande og aktørar og brukargrupper overlappar.

Vestland fylkeskommune håpar at dette systematiske arbeidet som no vert gjennomført i Vestland, kan vere med på å legge til rette for eit godt miljø innan e-sport og gaming. Det er eit mål at utviklinga skal vere kunnskapsbasert, og at det arbeidet vi gjer skal vere med å legge eit grunnlag med kunnskap og etiske verdiar som lagar gode og trygge rammer for denne viktige fritidsaktiviteten.

Topp og breidde

Å utvikle gode elitespelarar innan e-sport kan vere viktig for Vestland, men kanskje endå viktigare er det å senke terskelen for deltaking ved å sidestille e-sport og gaming med idretten. Ved å gjere dette opnar ein for arenaer der potensielle talent og fritidsspelarar kan møtast og nytte seg av godt utstyr, trene saman, opprette lag, lære om samarbeid i trygge rammer, ha trygge vaksne til stades, og lære om fysisk aktivitet, eit sunt kosthald, og korleis dette er kritisk for å bli ein god utøvar.

Ved å legge til rette for inkluderande møteplassar for gaming, kan unge møtast på tvers av sosio-økonomiske grenser og spele saman - ikkje alltid med mål om å bli internasjonale meistarar, men som mål å ha ein god kamp med gode vener. Slike møteplassar bør ha gamingutstyr til fri bruk, slik at aktiviteten blir tilgjengeleg for fleire. Det vil vere aktuelt å utvikle gode lokale modellar for lån/leige, sambruk og drift.

Kunnskapsgrunnlag

I samband med strategi for e-sport har det blir utarbeidd eit kunnskapsgrunnlag for e-sport i Vestland. E-sport som fagleg tematikk er relativt nytt og difor tek kunnskapsgrunnlaget utgangspunkt i mellom anna nasjonale styringsdokument og Vestland fylkeskommune sine samarbeidspartnarar i Idrettsklynge Vest, Vestland idrettskrets, Vestlandet e-sport (VESP), Norges e-sportforbund og andre ressursar (t.d. UngData). Det er framleis mykje ein ikkje veit om potensielle fordelar og ulemper med skjermbruk, gaming og e-sport hjå barn og unge, og kunnskapsgrunnlaget gjer greie for moglegheiter og utfordringar innan folkehelse og sosial berekraft basert på forskingsgrunnlaget ein har i dag. Såleis er kunnskapsgrunnlaget for e-sport i Vestland eit levande dokument som skal oppdaterast årleg ettersom ein får meir erfaring frå e-sport miljøet og e-sport i vidaregåande opplæring, men også frå forskingsresultat ved prosjekt og samarbeidspartnarar (t.d. IKV med Aktive Gamere).

Dataspel og spelutvikling

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 ein spelbransje som kan hevde seg internasjonalt. Denne saka tek eit regionalt perspektiv på korleis ein kan understøtte og utvikle e-sport.

Det er viktig å få til eit godt samspel mellom nasjonale satsingar og lokal utvikling. Her speler regional koordinering og rådgjeving ut frå kjennskap til lokale ressursar og behov ei viktig rolle for å få til gode resultat. Strategien har mellom anna resultert i arbeid med ein nasjonal rettleiar for møteplassar for gaming og datakultur. Her har Vestland fylkeskommune/ seksjon for bibliotekutvikling delteke i innspelsmøte med arbeidsgruppa for rettleiaren.

Organisering

Hausten 2019 starta arbeidet med organisere e-sport og deira utøvarar i eit eige forbund, og 1.april 2020 var Norges e-sportforbund etablert med hovudsete i Lillehammer. Forbundet har også mål å arrangere VM i e-sport innan nær framtid. Norges e-sport forbund har laga ei handbok for oppstart, reglar, utstyrskrav, innhald for e-sport tilbod, og dei overordna måla til forbundet er nedfelt i handbok og støttar seg til bestemmelser om barneidrett frå Norges Idrettsforbund.

Norges e-sportforbund har søkt om å bli ein del av Norges Idrettsforbund, og søknaden vart handsama på Idrettstinget 28.-29. mai. Dette var idrettsstyret sin uttale: *Idrettsstyret kan ikke støtte søknaden om opptak på det nåværende tidspunkt, og viser til behovet for ytterligere informasjon og kunnskap før behandling kan skje. Idrettsstyret foreslår at Idrettstinget oppnevner et utvalg som får mandat til å levere en uttalelse om de forhold som er etterspurt. Utvalgets uttalelse og tilleggsinformasjonen som vil komme fram gjennom utvalgets arbeid, legges ved Norges E-sportforbunds søknad om opptak som Idrettsstyret forslår behandles på et ekstraordinært ting i oktober 2021.*

Samarbeid med Norges e-sportforbund

Vestland fylkeskommune har etablert eit samarbeid med Norges E-sportforbund gjennom m.a. at leiar for hovudutval for kultur, idrett og integrering, Stian Jean Opedal Davies, var varamedlem i styret som representant for Idrettsklynge Vest fram til nytt val på styremøte 31. mai 2021. I tillegg er styreleiar i Vestlandet E-sport (VESP) sentralstyremedlem i Norges E-sportforbund (NESF). Det har likevel ikkje vore mykje konkret samarbeid førebels på tvers av organisasjonsledda. VESP har sett større nytte i å samarbeide tett med ulike aktørar innan IKV i utviklinga av ulike konsept innan e-sport. Døme på dette er det fysiske treningsopplegget som fysioterapistudentane ved Høgskulen på Vestlandet har laga (dette er innlemma i trenarutdanninga for e-sportinstruktørar, og vert brukt i mange klubbar over heile landet).

VESP har teke rolla som tilretteleggar for utdanning av e-sportinstruktørar, ettersom NESF ikkje har prioritert dette. Det har vore 40 trenarar frå heile landet på kurs våren 2021, og det er planlagt både grunnkurs og vidarekomne kurs i haust. Det er usikkert om NESF vil lage eigne kursopplegg eller nytte opplegget til VESP.

Behov for koordinering

Vestlandet E-sport har søkt VLFK om driftsmidlar for 2022 til å opprette ei stilling som e-sport-koordinator i Vestland. Dette er eit samarbeid med Idrettsklynge Vest (8 aktørar), Norges Idrettsforbund, Hyperion, Norges E-sportforbund, Spillhuset i Bergen m.fl.. Denne rolla er meint å koordinere alle dei positive initiativa og tiltaka som er i Vestland, slik at ressursane kan samordnas og bidra til oppbygging av dei lokale og regionale tilboda. Koordinatoren vil leie arbeidet i møteplassen Aktive Gamere og ha ansvar for drift av aktivegamere.no i tett samarbeid med fagmiljøa. VESP ønskjer å sjå denne rolla i samanheng med ei fylkessekretærrolle for Vestland.

E-sport i vidaregåande opplæring

E-sport i vidaregåande opplæring kan plasserast i tre perspektiv; toppidrett, pedagogisk verktøy og som ein sosial arena. I Vestland er det fleire vidaregåande skular som i dag tilbyr e-sport som eit valfritt programfag for elevane.

Arna vidaregåande skule (Bergen) var første i landet til å etablere eit e-sport som toppidrett i 2016. Undervisinga og innhaldet er lagt opp til same modell som andre idrettar, med fokus på trening i e-sport, fysisk trening og skadeførebygging for å kome til eit toppidrettsnivå. Nordahl Grieg vidaregåande skule (Bergen) har fokusert meir på speling og e-sport som pedagogiske verkemiddel og undervisningsmetode. Fleire skular har t.d. eigne "spelpedagogar" som kan utvikle undervisningsopplegg med bruk av spel der ein kan fremje kritisk tenking, utfordre og bevisstgjerig etiske utfordringar, noko som også er forankra i strategidokumentet Spillerom - Dataspillstrategi 2020-2022 frå Kulturdepartementet.

Nokre studiar viser også at bruk av spel og simuleringar kan bidra til hugse stoff betre og over lengre tid (Nishikawa & Jaeger, 2011). Ei fylkeskommunal satsing innan e-sport kan difor i eit større perspektiv også bygge kompetanse for korleis ein kan bruke spel og e-sport som

læringsmetode, ikkje berre som valemne innan toppidrett. I Vestland fylke er mange elevar ved vidaregåande skular hybelbuarar, og tilbod som open skule etter skuletid er populære og viktige tilbod både for heimebuande og hybelbuarar. Ved auka satsing på e-sport i vidaregåande vil også truleg bidra til at ein utvidar tilboda ved open skule, og at ein forbetrar den sosiale arenaen i vidaregåande skule.

Fylkeskommunedirektør er svært positivt til 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.

Gaming og helse

Når det gjeld gaming og helse er det fokus på å anerkjenne e-sport/speling som kulturelt uttrykk og gje det ein rettferdig plass. Det strategiske arbeidet innan gaming og helse internt i fylkeskommunen omhandlar å løfte gaming som ein 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.

Ung kultur møtes (UKM)

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 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.

Nettverket UKM Norge og fylkesnettverket skal ha fokus på gaming og e-sport i ei samling hausten 2021. Det skal utarbeidast ein handlingsplan for UKM nasjonalt, der gaming og e-sport for ei rolle på lik linje med andre uttrykk i ung kultur. Også her (som i UKM elles) er den sosiale møteplassen heilt sentral.

Den kulturelle skulesekken

Det er ikkje definert kva for plass gaming og e-sport skal ha i den kulturelle skulesekken (DKS). Det er førebels ikkje ein del av tildelingsbrevet fylkeskommunen får til DKS i Vestland. Det er heller ikkje definert som ein del av dei 6 uttrykka som er inkludert i DKS. Fylkeskommunedirektør meiner dette kan vere ei fin utfordring for eigne satsingsområde i DKS Vestland.

Den kulturelle spaserstokken

Nokre kommunar har tilbod om dataspel for eldre. Fylkeskommunen bidreg til kunnskapsspreiing på området gjennom dialogmøte med kommunekontaktar for ordninga og fylkeseldrerådet.

Forskning og utvikling (FOU)

Aktive Gamere er eit satsingsprosjekt for Idrettsklynge Vest. IKV ønskjer å bygge opp under det sterke studentengasjementet i klynga. Målet er å kvalifisere framtidens arbeidstakarar til å sjå samanheng og bygge nettverk mellom praksisfeltet, utdanningsfeltet og forskingsfeltet. IKV har lyst ut 2 stipend a 50 000 kroner til masterstudentar for å skrive masteroppgåva om til vitskaplege artiklar på tema gaming og e-sport. Kunnskapen skal og delast gjennom andre format, t.d. via ein podcast, e-læringsprogram, forelesning og kronikkar.

«Samarbeid på tvers av klynger»

Det etablert fleire samarbeidsflater mellom IKV, Alrek Helseklynge og Polyfon kunnskapsklynge for musikkterapi. Utgangspunktet er overlappende satsingsområde og felles problemstillingar. Målet er å sikre strukturert samarbeid der ein hentar det beste ut frå kvar klynge på dei felte det er nyttig for alle partar, utnyttar ressursane, samt unngår dobbeltarbeid. Døme på samarbeidet er felles

arrangement under Arendalsveka <https://www.idrettsklyngevest.no/aktuelt/har-idrett-ein-plass-i-helsetjenestene> og under Alrektdagane 22.-24. september.

Bibliotek og spelkompetanse

Som ein oppfølging av regjeringas strategi for dataspelområdet har det blitt lyst ut tilskot gjennom Norsk filmstuttt til kompetanseheving og arrangement knytt til dataspel. Vestland fylkeskommune saman med sju bibliotek i kommunane i fylket tildelt 200 000 kr til pilotprosjekt med kurs og arrangement i bibliotek.

Vestland fylkeskommune har tildelt 500 000 kr til 17 integreringsprosjekt med utgangspunkt i spel og teknologi i bibliotek i Vestland. Det er her vore stor interesse med gode prosjektsøknadar, der biblioteka ønskjer å utvikle lokale spelerom og skape sosial aktivitet. Prosjekta omhandlar blant anna arbeid med integrering, motarbeide digitale skilje, og samarbeid med andre aktørar for å løyse tiltaka lokalt. Midlane er del av prosjektet «Rom for møte - teknologi, spel og integrering 2020». Det er eit samarbeidsprosjekt med Vestland Innvanderråd 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 innvandrarar, blant anna med å utvikle modellar 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.

Vestland fylkeskommune er i gang med å utarbeide kompetanseopplegg om dataspel og teknologi for bibliotektilsette. Målet å auke kompetansen bibliotektilsette har om spel og teknologi, som dei kan nytte vidare i biblioteket sin verksemd. Det er sett av 100 000 kr til dette arbeidet. Rom for møte-prosjektet synleggjer korleis fylkeskommunen kan samarbeide med kommunale folkebibliotek, frivillige og organisasjonar for å oppnå politiske mål innan arbeidet med dataspel.

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.

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

Idrettsklynge Vest 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-sportstrenarar.

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 m.a. om å innhente og dele kunnskap om stønadsordningar innan spelutvikling og e-sport og gaming.

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.

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. Vestland fylkeskommune vil oppmode kommunar, klubbar, bibliotek m.m. til å sjå på høve for sambruk og fleirbruk når det er snakk om tilrettelegging av lokale for fritidsaktivitetar.

Lokale og regionale dataspelmiljø, konkurransar, turneringar og møteplassar

Forankring

Stortingsmeldinga om barne- og ungdomskultur, Opplive, skape, dele – Kunst og kultur for, med og av barn og unge (Meld. St. 18 (2020-2021), omhandlar og e-sport og gaming. I meldinga står det m.a. "Regjeringa vil (...) -leggje til rette for gode møteplassar i nærmiljøet der både frivillige organisasjonar, private aktørar og kommunale verksemdar kan tilby kunst- og kulturaktivitetar for, med og av barn og unge"

Norcup

I 2019 starta UKM Norge sin eigen E-sport-satsing Norgescupen. I 2021 endra dei namnet til Norcup, .m.a. grunna at delar av eit samarbeid med liknande ordningar i Sverige og Island vart enklare med eit meir internasjonalt-klingande namn. Då UKM skjer i kommunane og fylka, gjeld

den nasjonale satsinga også lokalt og i Vestland fylke. I 2021 vert Norcup arrangert for tredje år. For 2021 er særleg digital satsing og tilrettelegging som erstatning for avlyste UKM fylkesfestivalar spesielt. Sjølv om den nasjonale UKM-festivalen er avlyst, vert det ein nasjonal finale i Norcup då E-sport er digital og mindre råka av Korona-situasjonen enn andre kunst og kulturuttrykk.

På <https://norcup.ukm.no> kan ein lese om at Norcup 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 aldersgrense som inkluderar dei yngre og dei eldre. Dette er ope for alle, men den totale alderen på laget må ikkje overstige 75 år.

Turboprisen

UKM deler kvart år ut Turboprisen for kommunar som har utmerka seg med rekruttering. I 2020 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. Dette har vore med på å gjere LAN på lokalmønstringar meir utbreidd, med fleire kommunar som arrangerer gaming samanlikna med i fjor.

Arrangementskompetanse

I møteplassen Arrangementskompetanse i Idrettsklynge Vest, vert det samarbeidd på tvers av aktørar innan kommune/fylkeskommune, reiseliv, kultur og idrett. Gjennom arbeidet er det fokus på å bygge og dele kompetanse rundt ulike arrangement av regional verdi. Som vidareføring av ei rekke møteplassar for kompetanse før og under pandemien, vert det arrangert fleire temabaserte webinar og samlingar framover. Aktive Gamere-webinaret 7. mai i år, hadde Arrangementskompetanse som del av tematikken.

Tilskotsordningar på område kultur, idrett og folkehelse

Det kan vere aktuelt å løfte e-sport og gaming inn i eksisterande fylkeskommunale tilskotsordningar for idrett, fysisk aktivitet og folkehelse. T.d. kan ein sjå på ordninga med utviklingsstipend, og vurdere om det skal delast ut fleire stipenda til spelutvikling og e-sport, ein bransje og aktivitet som er i kraftig vekst. I tillegg kan tilskot til lavterskel fysisk aktivitet vere ei aktuell ordning å revidere slik at det vert øyremerka ein sum til prosjekt/ tiltak knytt til e-sport og gaming.

Fylkeskommunen har og ulike tilskot og prosjektmidlar til utvikling av område og kompetanseløft for dei lokale biblioteka. Saman med fylkeskommunen sine eksisterande verkemiddel, vil det også vere relevant å informere om eksterne tilskot og moglege finansieringskjelder innan dei ulike nettverk og klyngesamarbeid.

Tilskotsordningar på kulturfeltet er eit viktig økonomisk verkemiddel og står sentralt i den regionale kulturpolitikken til Vestland fylkeskommune. Utviklinga innan gaming og e-sport skjer fort, og aktørane er etter kvart mange. Gjennom tilskotsordningar kan det vere aktuelt å støtte etablerte regionale aktørar som viser god samarbeidsvilje, norske spelutviklarar og utviklinga av kunstnarisk utforming av spela. Vidare er det viktig å stimulerer til ein kritisk tankegang og refleksjon - også innan gaming og e-sport.

Eit av kriteria for å få tildelt støtte til eit prosjekt eller tiltak er at det må ha regional kulturverdi. Det regionale ansvaret gjeld kulturoppgåver og kunst som har verdi for heile eller større delar av fylket. Fylkeskommunen har eit særleg ansvar for regional infrastruktur og utvikling av dette. Prosjekt og tiltak må såleis bli vurderte til å ha regional kulturverdi og/eller nedslagsfelt for å få støtte.

Omgrepet regional viser her til to prinsipielle hovudkriterium:

- Geografisk kriterium (geografisk nedslagsfelt og verkeområde): Om tiltaket omfattar fleire kommunar og / eller om tiltaket vert gjennomført eller har deltaking frå meir enn to kommunar.
- Funksjonskriterium (regional funksjon i kraft av oppdrag, storleik, fagleg tyngd, kvalitet og særpreg).

Alle tilrådde tiltak og prosjekt skal ha regional verdi - geografisk og / eller funksjon. Storleik og omfang treng ikkje vere avgjerande. Fagleg kvalitet og særleg grad av nytenking m.m. kan også ligge til grunn for at eit tiltak har regional verdi.

I tråd med kulturlova er det kommunane som skal leggje til rette for og sikre eit breitt lokalt kulturtilbod. Fylkeskommunen si rolle er å vere ein regional utviklar, og ha oversyn og sikre tilgjenge til meir spesialiserte eller regionale kulturtilbod. Dette ligg i botn for vurderingane også for tilskotsordningane.

Ulike etablerte tilskotsordningar kan vere aktuelle verkemiddel inn i arbeidet. Det kan vere aktuelt at eksisterande tilskotsordningar kan løfte e.sport og gaming som særlege satsingsområde. Det vil vere trong for å auke potten til nokre av dei fylkeskommunale ordningane for å løfte ei slik satsing.

Vestland fylkeskommune lyser i tillegg ut midlar til drift av verksemdar innan kultur og idrettsfeltet som har fylkesfemnande/regional aktivitet og/eller verdi. Dette kan vere ei aktuell tilskotsordning for nokre av aktørane innanfor e-sport og gaming. M.a. Vestland E-sport har søkt om 500.000 kr for 2022.

Større internasjonale e-sport-arrangement i Vestland

Gjennom m.a. arbeidet i Idrettsklynge Vest, vert det jobba med strategiar for ulike arrangement i regionen. Både Bergen kommune og andre kommunar kan vere aktuelle vertskommunar til større internasjonale e-sportarrangement, men det stillast ofte krav til større arena enn det som finnst i dag.

Vestland fylkeskommune vil ha fokus på dette gjennom prosjektarbeid i IKV og opp mot Vestlandet e-sport og ev. Norges e-sportforbund. Krav til anlegg/ arena vil avgrense storleiken på arrangementa som kan leggest til vår region.

Bygge opp lokale lag og spelarar på internasjonalt nivå

Eit viktig grunnlag for arbeidet med dataspel og e-sport i fylket er å auke kompetansen innan feltet. Her er tverrfagleg samarbeid og utveksling av erfaring sentralt for å kunne løyse nye oppgåver og utvikle gode verkemiddel for feltet. Fylkeskommunedirektør vil arbeide vidare gjennom m.a. oppfølging og vidareutvikling av eit årleg fylkeskommunalt utviklingsstipend for unge lovande e-sportutøvarar i samarbeid med m.a. Idrettsklynge Vest og Vestlandet E-sport.

Vestland fylkeskommune vil arbeide vidare for å løfte fram e-sport og gaming på ulike måtar. 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 har god erfaring med å arrangere regionale samlingar for å utveksle erfaringar og idear som grunnlag for vidare utvikling, t.d. den årlege fylkeskulturkonferansen og andre relevante fagsamlingar. 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. IKV har teke initiativ til denne type møteplassar, og har teke ei viktig koordinerande rolle i dette arbeidet. 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.

Vedtakskompetanse

Fylkestinget - jf. Reglement for folkevalde organ og delegering.

2.1 Overordna planlegging og regional utvikling

2.1.1 Regional planlegging, plan- og bygningslova §§ 7-1 og 8-1• vedtek regional planstrategi, regionale planar, temaplanar og sektoroverskridande strategiar• vedtek handlingsprogram for regionale planar

2.1.2 Fylkeskommunal planlegging av eiga verksemd (tenesteproduksjon) • fastset mål og strategiar for eiga verksemd • utarbeidar og vedtek handlingsplan/langtidsplan/retningslinjer

2.1.3 Økonomisk planlegging og budsjettering• økonomiplan og årsbudsjett, jf. kommunelova §14-2• sjå Reglement for økonomiforvaltning punkt 1

Vurderingar og verknader

Økonomi:

Vestland fylkeskommune sitt engasjement vert dekkja innanfor avdelingane sine budsjett.

Klima:

Fylkeskommunen vil jobbe for å finne gode klimavenlege løysingar for utstyr og drift, i samarbeid med relevante aktørar.

Folkehelse:

Arbeidet underbygger mål i gjeldande regionale planar for folkehelse.

Utviklingsplan for Vestland 2020-2024 (Regional planstrategi):

Arbeidet vil sjåast i samanheng med mål i regional planstrategi og FN sine berekraftsmål. Arbeidet er forankra i relevante regionale planar og prosessar. Målsetjingane med arbeidet fremjar regional medverknad og samhandling gjennom m.a. arbeid i nettverk og klynger.

Konklusjon

Fylkeskommunedirektør foreslår å vidareutvikle 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 på tvers.

Fylkeskommunedirektøren rår til at Fylkestinget stiller seg bak innhaldet i saka og dei utarbeidde dokumenta som ligg ved. Ei sak med rapport og evaluering vert lagt fram for fylkestinget hausten 2022.