

Rapport N-games 2018/2019

Sel bibliotek har hatt spillkvelder i samarbeid med den frivillige organisasjonen Blue Elite Esports (heretter BEE) i noen år. Både vi på biblioteket, BEE og ikke minst barna som deltok på disse arrangementene koste seg. Vi ville gjerne ha flere slike kvelder og snakket litt med BEE om muligheten for å utvide det til også å gjelde de andre bibliotekene i regionen (Nord-Gudbrandsdal). Både BEE og bibliotekene synes det var en god ide. Alle bibliotekene i regionen er små bibliotek med få ansatte og det er derfor supert å kunne ha med seg dedikerte og flinke samarbeidspartnere som brenner for det de driver med. Uten dem ville det ikke blitt et så bra og profesjonelt opplegg for dataspill som absolutt er på linje med det barn og unge i de store byene har tilgang til.

Gjennomføringen av innledende runder

Det ble satset stort med seks innledende runder i alle de seks kommunene i regionen, altså 36 innledende arrangementer i alt. To av kommunene har bibliotekfilialer og det var viktig for oss at det ble arrangert spillkvelder også på filialene, på den måten hadde flest mulig av barn og unge i kommunen mulighet til å delta. Spillkveldene rundt omkring på bibliotekene har vært en fin mulighet for ungene til å samles rundt en aktivitet som de synes er morsom. Her kunne de møte andre unger og i flere tilfeller unger fra andre kommuner, da noen var så ivrige at de deltok på spillkveldene i andre kommuner også.

I hovedsak ble spillet Rocket League brukt i prosjektet. Det er et spill der du spiller fotball, men spillerne er byttet ut med biler. Det er forholdsvis lett å lære seg, noe som er viktig for å gjøre det mulig for flest mulig å være med. Det var egentlig ønske om å ha noen spillkvelder med andre spill også, men det var vanskeligere å få satt opp gode nok turneringer for aktuelle spill og også dyrt å kjøpe inn lisenser til for mange spill samtidig. Det var blant annet ønske om en Fortnite konkurranse, men aldersgrensen for spillet er 12 år. Det var snakk om at barn under 12 kunne være med dersom foreldrene samtykket til det, men informasjon til foreldre og tillatelses skjema ble ikke laget i tide for å få til dette for alle deltakende bibliotek. Derfor ble de fleste innledende rundene kjørt med Rocket League.

Integrering og det sosiale har vært viktig i hele prosjektet. Et viktig aspekt har vært å tilby et integrerende og sosialt treffpunkt rundt dataspill. Både for de som driver med dataspill og for de som ikke har prøvd det før. Det har vært viktig at deltakerne har ikke dannet lag på egenhånd. De har blitt lagt inn i turneringsoppsettet og lagene har vært trukket vilkårlig av datamaskinen. Det har også vært viktig at barna har fått spilt mest mulig. Derfor har det vært flere innledende runder på spillkveldene. Lagene har samlet poeng i løpet av de innledende rundene og ingen ble slått ut underveis. På slutten av kvelden ble det arrangert semifinale for de fire lagene som hadde mest poeng, og deretter bronsefinale og finale for å avgjøre hvem som vant. Vinnerne ble direkte kvalifisert til finaldagen i juni.

Siden det har vært arrangement nesten hver eneste fredagskveld i en av kommunene i skoleåret, krasjet det i noen tilfeller med andre arrangementer. Vi har nok hatt for liten dialog med kultur- og idrettsfeltet ellers, noe som nok er årsaken til noen av krasjene. Bedre dialog ville ha ført til at vi kunne ha unngått å legge arrangement i en kommune der de for eksempel hadde juleavslutning samme kveld. Dette vises på statistikken over antall deltakere. Men alt i alt er vi veldig fornøyde med et gjennomsnitt på 14,9 deltakere på kveldene før jul og et gjennomsnitt på 13,7 prosent etter jul.

Ikke overraskende så er det et flertall av gutter som har vært deltakere. Spillkveldene er åpen for alle, men det er nok flere gutter som synes dette er spennende enn jenter. Dette ser vi også i forhold til hvem det er som kommer for å spille i bibliotekets vanlige åpningstid.

Gjennomføringen av den store finalen

Det hele ble avsluttet i midten av juni i en stor finale som var felles for alle kommunene. Vinnerne av de ulike delfinalene var direkte kvalifiserte til finalen, men det var mulig å kvalifisere seg til finalen først på morgenen selve finaldagen. Dette var viktig for at finalearrangementet skulle være interessant for alle og ikke bare for de som allerede var kvalifiserte.

Etter kvalifiseringsrunden først på dagen ble alle som hadde kvalifisert seg delt inn i lag med tre spillere på hvert lag. Slik som i innledende runder ble deltakerne lagt inn i turneringsoppsettet og datamaskinen trakk lagene vilkårlig. På den måten ble lagoppsettene så rettferdige som mulig. Finalene foregikk i kultursalen. BEE hadde bygget en scene der de to lagene ble plassert på hver sin side av scenen. Spillerne satt foran hver sin skjerm og storskjermer viste kampene live slik at publikum som satt i amfiet kunne følge godt med. Kampene ble kommentert av Dag Halvard Hustad. Han er profesjonell Rocket League-spiller i den nasjonale Telialigaen. Dette i tillegg til en svært bra scene gjorde det hele til svært profesjonelt, noe både deltakerne og publikum satte pris på.

På finaldagen ble det også satt opp et spillområde (arkade) med mange ulike konsoller og spill. Dette området var åpent for alle, så både de som ikke ble kvalifiserte og de som ventet på å spille sine finaleomganger hadde noe å være med på mens de ventet. Her ble det også satt opp ulike småkonkurranser som deltakerne kunne være med på i løpet av dagen.

Vi skulle gjerne hatt flere deltakere på finaldagen. Finalen ble arrangert siste helga før skolen var ferdig. Samme helg var det også kulturskoleavslutning i Sel kommune, det gjorde at noen av de som normalt ville ha vært deltakere dessverre ikke hadde mulighet til å være med. I tillegg er det nok slik at det viktigste for mange var de innledende rundene i sin egen kommune, slik at det var de mest ivrige som deltok på finaldagen. Det kan også hende at informasjonen om hva som skulle foregå på finaldagen ikke var tilstrekkelig. Det at det var mange spillaktiviteter utenom selve hovedfinalen og at det var småkonkurranser i løpet av dagen.

Økonomi

Det var viktig for oss at det skulle være gratis for deltakerne, slik at de som hadde lyst til å komme kunne være med, uavhengig av foreldrenes økonomi. Vi er utrolig glade for at vi fikk støtte fra Nasjonalbiblioteket, Regionrådet for Nord-Gudbrandsdal. Sparebank 1 Gudbrandsdalen og Sparebank 1 Lom og Skjåk til dette prosjektet. Uten denne støtten hadde vi ikke kunne fått til et slik samarbeid og et slik prosjekt i den skalaen som vi har gjort. BEE har i tillegg søkt midler fra DNB Sparebankstiftelsen til prosjektet og til sin organisasjon generelt.

Som prosjektansvarlig har Sel bibliotek hatt det økonomiske ansvaret. Vi har derfor prøvd å føre det meste av fakturaer og inntekter via Sel kommune. I prosjektet lå det inne også midler til at BEE fikk utvidet utstyrsparken sin. Det var nødvendig for å kunne utvide det på den måten vi har gjort og slik at det er såpass mange spillmaskiner som er satt opp samtidig, slik at det var minst mulig venting for deltakerne på spillkvelder og finaler. BEE har delvis kjøpt brukt utstyr og har vært avhengig av å

kunne handle dette raskt når de har kommet over utstyr de trenger. Vi har derfor åpnet for at de har lagt ut for innkjøp av utstyr de har hatt behov for og for markedsføringen. De har derfor viderefakturert oss fra sin organisasjon og noen av bilagene har da gått inn til dem og ikke til kommunen.

Denne viderefaktureringen har gjort at det har blitt noen forsinkelser for å slutføre prosjektet økonomisk. Vi har avvartet de siste fakturaene fra BEE i forbindelse med spillfinalen før vi kunne avklare om hvor mye av kjøreutgiftene vi kunne dekke for BEE og om vi eventuelt kunne dekke noen av premiene på de innledende rundene som bibliotekene har hatt. De som utgjør BEE og har vært de som har reist rundt i regionen for å holde spillkveldene på bibliotekene. De har kjørt ca. 700 mil i løpet av 2018 og 2019 og har brukt egen private biler og lagt ut for drivstoffet. De tjener ikke noe på prosjektet og har ikke noen inntekter på organisasjonen. Det har derfor vært viktig at BEE har blitt kompensert for kjøringen så godt det lar seg gjøre av prosjektet. Den skattefrie satsen for kjøregodtgjørelse er 3,5 kr per kilometer. Med 700 mil, eller 7000 km i løpet av 2018 og 2019 så utgjør dette minst kr. 24 500,-. Med bakgrunn i de faktiske utgiftene av prosjektet så har vi ikke midler til å dekke hele dette, men klarer å dekke ca. 14 000,- av dette.

Veien videre

Både vi bibliotekene og BEE ønsker å fortsette med N-games. I fortsettelsen blir det BEE som blir prosjekteiere med økonomiansvar. Bibliotekene blir med som samarbeidspartnere og som arrangementssted. BEE søkte sparebankstiftelsen vår 2019 om midler til fortsettelsen av prosjektet skoleåret 2019/20, men fikk dessverre avslag. Derfor har det vært et opphold i N-games høst 2019. De søker nå Innlandet fylkeskommune om driftsstøtte i fire år for prosjektet (søknadsfrist 1.12.19). En driftsstøtte over flere år vil gjøre det lettere å få prosjektet til å gå videre.

Med de til sammen 37 arrangementer har dette vært et veldig ambisiøst prosjekt, særlig for BEE. I løpet av skoleåret 2018/19 har de hatt arrangement nesten hver eneste fredag, utenom jul og påske. For bibliotekene sin del har 6 arrangementer i hver kommune også vært litt ambisiøst, da dette går i tillegg til andre arrangementer ved biblioteket. Om vi får midler til å fortsette N-games videre, ønsker vi å ha færre arrangementer i hver kommune i løpet av skoleåret.

Uansett antall arrangementer mener vi at det er bra å arrangere en større felles finale med flere ulike spilltilbud også i de kommende årene. Årets finaledag var nok i lengste laget for deltakerne i alle fall for de som var med på ekstra kvalifiseringen på morgen. Finaledagen bør derfor komprimeres noe, og en kan med fordel få til enda mer aktiviteter og småkonkurranser i tillegg til finalen.

Erfaringer å ta med seg videre

Sel bibliotek har sittet som prosjektledere og har dannet en styringsgruppe sammen med BEE og etter hvert også med en representant for Regionrådet for Nord-Gudbrandsdal. Vi ser det at det ikke har vært god nok informasjon ut til de andre bibliotekene vi samarbeidet med. Det har også vært for lite informasjon ut til foreldrene og til deltakerne.

BEE skulle egentlig hatt møter med de andre bibliotekene i forkant, men de driver organisasjonen på frivillig basis ved siden av jobb og studier, og det er ikke alltid tiden strekker til. Det har heller ikke vært godt nok informert ut fra prosjektleder Sel bibliotek til de andre samarbeidspartene i de resterende bibliotekene i regionen.

Vedlegg:

- Statistikk over deltakere.
- Regnskap