

Saksprotokoll i fylkesutvalet - 29.10.2020

Fylkesutvalet la innstillinga frå hovudutval for kultur, idrett og integrering til grunn.

Fylkesutvalet la til grunn at «avhengig» i innstillinga punkt 4 tredje kulepunkt vart retta til «uavhengig».

Morten Klementsens (U) sette fram slikt forslag:

«Nytt punkt 5:

Å utvikle gode elitespelarar innan e-sport kan vere viktig for Vestland, men kanskje enda 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, eller 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 e-sport utøvar.

Slike arenaer bør ha gaming riggar til fri bruk, dette er nemleg utstyr i ein høg prisklasse, og det er mange som ikkje har råd til dette på heimebasis. Ved å skape inkluderande møteplassar for Gaming kan unge møtast på tvers av sosio-økonomiske forhold og spille saman - ikkje alltid med mål om å bli internasjonale meistarar, men som mål å ha ein god kamp, med gode vener. Dette er inkludering, integrering og sunn spillkultur.»

Avrøysting

Innstillinga vart samrøystes vedteke som innstilling til fylkestinget.

Klementsens sitt forslag vart samrøystes vedteke som innstilling til fylkestinget.

Vedtak

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.

3. Fylkestinget erkjenner at gaming og e-sport er i ferd med å etablere seg som ein svært stor og viktig fritidsaktivitet for barn og unge. Fylkestinget er opptatt av at mykje av denne aktiviteten kan og bør organiserast som andre tradisjonelle idretts- og fritidstilbod, og ønskjer å bidra til dette med følgjande målsettingar:

- Flest mogleg barn og unge i Vestland fylke skal kunne delta på eit organisert breiddetilbod innan e-sport i sitt nærrområde.
- Organiserte breiddetilbod innan e-sport skal bidra til å motverke negative folkehelseutfordringar og bør fokusere på å styrke barn og unge si fysiske og psykiske helse gjennom tilbodet.
- Organiserte breiddetilbod innan e-sport skal bidra til å auke deltaking og rekruttering til frivillige lag og organisasjonar.

4. Fylkesrådmannen utarbeider ein konsis e-sportstrategi med utgangspunkt i den innsamlede kunnskapen i saka. Denne strategien skal ta utgangspunkt i kva Vestland fylkeskommune konkret kan gjere for å styrke e-sportmiljøet i Vestland.

Strategien skal ta utgangspunkt i:

- Fylkeskommunen som tilretteleggjar og kunnskapsressurs, med utgangspunkt i prinsippet om armlengdes avstand.
- Organisasjonsbygging basert på grasrotverksemd, frivilligheit, non-profit, demokratiske og inkluderande organisasjonar. Dette i samarbeid med etablerte e-sportmiljø i Vestland, samt

aktuelle idrettsorganisasjonar og fagmiljø. Målet er å etablere ein felles organisasjon/nettverk for utviklinga av e-sport i Vestland fylke.

- Folkehelse, inkludering, fellesskap og moglegheita for å delta uavhengig av inntekt inn i e-sport og gaming.
- Prinsippa om fair play, ikkje-diskriminering, likestilling og elles gode haldningar skal fremjast i e-sport.
- Bidra til utviklinga av instruktørprogram og opplæring av frivillige til å kunne etablere og drifte lokale tilbod.
- Dialog mellom lokale- og regionale lag og organisasjonar, Idrettsforbundet og fylkeskommunen.
- Moglegheiter for tilpassingar av allereie eksisterande offentlege bygg til e-sportklubber, og ta omsyn til areal for e-sport i romprogram for framtidige kommunale og fylkeskommunale bygg.
- Vidareutvikling av e-sporttilbodet på vidaregåande skuler i Vestland.

Strategien kan og sjåast i samanheng med frivilligstrategien.

5. Å utvikle gode elitespelarar innan e-sport kan vere viktig for Vestland, men kanskje enda 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, eller 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 e-sport utøvar.

Slike arenaer bør ha gaming riggar til fri bruk, dette er nemleg utstyr i ein høg prisklasse, og det er mange som ikkje har råd til dette på heimebasis. Ved å skape inkluderande møteplassar for Gaming kan unge møtast på tvers av sosio-økonomiske forhold og spille saman - ikkje alltid med mål om å bli internasjonale meistarar, men som mål å ha ein god kamp, med gode vener. Dette er inkludering, integrering og sunn spillkultur.