

Fleirbrukshall som e-sportsenter

Prosjektnotat

I Fusa ønskjer vi å gje eit tilbod for e-sport innanfor ramma av ein tradisjonell fleirbrukshall. Vi vil invitera dei som er digitalt aktive inn i fellesskapen og trur at det skal gje eit gjensidig positivt utbyte for heile miljøet. Det vert søkt om eit tilskot på kr 96.000 frå Hordaland fylkeskommune til utstyr som kan vera med å løfta dette til eit pilotprosjekt som andre kommunar og miljø kan dra lærdom av.

Idrett er noko som er i stadig endring. Internt i idrettane er det ei konstant utvikling av teknikkar og utstyr, og eksternt kan ein sjå ein oppblomstring av nye idrettar etter kvart som samfunnet endra seg. Vi lever i ei verd der teknologien står sterkt, der teknologien i varierende grad rører ved oss alle i kvardagen– og der særleg barn og unge er sterkt påverka av den digitale teknologien sin magi. Det er datamaskiner i omtrent alle heimar, og underhaldningsbransjen har ein stor plattform via internettet. Dataspel står her veldig sterkt.

Frå dataspel til e-sport

Dataspeling i ein formalisert setting kor ein skal enten konkurrera eller prestera blir gjerne kalla e-sport. E-sport er alt i dag den delen av underhaldningsverda som veks raskast. Det er omdiskutert om e-sport er idrett og skal ha status som idrett. Kanskje vert det etter kvart ei olympisk grein. Uansett er det eit faktum at e-sport på verdsbasis har eit publikum på fleire hundre millionar menneske og talet er forventa å auka raskt dei komande åra.

Milliardindustri på guterommet

E-sport engasjerer i hovudsak unge, kor utøvarane oftast er mellom 18 og 25 år, men dataspeling blir både sett og spelt uprofesjonelt og profesjonelt av yngre og eldre enn dette. Det er alt ein milliardindustri, men likevel får ein veldig lite merksemd i Noreg. E-sport er noko som må takast seriøst då det engasjerer så ufatteleg mange unge på verdsbasis, men likevel ser ein at denne aktiviteten fell utanfor den organiserte idretten og den offentlege fritidsaktiviteten. I stor grad handlar det om ungdom som sit åleine på guterommet og koplar seg opp mot den store verdsveven. Noko må gjerast.

Folkehelse rapport for Fusa

Fusa kommune fekk i år ein oppdatert folkehelse rapport. Der blei det avdekka at unge i Fusa brukar meir tid bak ein skjerm en landsgjennomsnittet. På ungdomsskolen brukar eksempelvis 79% to timar eller meir dagleg bak ein skjerm, som er meir enn snittet på 73%. Dette står ikkje i rapporten; men det er kjend blant foreldre at gutane deira brukjer mykje av tida dei er med vener på å snakka om data eller dataspel. Det er skildra i rapporten at fleire unge slit med kjensler av isolasjon og einsemd. Dette kjem av at det er store geografiske avstandar i kommunen saman med eit lite utvikla kollektivtransporttilbod. Ein følgje er at ungdommen i Fusa er mindre ute om kveldane enn landsgjennomsnittet. Det er langt å reisa for å besøka venar, og fleire og fleire vel å møta kvarandre på nettet.

31% av åttande-, tiande- og andreklassingane på VGS i undersøkinga, skildrar at dei er veldig eller ganske mykje plaga av søvnproblem, og 22% av åttandeklassingane fortel at dei ikkje får nok søvn. Gjennomsnittet i Bergen ligg på 15%. I tillegg svarer 24% av ungdomane på VGS i Fusa at dei spelar dataspel mellom klokka 1 og 6 om natta i helgane. Dette, i tillegg til kjenslene av isolasjon og einsemd, er noko Fusa kommune må ta fatt i, og ein av måtane vi ønskjer å gå aktivt inn i dette på er å leggja for e-sport i ein offentleg sfære.

Har ingen fasit

I fleirbrukshallen skal vi tilby aktivitetar for så mange som mogeleg, uavhengig av sosioøkonomisk status, sosiale ulikskap, ferdigheit, bakgrunn og alder. Dette inkluderer då også dei som ikkje deltar i vanleg fysisk aktivitet. E-sport er ein aktivitet som vi gjerne vil ha inn i hallen, og på slik måte skape eit miljø i kommunen der norma er at ein driv dataspeling i same rom, i staden for å sitja heime åleine kvar for seg.

Vi har ingen fasit på korleis vi skal få dette til. Involvering av brukargruppa vil vere essensielt for å få eit slikt tilbod til å fungera. Dei unge må ha eigarskap og få eit handlingsrom til å få det slik dei ønskjer. Samstundes vil vi jobba med tiltak for å betra helsa og livskvaliteten til dei som held på med dataspel. Håpet er at ved å inkludera dataspelarane i eit idrettsmiljø vil dei bli inspirert til òg å utøva fysisk aktivitet. Ein måte å aktivisera brukarane kan vera at for kvar time dei spelar data må dei ha femten minuttar fysisk aktivitet. Det er sikkert fleire måtar å regulera dette på. Vi ønskjer òg å inkludera andre grupper som er fysisk inaktive. Målet er at det i hallen skal vera eit breitt aktivitetstilbod utanom berre idrett, som skal vere lågterskel og

tilgjengeleg for alle. Dersom vi ikkje klarar å inspirera dei til fysisk aktivitet vil vi forhåpentleg i det minste ha klart å sosialisera dei, og få senka graden av einsemd og isolasjon som er skildra i folkehelse rapporten.

Pilotprosjekt med eigenverdi

Vi kjem til å utarbeida ein driftsplan saman med brukargruppene og ulike aktørar både frå privat og offentleg sektor innan året er omme, og målet er å tilby e-sport til våren. Fusa kommune håpar at ved å tilby e-sport i ein fleirbrukshall kan vi vera eit eksempel for andre og eit pilotprosjekt både regionalt og nasjonalt.

I første omgang vil vi investera i:

5 e-sport datamaskiner med komplett utstyr:	kr 151.185
2 gaming-pc'er med komplett utstyr:	kr 40.000
Totalt utstyrskjøp:	kr 191.185

For å klara eit slikt løft treng vi hjelp til finansiering av det rette utstyret. Skal vi freista ungdommen til å besøkje hallen for å ta del i e-sport må det helst vera betre enn det dei har heime. Rett og velfungerande utstyr til e-sport har ein kostnad både i investering og drift, men ser ein på samfunnskostnadane med livstilsjukdomar og psykisk og fysisk uhelse, er det vel verdt investeringa. På line med anna idrett har òg denne aktiviteten ein eigenverdi. Tiltaket er ikkje berre eit middel og førebyggjande tiltak. Eit e-sportsenter vil gje ein betre livskvalitet og livsglede for mange i målgruppa i åra som kjem. *Investering i helsa og liva til inaktive unge; sats på e-sport!*