

Moció del Grup Municipal d'Esquerra Republicana a ple per la promoció dels e-sports com a model d'oci alternatiu, social i inclusiu

Gabriel Fernàndez i Díaz, Portaveu del Grup Municipal d'Esquerra Republicana

Els esports electrònics - també coneguts com a "e-sports" - és el nom que reben les competicions de videojocs professionals i semiprofessionals. Actualment aquest sector pren força principalment en països del continent asiàtic com Corea del Sud o la Xina on han estat regulats i reconegut com a esport. Al continent Europeu, en canvi, la regulació està just començant amb la creació de la European Esports Federation on dotze països -sense l'estat Espanyol- com Itàlia, Portugal, Regne Unit o Suècia s'hi han sumat. En l'àmbit estatal, els esports electrònics són retransmesos i promoguts mitjançant la Lliga de Videojocs Professional (també conegut com a LVP), empresa privada actualment adquirida majoritàriament per Mediapro (edifici on actualment està situada la LVP).

En 2018, el Global Esports Market Report de Newzcoo, va xifrar en 2,6 milions la quantitat d'entusiastes dels esports electrònics en l'Estat Espanyol (aproximadament un 6% de la densitat total), en 5,5 milions la quantitat de persones que han vist en algun moment un esport electrònic i en 24,2 milions aquelles persones que han jugat o juguen a algun videojoc.

Veient l'interès d'una part de la població per aquests, queda palès la necessitat de treballar entorn aquest sector que jugarà un paper importantíssim en el futur i així situar Sabadell al capdavant de les ciutats que aposten per aquest nou esport, fent-ho d'una manera social, local i inclusiva.

Diversos estudis posen en manifest que aquest nou model d'oci alternatiu pot comportar beneficis cognitius per als i les jugadores, estimulants positivamente el desenvolupament de capacitats com la coordinació i l'enginy. A més, la seva implantació i regulació com a model d'oci, poden convertir-lo en una eina pràctica i atractiva per tal de treballar pilars com l'educació en valors i el treball en equip. Per aquests motius, és important treballar localment en un model que elimini les barreres d'accés i les desigualtats encara presents al sector, com la manca d'accés i l'esclletxa de gènere.

L'actual ritme de millora en les tecnologies provoca que, en poc temps, moltes d'elles quedin obsoletes prohibint que part de la societat pugui accedir a jugar electrònicament i, amb el temps, la divisió entre els que tenen accés al món digital i els que no s'accentuï. L'ajuntament ha de ser capdavanter al país en l'erradicació d'aquesta esclletxa digital, evitant que es generi divisió de classes entre els que poden accedir a les noves tecnologies i a aquesta classe de models d'oci alternatiu, i els que no.

A més de les barreres d'accés, cal actuar contra la bretxa de gènere en el món de l'esport digital. Actualment, aquest oci està principalment dominat per joves de sexe masculí, i únicament un 22% de les persones que juguen videojocs són dones. Potenciar i accessibilitzar un nou model d'oci com els e-sports ens pot permetre acompanyar a les noies joves a una aproximació dinàmica a la tecnologia, fet que pot revertir l'esclletxa en l'elecció acadèmica, despertant-ne l'interès per les carreres tècniques (STEM).

En aquesta mateixa línia, els esports electrònics estan demostrant ser una eina útil per a la implantació de projectes socials innovadors entre la població més jove.

La nova generació d'entreteniment ha de comportar, intrínsecament, assegurar que tothom hi tingui accés i que no es generin desigualtats en funció de sexe, gènere o classe. Per totes aquestes raons, l'ajuntament ha de potenciar els esports electrònics i s'ha de comprometre amb el desenvolupament social d'un nou model d'oci a la ciutat. **Per tot això proposem:**

- 1- Potenciar els esports electrònics al municipi des de l'ajuntament recolzant als i les joves que hi participen de manera professional i semiprofessional, creant programes de conciliació i visibilitzant els seus perfils.
- 2- Estudiar la realització de competicions o esdeveniments d'esports electrònics a la ciutat, que ajudin a situar Sabadell com a municipi de referència, mitjançant la creació de vincles amb plataformes, lligues, entitats o empreses del sector per apropar i facilitar els e-sports a la població sabadellenca.
- 3- Aposta per la realització d'iniciatives socioeducatives que motivin a les joves a trencar barreres amb la tecnologia mitjançant els videojocs.
- 4- Realitzar una taula de treball amb partits, organitzacions i entitats vinculades al sector per estudiar la cabuda d'equips d'esports electrònics a la ciutat que aportin un equip de referència als joves de la ciutat i ajudin a popularitzar el municipi.
- 5- Redacció d'un pla local de promoció els e-sports electrònics enfocat a despertar l'interès per les tecnologies en noies joves.
- 6- Elaborar un estudi de l'actual situació de l'esclatxa digital en la ciutat de Sabadell, per tal de traçar un pla d'eliminació d'aquesta.
- 7- Estudiar la possibilitat que el barri de Gràcia pugui ser el lloc on es pugui crear una zona d'especial interès per instal·lar projectes i empreses amb voluntat social, local i/o inclusiva de manera bonificada. Estudiar la cabuda d'un equipament municipal obert per a la pràctica d'aquest esport dirigit especialment a les joves de la ciutat.
- 8- Realitzar xerrades amb joves catalans influents del sector que ajudin a aportar diferents perspectives del sector per tal de presentar aquest nou model d'oci a la ciutat.

No obstant, el ple resoldrà

Sabadell, 19 de novembre de 2020

Gabriel Fernàndez i Díaz

Portaveu del GM d'Esquerra Republicana