

# Want / Need

## - Svensk e-sports behov och utmaningar

En Kartläggning av den svenska e-sportens ekosystem och vilka behov som föreligger.

Av Chris Jonasson och Sammi Kaidi

<b>Sammanfattning:</b>	<b>3</b>
<b>Bakgrund:</b>	<b>4</b>
<b>Metod:</b>	<b>4</b>
<b>Den svenska e-sporten idag: Organisation och finansiering</b>	<b>5</b>
<b>Den svenska e-sportens behov och utmaningar</b>	<b>6</b>
Svenska E-sportförbundets medlemsföreningar	6
Medlemsföreningarnas tydligaste behov och utmaningar	7
E-sportens arrangörer och producenter	7
Arrangörerna och producenternas tydligaste behov och utmaningar	8
Professionella och semiprofessionella e-sportlag	8
E-sportlagens tydligaste behov och utmaningar	9
<b>Andra aktörer inom Svensk e-sport</b>	<b>10</b>
Den ungdoms- eller kulturfinansierade e-sporten	10
Sverok	10
Esport united	10
ABF	11
Studiefrämjandet	11
Folkbildningsproblematiken	11
Specialidrottsförbundens relation till digital verksamhet	12
E-sport i relation till Fleridrotts- eller kategoriförbunden	13
<b>Idrottsrörelsen och e-sporten</b>	<b>14</b>
Varför vill e-sporten in i idrottsrörelsen?	14
Varför tror e-sporten att idrottsrörelsen inte är ett alternativ?	15
<b>Vägen framåt för svensk e-sport</b>	<b>15</b>
<b>Respondenter / Medverkande /Tack till</b>	<b>17</b>

# Sammanfattning:

Svenska E-sportförbundet har under 2020 genomfört ett arbete för att ta fram en ny strategi och riktning för förbundet. Som en del i detta arbete har vi intervjuat stora delar av den organiserade e-sporten i Sverige för att hitta dess behov och utmaningar. Under arbetet har det blivit tydligt att det finns ett flertal utmaningar som påverkar den breda e-sporten.

Under kartläggningen lyftes bland annat följande viktiga behov och utmaningar:

Svenska e-sportförbundets medlemsföreningar behöver tillgång till utbildning och föreningskunskap, tillgång till resurser och finansiering samt organisatoriskt stöd för att kunna skapa, samordna och delta i mer tävlingar.

Svenska arrangörer och producenter inom e-sporten behöver ökad samordning, tydligare struktur och bättre vägar att synliggöra sin verksamhet och lyfta det nationella intresset.

E-sportlag på högre nivå i Sverige saknar ett tydligare politiskt intresse och stöd för den professionella e-sporten, enklare vägar att hitta och rekrytera talanger med erfarenhet av lagspel samt möjligheter till utbildning, fortbildning och vägledning inför livet efter en elitkarriär.

Vi har även under arbetet med denna kartläggning pratat med andra aktörer som engagerar sig kring e-sport och tittat på Riksidrottsförbundet och dess medlemmar. Där den långsiktiga stabiliteten, hållbarheten och tryggheten det innebär att vara med i idrottsrörelsen fortfarande ses som en mycket viktig faktor till varför e-sporten vill vara en del av idrottsfamiljen. Samtidigt har vi identifierat flera andra skäl till varför e-sporten behöver idrottsrörelsen och varför den strävan fortfarande är aktuell. Kartläggningen har dock även påvisat flera problemområden i samband med anslutningsförfarandet till Riksidrottsförbundet.

Avslutningsvis kommer vi i kartläggningen fram till att det framförallt saknas stabilitet och trygghet och en tydlig väg från hemmets datorplats till de stora mästerskapen. Att en potentiell lösning på detta skulle kunna vara ett ökat stöd från civilsamhället för att lyckas nå fler utövare och bygga en grund för dem och deras organisationer att stå på.

På så sätt kan e-sporten fortsätta att organisera sig, främja träning samt fysisk och psykisk hälsa hos sina utövare och stärka den organisering och demokrati som e-sporten håller på att bygga och den kraft som e-sporten behöver för att Sverige inte ska tappa sina proffslag och elitsatsande ungdomar. Oavsett om slutmålet är idrottsrörelsen eller en annan typ av organisering behöver den svenska e-sporten, det svenska civilsamhället och politiken kraftsamla för att inte Sverige ska tappa sin position inom e-sporten.

## Bakgrund:

Svenska E-sportförbundet bildades av en grupp föreningar som ville samla och samordna den svenska e-sporten och legitimera den som en del av idrottsrörelsen. Föreningarna var medlemmar i spelhobbyförbundet Sverok som även finansierade och stöttade satsningen under de första åren. Fyra år senare har förbundet vuxit till att organisera e-sportföreningar från hela Sverige och deltar aktivt i Riksidrottsförbundets nätverk för blivande medlemsföreningar och växande nya idrotter.

Förbundet är svensk e-sports röst i den europeiska och globala e-sportrörelsen samt i regeringens forum för dialog med civilsamhället, partsgemensamt forum (PGF).

Under 2020 genomförde förbundets styrelse en analys av nuläget och tog fram ett förslag på strategi för de kommande 10 åren. Som en del av detta arbete och för att kontrollera att vi ligger i linje med vad resten av den svenska e-sporten vill och behöver genomfördes under hösten en kartläggning av svensk e-sports behov och utmaningar.

## Metod:

Svenska E-sportförbundet har under 2020 genomfört ett flertal intervjuer med den svenska e-sportens aktörer. Ibland dessa finns en mängd olika associationsformer som inte bara innefattar allt från ideella föreningar, ungdomsförbund och idrottsförbund utan även professionella lag, eventbolag och produktionsbolag i aktiebolagsform.

I början av sommaren skickade vi därför ut en mängd inbjudningar till samtal riktade till fem olika kategorier. Svenska E-sportförbundets medlemsföreningar, den ungdoms- eller kulturfinansierade e-sport, e-sportens arrangörer, professionella och semiprofessionella e-sportlag och idrottsförbund som redan idag håller på med e-sport eller e-sportliknande verksamhet. Som komplement till detta användes även förbundets redan etablerade kanaler för att nå till sina medlemsföreningar och till svenska e-sportlag.

Varje intervjutillfälle tog ca 60 minuter och avslutades med en fråga om det var någon särskild aktör som respondenten tyckte att vi borde prata med i den här kartläggningen. Om sådana förslag lämnades kontaktades dessa även senare genom samma inbjudningsmail. I enstaka fall genomfördes uppföljningsmöten för att diskutera djupare samverkan. Medlemsföreningar deltog i kartläggningen utifrån både samtal och insamling av tankar via formulär.

Kartlägningsintervjuerna genomfördes av Sammi Kaidi, Chris Jonasson och Jonas Öberg från Svenska E-sportförbundets styrelse och sammanfattades löpande. Sammi och Chris har därefter bearbetat

materialet för att hitta de kärnfrågor och särskilt lyfta områden som framkommit i intervjuerna för att sen författa denna rapport. Avslutningsvis har vi även tittat på de yttranden som Riksidrottsförbundet gjort.

## Den svenska e-sporten idag: Organisation och finansiering

*Här ska vi skriva om hela Folkbildningsfrågan och e-sport som hobby och som kulturyttring.*

Den svenska e-sportrörelsen har idag en väldigt varierad organisationsgrad. Vi har professionella företag som driver lag eller genomför stora tävlingar och event. Vi har en mångfald av föreningar som genomför allt från event, tävlingar, bedriver lagverksamhet, gör digital verksamhet eller driver fysiska mötesplatser och vi har en mängd lösare associationsformer som nätverk och servrar och liknande.

I denna kartläggningen har vi pratat med hela bredden av organisationer och de som samlar och hjälper till att finansiera stora delar av den gräsrotsrörelse som finns kring e-sporten. I dessa samtal har vi identifierat främst tre olika finansieringsmetoder

### **Statliga, regionala och kommunala bidrag**

Många av de föreningar som vi har pratat med i kartläggningen får statliga bidrag genom att de är anslutna till något ungdomsförbund som får medel från Myndigheten för Ungdoms- och Civilsamhällesfrågor (MUCF). Ersättningen till föreningarna ser något olika ut men grundar sig på antal personer som deltar, oavsett tillfällen, i en verksamhet under ett verksamhetsår. Detta inkluderar majoriteten av Svenska E-sportförbundets medlemmar som i väntan på ett medlemskap i Riksidrottsförbundet valt att dubbelansluta sig till ett ungdomsförbund för att få någon slags finansiering. Därför har vi även pratat med de två ungdomsförbund som varit bäst på att organisera våra medlemmar, Sverok och Esport United.

### **Folkbildning**

I våra samtal har vi även identifierat att flera av e-sportföreningarna och arrangörsföreningarna i Sverige är i kontakt med och finansierar delar av sin verksamhet genom att bedriva folkbildning. Vi har därför valt att inledningsvis kontakta Studieförbundet och ABF för att samtal med dem om e-sportens plats i Folkbildningen.

### **Sponsorer, deltagaravgifter och tävlingsvinster**

I Sverige har vi även en del organisationer, professionella som ideella, som bedriver sin verksamhet baserat på sponsorer, deltagaravgifter och tävlingsvinster. Dessa organisationer fokuserar ofta på att driva ett eller flera lag eller genomförandet av en viss tävlingsverksamhet eller ett visst lan event.

Många av de organisationer vi pratat med finansierar sin verksamhet genom en kombination av ovanstående och en del av dem har även i varierande utsträckning projektfinansierade verksamheter för att kunna möjliggöra sin verksamhet.

## Den svenska e-sportens behov och utmaningar

Under 2020 har Svenska E-sportförbundets styrelse genomfört ett omfattande visions- och strategiarbete. Denna kartläggningen är en del i arbetet att säkerställa att de mål, visioner och prioriteringar som förbundsstyrelsen kommit fram till går att matcha mot den svenska e-sportens behov och utmaningar.

### Svenska E-sportförbundets medlemsföreningar

E-sportföreningar lever idag till viss del på att genomföra projekt men den absolut största finansieringsmodellen är verksamhetsbidrag från ungdomsrörelsen eller kulturen. Den ekonomiska stabiliteten kopplat till idrottsutövandet saknas och är en stark faktor till att många föreningar bara överlever en viss tid. Det finns en stark ambition bland föreningsledare att efterlikna idrottsrörelsens sätt att organisera sig på men också att samverka lokalt. Därmed hoppas föreningarna även kunna nå de större möjligheterna till verksamhetsbidrag som finns på kommunal och regional nivå.

Flera föreningar uttrycker att det är svårt att hitta personer som vill engagera sig i föreningen och vara ledare i verksamheterna. Medlemmarna kommer till e-sportaktiviteter med ambitionen om att utöva och utveckla färdigheter så att de kan tävla och försörja sig på sitt e-sportande. Dagens unga växer upp i ett samhälle där den förut så självklara svenska föreningsmodellen är frånvarande. Samtidigt som sociala medier och den ökade digitaliseringen normaliserat att ungdomar ser sina fritidsintressen som intäktskällor.

Föreningsengagemanget är sekundärt eller obefintligt och bidrar till att de få som är engagerade drar ett större lass vilket på sikt gjort att vissa föreningar lagt ned sin verksamhet. Avsaknaden av ekonomisk stabilitet och trygghet gör det svårare för föreningarna att hålla kvar sina medlemmar och locka dem till det ideella engagemanget utöver deras eget e-sportande.

E-sportföreningar upplever att det saknas motivation till att ta ut medlems- och/eller träningsavgifter för en verksamhet där det inte finns andra system som uppmuntrar till det. Sådana system skulle kunna vara lokala seriespel med mindre eller inga prispengar och att arrangemang kan kräva föreningsanslutning eller licens från förbundet. Dessutom når föreningarna inte individer med en socioekonomisk svag bakgrund med online verksamhet varpå en lokal och fysisk närvaro är av vikt för att få till en mångfald inom e-sporten.

Förutom utmaningarna med finansiering och engagemang anser e-sportföreningarna att ett arbete med att bredda sin verksamhet, samverka med andra och resurser för fysisk verksamhet är av stor vikt för att bedriva en hållbar och attraktiv verksamhet. Det efterfrågas även systemstöd och utbildning kring föreningsadministration. Det noteras även att kunskapen i flera av föreningarna kring hur en ledare eller coach kan utveckla e-sportare från bredd till elit saknas eller är generellt låg.

Föreningarna upplever att förbundet behöver ta ett större och mer koordinerat ansvar för att skapa möjligheter för såväl den enskilda e-sporten att få utöva och tävla i sin idrott som den miljö den verkar i genom föreningsengagemang. Här framhålls även att det behövs ett system för att följa upp föreningars och individuella e-sportarens framgångar och tävlingshistorik.

Många av förbundets medlemsföreningar har även anslutit sig till förbundet för att stötta förbundets agenda om att organisera den svenska e-sporten som en idrottsrörelse. Där ingår även att erbjuda e-sport under skoltid inom ramen för programmen Nationell Idrottsutbildning (NIU) och Regionalt Idrottsgymnasium (RIG).

## Medlemsföreningarnas tydligaste behov och utmaningar

- **Utbildning och föreningskunskap**
- **Tillgång till fysiska resurser, primärt online resurser: infrastruktur till onlinesystem (tournament- & bokningssystem), inte kräver licenskostnader eller kostnader, lätt att förstå sig på och underlättar**
- **Ekonomiska frågor kopplat till olika finansieringslösningar, kontaktvägar till sponsorer och hur man raggar sponsring.**
- **Saknar seriespel på lokal nivå med mindre eller utan prispengar**
- **Lågt engagemang bland medlemmar att delta eller engagera sig i föreningsverksamheten**

## E-sportens arrangörer och producenter

Under kartläggningen har vi pratat med flera olika typer av arrangörer och producenter. Från mindre aktörer och mellanstora aktörer som är medlemmar i Svenska E-sportförbundet till stora aktörer som drivs med vinstintressen. Samtliga aktörer är enade om att det **behövs ett tydligt och gemensamt ramverk för tävling inom svensk e-sport** och de är beredda att stötta det för att främja seriestrukturer med turneringar, cuper, ligor osv. i Sverige. Ramverket behöver förklara hur en e-sportare tydligt kan ta sig från amatör till elit och även motverka fusk eller annan form av otillbörligt utövande genom exempelvis licenser, bannlistor och andra disciplinära åtgärder.

Aktörerna är även inne på att det behövs organisering av e-sport och utbildningar för utövare, ledare, coacher samt även funktioner runt om dessa såsom professionell sändningspersonal med streaming

kompetens, specifikt kunniga esports producenter som idag är en bristvara på marknaden. Här kan de ställa upp med att arrangera ligor och seriespel på uppdrag av Svenska E-sportförbundet. De vill även parallellt underlätta för förbundet att organisera e-sporten genom att uppmana till anslutning och även i vissa ligor enbart erbjuda tillträde för e-sportföreningar.

De arrangörer som vi pratade med upplever att det saknas information och struktur för att skapa hållbara lag, verktyg för att få fram duktiga e-sportare och att det behövs fler mötesplatser för att tävla mot andra. Det behövs möjligheter för e-sportens arrangörer att synas bredare, för att kunna öka det nationella deltagandet. I nuläget känner många till de stora etablerade varumärkena inom e-sport medan det är svårare för nya eller lokala arrangemang att nå en nationell publik. På sikt handlar det om att information och struktur ska kunna möta det växande intresset, inte bara för utövare utan även för åskådare som inte sysslar med e-sport.

Det finns ett generellt problem avseende att bevilja visum för internationella e-sportare till tävlingar i Sverige, men också att betala ut prispengar, i synnerhet till minderåriga, på ett korrekt sätt. För de större aktörerna så är detta inte något större problem då de har ett inarbetat varumärke och resurser för att hantera frågan. För de mindre och medelstora så betyder detta mycket. En annan problematik som lyftes var att svenskar anses vara globaliserade utifrån att de hellre tittar och följer e-sportare samt tävlingar internationellt där de stora namnen finns än på hemmaplan.

Andemeningen från samtliga aktörer är att e-sporten har mycket att vinna på genom tydligare organisering där Svenska E-sportförbundet skulle kunna vara den funktion som enar och samlar dess arrangörer, producenter och utövare. Förbundet behöver då arbeta för att erkänna e-sport som en idrott och tillstyrka kvalitén på tävlingar hos arrangörer. Aktörerna vill bidra till att svensk e-sport lyfts. Stoltsera med att landet Sverige tar e-sport på allvar.

## Arrangörerna och producenternas tydligaste behov och utmaningar

- **Grundregelverk och möjlighet till att följa disciplinära åtgärder**
- **Ökad organisering av e-sporten och stabila hållbara lag**
- **Seriestrukturer med turneringar, cuper osv.**
- **Ökad samordning mellan tävlingsarrangörerna**
- **Det behövs en tydligare väg från intresserade åskådare till aktiv utövare, ett sätt för tävlingar att synas bredare och skapa intresse**

## Professionella och semiprofessionella e-sportlag

De professionella och semiprofessionella e-sportlagen delar problematiken kring att det saknas ett system för gräsroten. De professionella lagen anser även att det är svårt att rekrytera bra e-sportare



från Sverige för att andra länder har betydligt bättre utövare med tydliga system. De semiprofessionella e-sportlagen anser att proffslagen får och tar allt fokus samt att det är omöjligt att konkurrera med dem för att det saknas underlag nationellt. System för gräsrotten skulle underlättas om e-sporten kom med i Riksidrottsförbundet eller blir erkänd som idrott samt separeras från annan spelkultur. Vidare kan strukturer och alternativ byggas upp för att fånga upp e-sportare efter deras elitkarriär.

E-sportlagen är överens om att det saknas ett politiskt intresse för e-sport i Sverige. Många andra länders myndigheter för turism och näringsliv vill rekrytera svenska lag till dem för att spela för deras nation. De inser samhällsvärdet med e-sport och är beredda att investera i det. I Sverige saknas det stöd för innovativa verksamheter, inhemska företag som inte förstår värdet med att investera i e-sport och banker som inte stödjer e-sportslig verksamhet. Dessutom är de legala frågorna i Sverige något mer komplicerade för e-sporten då de inte tillhör Riksidrottsförbundet eller i olika myndigheters ögon inte betraktas som en idrott.

Sverige har under många år legat i toppen av e-sportscenen med många framgångsrika e-sportare. På senare tid har svenska lag börjat halka efter där andra nordiska länder kommit ikapp. Det gemensamma för de andra ländernas framgång är att staten satsar på e-sporten i dessa länder. De svenska e-sportlagens huvudsakliga inkomstkälla är sponsring från internationellt stora varumärken. Vidare har de starka communitys med många följare från Sverige, men framförallt internationellt från hela världen. Proffslagen upplever sig vara störst i Asien med sin fanbase medan semiproffslagen anser att det är svårt att utveckla en nationell fanbase.

Det behövs en kvalitetsstämpel inom svensk e-sport. Det handlar dels om att stötta system för e-sportare och organisationer att arbeta säsongsvis med satsningar då det idag kan ändras snabbt. Att motverka för att oseriösa aktörer lurar eller utnyttjar e-sportare och framförallt för att underlätta andras syn på e-sport, att e-sportsutövande tas mer seriöst. Detta kan då bidra till långsiktighet, stabilitet och kvalitet.

## E-sportlagens tydligaste behov och utmaningar

- **Saknas politiskt intresse för e-sport**
- **En väg från gräsrot till elit där e-sportlagen kan följa framtidens talanger**
- **Tävlingsstruktur och miljö i vilken svenska e-sportare kan få erfarenhet av lagspel**
- **Avsaknaden av stöd och kunskap kring juridiska frågor, skattefrågor och liknande**
- **Sammanblandning med annan hobby och spelkultur**
- **Möjligheter till utbildning, fortbildning och vägledning inför livet efter en elitkarriär**
- **En kvalitetsstämpel som visar för lag och utövare att aktörer är seriösa**

# Andra aktörer inom Svensk e-sport

## Den ungdoms- eller kulturfinansierade e-sporten

En stor del e-sportens gräsrotter finansieras genom bidrag från Myndigheten för Ungdoms- och Civilsamhällsfrågor (MUCF) och Folkbildningsrådet. I samtalen under kartläggningen har fyra aktörer som organiserar och förmedlar dessa bidrag till föreningslivet återkommit. Ungdomsorganisationerna Sverok och Esport United samt studieförbunden ABF och Studieförbundet.

### Sverok

Organiserar ungdomsföreningar som samlar spelhobbyn, förbundet har 77 000 medlemmar organiserade i 2200 föreningar. Allt från levande rollspel och airsoft ute i naturen till bordsrollspel, figurspel och brädspel. Sverok organiserar även dator- och tv-spelshobbyn. Flera av Svenska E-sportförbundets medlemsföreningar är även organiserade i Sverok. Det innebär att förbundet organiserar flera föreningar som anordnar eller deltar på LAN och tävlingar.

Sverok gör inte skillnad på e-sport som idrott eller e-sport som hobby och tror att en sådan uppdelning kan kännas påtvingad och konstig. Som organisation ger de däremot inte något särskilt stöd för ett proffsutövande eller en idrottslig strävan. De arbetar med att stötta hobbyutövande och kommer oavsett om e-sporten erkänns som idrott eller ej fortsätta att vara ett hem för spelhobbyns utövare.

Precis som Sverok representerar spelhobbyns intressen lyfter de att det är Svenska E-sportförbundet som ska representera svensk e-sport gentemot idrottsrörelsen samt det svenska och internationella samhället.

### Esport united

Esport united är likt Sverok en ungdomsorganisation som samlar föreningar som håller på med datorspel och e-sport likt Förbundet bildades 2005 och är ca 25 000 medlemmar i 20-tal föreningar. Framförallt består deras medlemsorganisationer av e-sportföreningar, communities och lanarrangörer. Esport United har som ambition att göra allt som öppnar upp för en bättre väg för spelare och svensk e-sport.

Förbundet anser att det idag finns en brist kring organiserad träningsverksamhet för e-sportutövare. De ser fram emot en framtid där e-sporten utvecklas mot organiserad träning. De ser gärna att e-sporten organiseras i ett förbund men så länge e-sporten står utanför idrottsrörelsen kommer de att fortsätta som ungdomsförbund med finansiering från MUCF.

## ABF

Arbetarnas Bildningsförbund (ABF) har lång erfarenhet av att jobba med folkbildning i relation till e-sporten. Förbundet samverkar med ett antal olika aktörer och har varit med om att ta fram ett antal olika studiematerial och metoder däribland Arra LAN, bli domare i e-sport, föräldrar och e-sport och inkluderande e-sport.

ABF upplever att det finns en klyfta inom e-sportvärlden där det blir svårt att för förbundets lokalavdelningar och e-sportens aktiva att kommunicera. ABF har därför tagit fram ett internt material kring hur en kan jobba med e-sport och digitala kulturer. ABF ser att den föreningsovana som sprider sig inom samhället idag har ett särskilt starkt fäste inom e-sporten. De anser därmed att e-sportföreningar och ideella arrangörsorganisationer har stora behov av folkbildning kring styrelse-, arrangemangs- och föreningskunskap samt att lokala e-sportföreningar har andra behov som exempelvis inom teknik och utrustning som folkbildningen inte har möjlighet att möta.

## Studiefremjandet

Studiefremjandet består av ett antal medlemsorganisationer varav Sverok är en av dessa. Studiefremjandet har haft en nära kontakt med spelhobbyförbundet och dess e-sportare och arrangörer i många år och håller regelbundna utbildningar och studiecirkel tillsammans med föreningarna.

Studiefremjandet har dock fortfarande en gammal skrivning i sina stadgar som säger att *“spel lek och idrott”* inte är folkbildande. Det innebär att organisationen likt ABF bedriver folkbildande verksamhet för föreningarna runt utövandet men inte kring själva utövandet.

## Folkbildningsproblematiken

Under samtalen med både ABF och Studiefremjandet återkommer samma problematik. Folkbildningsrådets relation till idrottande, träning och spel där Folkbildningsrådet anser att dessa inte är folkbildande aktiviteter så länge inte utbildning är i fokus. Båda organisationerna samverkar med e-sportföreningar och uttrycker att kommer att fortsätta jobba med digital kultur och föreningsliv oavsett vad som händer i framtiden. De anser dock att om e-sporten släpps in i idrotten kommer en större diskussion behöva tas mellan den traditionella folkbildningen och SISU idrottsutbildarna för att se vem som ska göra vad.

## Specialidrottsförbundens relation till digital verksamhet

lochmed Covid-19 har en del specialidrottsförbund både nationellt och internationellt börjat titta på e-sport som ett alternativ. Det är dock tydligt när en pratar med dessa aktörer att de ser e-sporten eller e-idrott som en blandning mellan en extra krydda och ett rekryteringsverktyg. Exempelvis uttrycker Basketförbundet att de är intresserade av att testa sig fram med e-basket och den internationella satsningen på NBA 2k men vill i nuläget inte göra några större insatser kring e-basket.

E-idrott är dessutom inget e-sportscenens utövare och föreningar sysslar med eller har som ambition idag att syssla med. De e-sportgrenar som är stora i Sverige och Europa idag är baserade på andra spel än de som idrottsförbunden tittar på. E-idrottande är ett sätt att behålla nuvarande medlemmar kvar inom idrotten eller medlemmar som är intresserade av den specifika idrotten att komma tillbaka. E-sport är så mycket bredare.

Det är även tydligt att det råder en förvirring kring vilka som håller på med e-sport, vilka som inte gör det och vilka som inte vill göra det. Exempelvis omnämns ofta Skytteförbundet som en samtalspart e-sport borde vända sig till när det kommer till frågor om grenar som involverar skjutvapen. Något som tydligt inte är aktuellt för skytteförbundet i nuläget då de anser att det inte överensstämmer med deras värdegrund.

Flygsportförbundet har framförallt två verksamheter som angränsar till e-sport. Simulatorverksamheten i relation till att öva och lära sig flyga samt simulatortävlingar inom exempelvis den nya drone racing verksamheten, men finns även inom andra flygsportgrenar som segelflyg med Condor 2. Flygsportförbundet har ännu inte hittat någon metod för att organisera sitt digitala idrottande och ser inte heller att detta är något som är på gång inom det internationella flygsportförbundet. Drone racing är den tävlingsverksamhet som kommit längst med den simulerade flygningen där vissa internationella tävlingar och ligor har sina kval i digitala miljöer. Internationellt har Drone racing flera internationella organisationer där det internationella Flygsportförbundet FAI är en av flera aktörer.

Under kartläggningsarbetet har vi inte fått någon respons från fotbollsförbundet. Inom fotbollen ser vi mest en satsning på eAllsvenskan inom Svensk Elitfotboll och den professionella delen av fotbollen. En del distrikt och föreningar inom fotbollen har börjat titta på att organisera e-sport men gör det då i samröre med Svenska E-sportförbundet eller någon av våra föreningar. Här handlar det framförallt om att dessa föreningar förstått att e-sportare inte har ett intresse kring e-idrott och ska en rekrytera målgruppen e-sportare till sin verksamhet, så behövs det en satsning på e-sport.

## E-sport i relation till Fleridrotts- eller kategoriförbunden

Skolidrottsförbundet uttrycker ett intresse för att organisera e-sport och har redan gjort det i viss mån. Förbundet har arrangerat Skol-SM i FIFA 2015 genom ett samarbete med EA Games. På föreningsnivå arrangeras e-sport och LAN i olika skolor av föreningarna själva. Förbundet lägger sig inte i vilka aktiviteter som bedrivs mer än att uppmuntra till att föreningarna arrangerar aktiviteter och att det är viktigt att det är unga som leder aktiviteterna. Förbundet anser att det är viktigt hur medlemmarna betar sig digitalt och skulle kunna vara intresserade av att tillsammans med annan part utveckla former för att möjliggöra ett schysstare klimat online.

Skolidrottsförbundet är en organisation med liknande utmaningar som e-sporten har gällande ungas engagemang. Inom skolidrotten har de ett generationsskifte varje år som är beroende av att det finns ett vuxenstöd till föreningen som underlättar för nya att ta vid. Om det inte finns så riskerar föreningen att läggas som vilande. Förbundet har i detta utvecklat sin organisation för att komma närmare föreningarna och därigenom vara mer vaksamma på sådana tendenser.

Skolidrottsförbundets särställning och fokus på skolidrottande gör dock det omöjligt att organisera den breda e-sporten inom förbundet. Samverkan inom beteenden online är något som skolidrotten är intresserade av. De har ett avsnitt om bemötande generellt i sitt digitala kursutbud, men där de skulle kunna vidareutveckla det med e-sporten för att göra den mer heltäckande för bemötande online.

Skolidrotten anser att det finns en poäng att profilera E-sportförbundet som ett fleridrottsförbund för att tydliggöra skillnaden mellan att bedriva e-sport som huvudsaklig idrott eller som komplement till traditionella idrotter som nu satsar på e-idrott. Fleridrottsförbund ligger kvar som tradition inom RF men kan komma att ses över.

En federationslösning för e-sporten riskerar att idrotten står utanför RF och att föreningarna inte kan ta del av LOK stöd eller andra statliga medel. SOK lösningen är i grunden ett regeringsuppdrag där SOK har att ansvara för de olympiska frågorna i Sverige. En sådan lösning skulle kunna vara gynnsam om det finns ett intresse från politiken att stötta e-sporten med ett regeringsuppdrag.

Parasportförbundet har idag inte någon organiserad e-sportverksamhet men är mycket intresserade av att tillsammans med Svenska E-sportförbundet arbeta för att e-sporten ska få en plats inom idrotten och parasporten. Parasportförbundet har just nu ett omfattande arbete med att dela med sig av kompetens och stärka specialidrottsförbunden i sitt arbete med den specifika para-idrotten. De tror mer på inkludering och samverkan mellan specialidrottsförbund, men att e-sporten hellre ska integreras än inkluderas i idrottsrörelsen. Det handlar i slutändan om vilken identitet e-sportarna har för att avgöra vilken organisationsform som passar bäst.

# Idrottsrörelsen och e-sporten

*“Under strategiarbetet mellan 2015 och 2017 var ett av områdena som diskuterades öppenhet för nya idrotter. Det fanns på Riksidrottsforum (RIF) 2016 en positiv syn på att idrottsrörelsen ska vara öppen för nya idrotter samtidigt som många menade att det inte behöver innebära fler medlemsförbund.”*

Det slogs fast i RF:s bakgrund till propositionen om nya anslutningsformer vid riksidrottsmötet 2019. När RF sedan beskrev det önskade läget för idrottsrörelsen, så beskrevs det med två ledord; en öppen idrottsrörelse som inkluderar idrotter och föreningar samt starka medlemsförbund som både verkar för föreningarnas bästa men också uppnår de åligganden som idrottsrörelsen gemensamt har kommit överens om.

I slutändan handlar det om stöden till specialidrottsförbunden. Stödet till idrottsrörelsen har under många år legat på samma nivå och förbunden föreslås vara kreativa utifrån att alla medlemmar inte kan få samma stöd. Syftet är att minska tröskeln för att kunna rösta in nya förbund in i RF och SISU, men också att skapa incitament för administrativ samverkan och organisering mellan idrotter. Frågan här är hur politiken ser på att idrottsrörelsen växer men att stöden är detsamma.

Vid den senaste träffen i Idrottsnätverket så rekommenderade RF nya förbund att titta på en lösning som innebär att en ansluter sig som grenförbund till befintliga specialidrottsförbund. Sedan RIM2019 har RF även rekommenderat att processer initieras för samgående mellan befintliga och nya förbund. Något som idag får kritik för att det inte ligger i linje med den öppenhet för nya idrotter som idrottsrörelsen beslutade om på RIM2019.

## Varför vill e-sporten in i idrottsrörelsen?

- Tillhörighet, långsiktighet, stabilitet och trygghet
- Det är så Sverige har byggt upp finansiering och etablering av idrottslig verksamhet
- På grund av det kunskapsutbyte och erfarenhetsutbyte som pågår mellan medlemmarna.
- På grund av den struktur som finns med distrikt och lokala samorganisationer för idrottsrörelsen.
- Det ökade stödet till idrottsrörelsen via regioner och kommuner som inte kulturföreningar får.
- Den legitimitet det innebär. Att vara med i RF är enda sättet att anses vara en idrott i Sverige. Detta är viktigt både för esportens anseende och i relation till skattelättnader, skolutbildningar mm.
- E-sporten vill inte hamna i samma situation som parasporten där en del grenar plockas upp och andra riskerar att försvinna.

## Varför tror e-sporten att idrottsrörelsen inte är ett alternativ?

- E-sporten kan behöva ett sätt att organisera sig som inte ställer krav på att enbart fysiska personer är medlemmar.
- Utövandet av e-sport är i fokus och inte i paritet med organisering i förening.
- Anslutningsprocessen till RF är långsam och e-sport i Sverige tappar fart på grund av det saknade stödet. Även fast e-sportförbundet skulle antas som medlemmar vid RIM2021 så kommer stöden tillkomma förbundet tidigast 2024.
- Specialidrottsförbund brottas med intern fördelning av ekonomiska medel som historiskt inte växt särskilt och på sikt tror de att det kommer vara på samma sätt - gör gällande att det är svårt för nya idrotter att väljas in. Lösningen i RF är färre förbund och fler samgående idrotter.
- På grund av Covid-19 pandemin har flera specialidrottsförbund börjat genomföra digitala arrangemang och framtagande av e-idrott vilket enkelt förväxlas med den breda e-sporten.
- E-sporten vill inte hamna i samma situation som parasporten där en del grenar plockas upp och andra riskerar att försvinna.

## Vägen framåt för svensk e-sport

Utifrån denna kartläggning har vi identifierat ett flertal tydliga behov hos den svenska e-sporten. Det handlar om både behov hos de föreningar och organisationer som organiserar e-sportens utövare och behov hos utövarna själva. E-sportens unga växer upp i ett samhälle där den förut så självklara svenska föreningsmodellen varit frånvarande och där entreprenörskap istället ses som det självklara. Framförallt saknas det idag en **stabilitet och trygghet** för de organisationer som organiserar utövare av e-sport. Det handlar inte bara om engagemang och rekrytering av ideella krafter utan om långsiktighet, finansiering och ett större sammanhang att verka i. Här skulle ett **ökat stöd från civilsamhället** vara en viktig faktor för att lyckas nå fler utövare och bygga en grund för dem och deras organisationer att stå på.

E-sporten befinner sig idag i ett organisatoriskt vakuum där utövarna inte ser den svenska organisationsmodellen som en given struktur att verka i. Avsaknaden av denna struktur innebär att dessa utövare redan från en väldigt ung ålder tittar på sitt utövande och arbetet kring det som ett företagande istället för ett ideellt organiserade. Det innebär att vi i Sverige tappar ungdomar från den traditionella civilsamhälleliga skolan kring **organisering och demokrati** vilket är en problematik som föreningslivet ännu idag står handfallna inför. Dessutom är e-sporten globaliserad och den har växt fram ur de trender som präglat samhället efter industrialiseringens tid. Något som behöver tas i beaktande framåt för att inte kväva engagemang kring att utöva nya sätt att idrotta på - e-sport.

Oavsett hur Svenska E-sportförbundet och våra respondenter väljer att gå vidare utifrån denna kartläggning är det tydligt att det saknas en **tydlig väg från hemmets datorplats till de stora**

**mästerskapen.** Det saknas en tydlig engagemangstrappa för e-sportens utövare i Sverige idag och samtidigt som de professionella lagen pekar på bristande lagspelserfarenheter hos svenska spelare letar de ideella organisationerna efter tävlingar och engagemang att skicka sina lag till.

E-sporten i Sverige behöver en djupare organisering och demokratisering, stabilitet och trygghet, en tydligare väg framåt från hemmets datorplats till de stora mästerskapen och sammanhangen och ett ökat stöd från civilsamhället. Oavsett om slutmålet är idrottsrörelsen eller en annan typ av organisering behöver den svenska e-sporten, det svenska civilsamhället och politiken kraftsamla för att inte Sverige ska tappa sin position inom e-sporten.

Svensk e-sport och dess aktörer ska organiseras under Svenska E-sportförbundet.

***“We would love to stay in Sweden but as it is today we are losing too many talents and experienced personnel to companies and teams outside of Sweden.”***

***Kelly Ong Xiao Wei***

***Chief Strategy Officer and Co-owner of Alliance***



## Respondenter / Medverkande /Tack till

***Ninjas in Pyjamas***

***Alliance***

***Godsent***

***Dreamhack***

***Inferno Online***

***Esportal***

***Challengermode***

***Lvl Up Esports***

***Learn2esports***

***Area Academy***

***ABF***

***Studiefrämjandet***

***Sverok***

***Esport United***

***Svenska Skolidrottsförbundet***

***Svenska Parasportförbundet***

***Svenska Basketförbundet***

***Svenska Flygsportförbundet***

***Riksidrottsförbundet***

***Black Molly Entertainment***

***Headstomper***

***Lilmix***

***Prima E-sport***

***High Coast Esport***

***Falkn***

***UniQ***

***goBananas***

***Begrip***

***9nine***

***Female Legends***

***Västernorrland e-sport***

***Malmö e-sportförening***

***Åtvidaberg e-sport***

***Bobergs e-sportförening***

***ESGC***

***Pink Orange***

***Gävledala e-sport förening***

***Phoenix Blue***

***Northspawn***

***Moose***

***Arvika E-sport***

***Leaf Gaming***

***Northspawn***

***Västernorrland E-sportförening***