

EUROPEAN GRASSROOTS *ESPORTS*

Kartlegging av interessenter,
praksis og modeller for
bredde-e-sport



Co-funded by
the European Union

Innholdsfortegnelse

1. Sammendrag	3
2. Velkomstord	4
3. Introduksjon	5
4. Et første rammeverk og definisjoner av europeisk bredde-e-sport	6
5. Interessenter for bredde-e-sport og deres roller – en tverrsektoriell tilnærming	7
5.1. Bredde-e-sportinteressenter.....	9
5.1.1. Foreninger og forbund	9
5.1.2. Idrettslag	10
5.1.3. Fellesskap	13
5.1.4. Frivillige	15
5.1.5. Tverrsektorielle initiativer	16
5.1.6. Skoler og akademia	17
5.2. Generelle interessenter i e-sport.....	18
5.2.1. Spillutgivere.....	19
5.2.2. Profesjonelle lag og spillere	20
5.2.3. Profesjonelle turneringsarrangører.....	22
5.2.4. Kringkastning og media.....	24
5.2.5. Sponsorere	25
5.2.6. Regjering	26
5.3. Konklusjon av kartleggingen	28
6. Europeiske taktikker for bredde-e-sport	29
7. Europeiske praksiser i perspektiv	31
7.1. Sørby Esport – den største danske bredde-e-sportklubben.....	33
7.2. Mysen E-sport Arena (MEA)	34
7.3. KRED – et kompetanse- og ressurscenter for datakultur.....	35
7.4. France Esports	36
7.5. eSports Nord.....	37
7.6. Sverok – Svensk ungdomsorganisasjon.....	38
7.7. British Esports Association	39
7.8. H2O Esports Campus, Amsterdam	40
7.9. Esports Plaza, Malta.....	41
7.10. Békéscsaba E-sport Egyesület (Békéscsaba E-sport Association eller BEE)	42
7.11. JUNIOR Esports.....	43
8. Referanser	44

1. Sammendrag

Hovedmålet med dette prosjektet er å fremheve og vise en tredje vei mellom den kommersialiserte e-sporten og den individualiserte spillkulturen.

Europeisk bredde-e-sport er deltakerorienterte, verdibaserte og verdidrevne lokalsamfunn som gir nybegynnere og ambisiøse spillere mulighet til å delta i e-sport og gamingaktiviteter. Det er ikke profittoorientert og har som mål å skape et inkluderende miljø. Grasrotinitiativ innen e-sport drives delvis eller helt av frivillige.

Noen av de viktigste interessentene for bredde-e-sport er nasjonale og internasjonale foreninger og forbund, idrettslag, lokalsamfunn, tverrsektorielle initiativer og skoler. Men også spillutviklere/utgivere, profesjonelle lag, spillere og arrangører, kringkasting og media, sponsorer og myndigheter spiller en viktig rolle for bredde-e-sportinitiativ.

Gjennom kartleggingen av interessenter har vi identifisert fem vanlige tilnærminger til bredde-e-sport. Disse fem tilnærmingene er basert i skoler, lokalsamfunn, idrettslag og tverrsektorielle og kommersielle initiativ.

Hver tilnærming kan gjennomføres på veldig forskjellige måter, noe som også vises gjennom kassustudier fra organisasjoner og foreninger over hele Europa.



2. Velkomstord

Basert på DGIs verdier for samfunnsbaserte e-sportklubber har ISCA søkt om medfinansiering til prosjektet "Europeisk Bredde-e-sport".

En hjertelig takk til våre prosjektpartnere for deres bidrag til kartleggingen av interessenter, praksis og modeller for bredde-e-sport, som du vil finne i dette dokumentet.

Prosjektpartnerne er:

- DGI, Danmark
- Play-eS-HanseSPIEL e.V., Tyskland
- H2O ESports Campus, Nederland
- Viken Idrettskrets (Bredde-e-sport Alliansen), Norge
- Hungarian ESport Federation, Ungarn
- International Sport and Culture Association (prosjektleder)

Prosjektpartnerne ønsker å gjøre det mulig for lokale idrettslag og skoler å nå ut til unge e-sportutøvere og gamere og inkludere dem i verdibaserte samfunn som gir dem muligheten til å møtes, spille og lære hvordan man kan leve balanserte og fysisk aktive liv.

Hovedmålet med dette prosjektet er å fremheve og vise en tredje vei mellom den kommersialiserte e-sporten og den individualiserte spillkulturen.

Vi håper du får glede av å lese gjennom dokumentet.

3. Introduksjon

Hovedmålet med prosjektet er å fremheve og vise en tredje vei mellom den kommersialiserte e-sporten og den individualiserte spillkulturen.

I dette dokumentet har vi tatt det første steget mot dette.

Først har vi gitt vår definisjon av bredde-e-sport. I vår definisjon fokuserer vi både på den faktiske aktiviteten, men også på alt rundt aktiviteten og menneskene som deltar.

Deretter har vi kartlagt interessentene for bredde-e-sport. Vi har delt interessentene inn i to kategorier – interessenter innen bredde-e-sport og generelle interessenter innen e-sport.

Gjennom kartleggingen av interessentene har vi vært i stand til å identifisere noen av de mest vanlige metodene for å arbeide med bredde-e-sportinitiativ.

Når du leser gjennom dette dokumentet, vil du få en definisjon av bredde-e-sport, en kartlegging av interessentene, taktikker for bredde-e-sport og kasusstudier med spesifikke e-sportinitiativ.



4. Et første rammeverk og definisjoner av europeisk bredde-e-sport

Promotering av positive idrettsverdier gjennom lokalsamfunn og lokale idrettslag – en mulighet for unge mennesker å møtes, sosialisere og dele sin lidenskap.

Europeisk bredde-e-sport består av deltakerorienterte, verdibaserte og verdidrevne lokalsamfunn som gir nybegynnere og ambisiøse spillere muligheten til å delta i e-sport og spillaktiviteter. Det er ikke profittorientert og fokuserer på å skape et inkluderende miljø. Grasrotinitiativ innen e-sport drives delvis eller helt av frivillige.

Lokalsamfunn spiller en viktig rolle i å inkludere unge gamere og e-sportutøvere i meningsfulle, verdibaserte sosiale aktiviteter. Vi ser på dette som en «tredje vei» mellom kommersialisert e-sport og den individualiserte spillkulturen – en måte å promotere verdier og sosialt ansvar på.

Europeisk bredde-e-sport har som mål å fremme inkludering, en sunn livsstil, kvalitet og etikk i sin tilnærming, samt å gi unge mennesker et trygt og organisert miljø for å spille og utvikle personlige og sportsrelaterte ferdigheter. De kan trene og forbedre seg, ha det gøy og konkurrere. Den lokale konteksten er et middel for å sikre og innstille verdier hos deltakerne: positiv sosial atferd, en sunn livsstil, fair play, ansvar og inkludering er idrettsverdier som kan integreres i det lokale miljøet, og som kan bidra til å rette opp noen av manglene i dagens spill og e-sportkultur.

I konteksten av lokale idrettslag kan de unge spillerne møtes, sosialiseres og dele sin lidenskap. Lokale breddeidrettslag fokuserer på trening, opplæring og konkurranse – men legger også naturlig vekt på fysisk aktivitet, sunn livsstil og de sosiale aspektene ved en gitt aktivitet.

Med andre ord, ved å organisere e-sportaktiviteter i lokale idrettslag blir unge mennesker forstått og respektert for sin interesse for spillaktiviteter. De samles i meningsfulle sosiale relasjoner i et trygt og inkluderende miljø.

I tillegg til lokale idrettslag foreslår dette prosjektet også at interessenter som lokale frivillige, tverrsektorielle initiativ, spillfellesskap og frivillighetsbaserte skoleaktiviteter spiller en avgjørende rolle i å definere bredde-e-sport. Sammenlignet med dette kan alle disse interessentene ha en rolle i et bredde-e-sportperspektiv dersom de støtter og promoterer:

1. **En verdibasert tilnærming:** Prinsipper som positiv sosial atferd, en sunn livsstil, ærlig spill, ansvar, ærlighet og inkludering. En tilnærming som støtter meningsfulle sosiale relasjoner.
2. **Etiske prinsipper:** Å følge et sett med prinsipper, som å ha fokus på helse, ansvarlig forbruk, klare mål, ingen tipping, og ansvar ved arrangementer. Dette innebærer å ta avstand fra noen av de tydelige utfordringene som overdreven skjermtid, "skins"-tipping, toksisitet (stygge ord og trakassering på nett, spesielt kjønnsbasert), og til og med doping og kampfiksing.
3. **Medlemsorganiserte aktiviteter:** En strukturert tilnærming med klare regler, prosedyrer og protokoller for deltakelse, involvering og ledelse.
4. **Spesifikt fokus på ungdom:** En forpliktelse til å gi unge mennesker mulighet til å delta i e-sport/spillaktiviteter, med fokus på utvikling i aktivitetene og personlig vekst.

Følgende verdier er essensielle for bredde-e-sport:

- **Helse:** Bredde-e-sportpraksis inkluderer promotering av fysisk helse ved å kombinere e-sport-trening med fysisk aktivitet, idrett og lek, og ved å oppfordre til et sunt kosthold, og å unngå energi- og sukkerdrikker, nikotin, og rusmidler.
- **Inkludering:** Bredde-e-sportpraksis involverer spillere i sosiale aktiviteter, også fysisk, og inviterer og inkluderer spillere av begge kjønn, med ulike bakgrunner og på forskjellige ferdighetsnivåer.
- **Respekt:** Bredde-e-sportpraksis legger vekt på toleranse, respektfullt språk, ærlig spill og respekt for motstanderen.
- **Ansvar:** Bredde-e-sportpraksis gjennomføres med en klar plan for sikkerhet, arrangementsstyring og beskyttelse av mindreårige. Det oppmuntres til frivillighet og lokalt engasjement.

5. Interessenter for bredde-e-sport og deres roller – en tverrsektoriell tilnærming

Dette kapittelet diskuterer interessenter i e-sport og gir en oversikt over de forskjellige rollene ulike interessenter har i e-sportindustrien, samt deres relevans og påvirkning fra et grasrotperspektiv.

I dag er e-sportektoren i stor grad drevet av kommersielle aktører (utgivere, arrangementsarrangører, media og sponsorer), og dette har ført til økt interesse for de beste lagene og de største turneringene. På en annen side er spilling og e-sport i stor grad individualiserte og hjemmebaserte aktiviteter, enten som spiller eller tilskuer.

For å forstå rollen og betydningen av interessenter fra et grasrotperspektiv, har vi delt interessentene inn i to forskjellige kategorier i vår kartlegging. Dette har vi gjort for å gi deg som leser en oversikt, men også for å respektere eksisterende forskning i feltet, som ennå ikke har skapt et klart bilde av grasrotaspektet i e-sport og fortsatt er et relativt nytt fenomen, som spesielt de nordiske EU-landene har en unik tilnærming til.

De to kategoriene av interessenter i dette prosjektet er som følger:

- *Bredde-e-sportinteressenter* dykker ned i de spesifikke interessentgruppene som bidrar til den overordnede definisjonen av bredde-e-sport. Denne kategorien er hoved-fokuset for kartleggingen.
- *Generelle interessenter i e-sport* referer til de sentrale aktørene innen e-sport som historisk sett har spilt en betydelig rolle i utviklingen av industrien.

I det følgende avsnittet vil vi forsøke å beskrive vårt perspektiv på de ulike gruppene innen hver kategori. Vi har kartlagt kategoriene basert på perspektiver fra en rekke organisasjoner i ulike europeiske land, som alle opererer ut fra en felles forståelse av hva bredde-e-sport er.

5.1. Bredde-e-sportinteressenter

Bredde-e-sportinteressenter refererer til spesifikke grupper som er av interesse for dette prosjektet. Med denne kategorien ønsker vi å vise at det finnes mange forskjellige tilnærminger til bredde-e-sport – og vi ser spesielt på følgende interessenter:

- Foreninger og forbund
- Fellesskap
- Idrettslag
- Frivillige
- Tverrsektorielle initiativer
- Skoler og akademia

Merk at det ikke finnes mye forskning på bredde-e-sport. Her prøver vi å se likheter mellom land, samt å gi noen unike eksempler for å inspirere fremtidige ledere eller organisasjoner som promoterer bredde-e-sport.

5.1.1. Foreninger og forbund

Det finnes internasjonale foreninger og forbund som representerer e-sport på et globalt nivå og som støtter e-sport på forskjellige måter ved å tilby standarder og retningslinjer for å regulere e-sport over hele verden.

De spiller en viktig rolle i å promotere e-sport som en legitim og anerkjent sport generelt og har forbindelser til nasjonale forbund i hvert land – men dette varierer fra land til land.

Noen av de internasjonale e-sportforeningene er nevnt nedenfor:

- Global Esports Federation (GEF)
- The International Esports Federation (IESF)
- World Esports Association (WESA)
- World Esports Consortium (WESCO)
- Esports Integrity Commission (ESIC)

Flere idrettsorganisasjoner begynner å anerkjenne og håndtere e-sport. International Sports Federation er ett eksempel. I tillegg, International Olympic Committees (IOC) sitt nylig lanserte utvalg av virtuelle sportsgrener for 'Olympic Esports Series 2023', presenterer en noe tilfeldig blanding av virtuelle sportsgrener (bueskyting, baseball, sjakk, sykling, dans, motorsport, seiling, taekwondo og tennis),

som kanskje ikke reflekterer hva flertallet av unge mennesker spiller. Likevel spiller de en stor rolle i å sette standarder for hvordan e-sport oppfattes.

Det finnes også nasjonale forbund og foreninger som spiller en avgjørende rolle i utviklingen og veksten av (bredde) e-sport i landet. Disse organisasjonene fungerer som styrende organer, og gir struktur og støtte til e-sport fra ulike perspektiver.

De fleste land har et e-sportforbund – noen håndterer flere e-sportorganisasjoner og prøver å være det nasjonale organet for e-sport. Men det er også flere organisasjoner som trer inn i e-sport. Dette kan være idretts-, ungdoms-, skole-/utdanningsorganisasjoner som gir struktur og støtte til spesifikke målgrupper.

Foreninger og forbund utvikler seg generelt etter hvert som oppfatningene av e-sport endres over tid. For eksempel pågår det en debatt i Tyskland om hvorvidt e-sport er en sport. Det finnes ingen politisk ramme, og ansvarsområder flyttes frem og tilbake mellom departementene. Flere og flere land får imidlertid spesifikk oppmerksomhet mot spill og e-sport – så bildet vil helt sikkert endre seg i løpet av de kommende årene.

For fremtidige ledere eller organisasjoner som promoterer bredde-e-sport, her er det du bør vite om foreninger og forbund innen e-sport.

Forstå rollen til foreninger og forbund: De kan sette standarder, regler og retningslinjer for e-sport og kan fremme e-sport som en legitim og anerkjent sport. Bredde-e-sport er spesielt interessant for de fleste foreninger og forbund for å forstå utviklingen av e-sport generelt.

Hold øye med utviklingen i ditt land: Området er i utvikling, og organisasjoner finner sine veier. Det er viktig å holde seg oppdatert på den nasjonale situasjonen – samt å identifisere foreninger som kan være støttende for deg og ditt fremtidige prosjekt.

5.1.2. *Idrettslag*

E-sport innen tradisjonelle lokale idrettslag – som enhver annen sportsaktivitet. I tillegg til tradisjonelle idretter kan e-sport tilbys som en medlemsbasert aktivitet som legger til nye aktiviteter i idrettslaget.

Danmark og Norge opplever noen lignende tendenser i idrettslagene – da 70-80 % av alle organiserte bredde-e-sportklubber er innenfor eksisterende idrettslag.

Integreringen av e-sport i tradisjonelle idrettslag øker i popularitet. Med anerkjennelsen av e-sport sin brede appell tilbyr noen klubber e-sportaktiviteter enten uavhengig eller som et supplement til eksisterende sportsengasjementer.

E-sport ser ut til å passe perfekt inn i lokale idrettslag. Det er positive erfaringer på tvers av klubber/organisasjoner som fremmer bredde-e-sport i idrettslag. Breddeidrettslag/-organisasjoner som engasjerer seg i e-sport, antyder en positiv innflytelse på:

- Flere (yngre) medlemmer
- Nye målgrupper
- Nye sponsorer
- Nye frivillige
- Ny PR/medieeksponering
- Nye aktiviteter å tilbyr til ulike arrangementer, fester, festivaler, osv.

På den sosiale ansvarssiden antydes det at mange nye medlemmer i bredde-e-sportklubber aldri har deltatt i et idrettslag før. I tillegg ser det ut til at e-sport har en positiv innflytelse når det gjelder å tiltrekke unge mennesker som har en tendens til å føle seg ensomme eller til og med barn med spesielle behov (inkludert barn med autisme eller ADHD).

“Når disse barna og ungdommene blir medlemmer av idrettslag som tilbyr e-sport, får de en sjanse til å delta. De får en mulighet til å blomstre, skaffe seg nye venner, nye nettverk – og til og med utvikle seg positivt på skolen, på grunn av den positive innvirkningen de får fra det meningsfulle fellesskapet de er en del av, som medlem av en bredde-e-sportklubb.” DGI

In other words, by organizing esports activities in local sport clubs, the young people are understood and respected for the interest they have in their activity, and are brought together in meaningful social connections, in a safe and inclusive environment.

Med andre ord, ved å organisere e-sportaktiviteter i lokale idrettslag blir de unge forstått og respektert for interessen de har for aktiviteten sin, og blir samlet i meningsfulle sosiale relasjoner, i et trygt og inkluderende miljø. Erfaringene fra Danmark og Norge med bredde-e-sport kan være en spesiell sak på grunn av støtte fra myndighetene eller stiftelser som sikrer finansiering og støtte til frivillige innen grasrotidrettslag (også e-sport). Men verdiene og den overordnede tilnærmingen til bredde-e-sport i idrettslag virker som en åpen mulighet for å formidle viktige verdier og sikre at ungdomsaktivitetene

skjer på en balansert måte og i et trygt fellesskap. Grasrottilnærmingen for e-sport i idrettslag er relativt sjelden over hele Europa, og de fleste land vil referere til idrettslag som profesjonelle organisasjoner som benytter seg av e-sport med en elite-tilnærming, og som har et lag med dyktige spillere som prøver å oppnå ekstra sponsorverdi for merkevaren sin. Mye potensial ser ut til å være uutforsket over hele Europa. Mens de store profesjonelle idrettslagene har tatt i bruk e-sport på et elite-nivå, har breddeklubber ennå ikke kommet så langt. Å utvide e-sport på grasrotnivå kan tiltrekke nye medlemmer, og klubbene kan dra nytte av å integrere e-sport ytterligere i sine aktiviteter.

Idrettslag eksperimenterer generelt med tilnærmingen til e-sport på forskjellige måter – og prøver å finne den riktige måten å “gjøre e-sport på” som passer deres merkevere. Spesielt fotball ser ut til å være et praktisk eksempel, da spillene (EAFC/eFootball) er enkle å oversette til det tradisjonelle fotballspillet. Fotballklubber over hele verden er hovedsakelig interessert i det virtuelle produktet av fotball, som også kan passe sammen med klubbens identitet som en fotballklubb – samt interessen fra fotballspillere som allerede spiller det tradisjonelle spillet. Dette er imidlertid kanskje ikke tilfelle for alle klubber eller for alle virtuelle sportsgrener (refererer til Olympic Series 2023). Det er potensial i å se utover ett spesifikt spill som passer den tradisjonelle versjonen – e-sport kan brukes som et verktøy for å nå ut til samfunn og få engasjement. Idrettslag kan arrangere e-sportarrangementer for fellesskapet eller samarbeide med lokale skoler for å promotere e-sport på samme nivå som deres tradisjonelle sportsaktiviteter.

Når det gjelder bredde-e-sport i idrettslag, finnes det forskjellige måter å nærme seg dette området på. Det ser ut til at idrettslag i grasrotsektoren er relevante interessenter for videre utvikling av e-sport fra et grasrotperspektiv. For fremtidige ledere eller organisasjoner som promoterer bredde-e-sport, her er det du bør vite om idrettslag innen e-sport.

E-sport kan være en aktivitet i idrettslag: Tilbudt som en medlemsbasert aktivitet eller som et tillegg til eksisterende aktiviteter i tradisjonelle lokale idrettslag, kan e-sport ha en positiv innvirkning på utviklingen av idrettslaget.

Det bringer nytt til det gamle: Bredde-e-sport i idrettslag kan tiltrekke seg flere unge medlemmer, nye målgrupper, sponsorer, frivillige, PR/medie-oppmerksomhet, og nye aktiviteter.

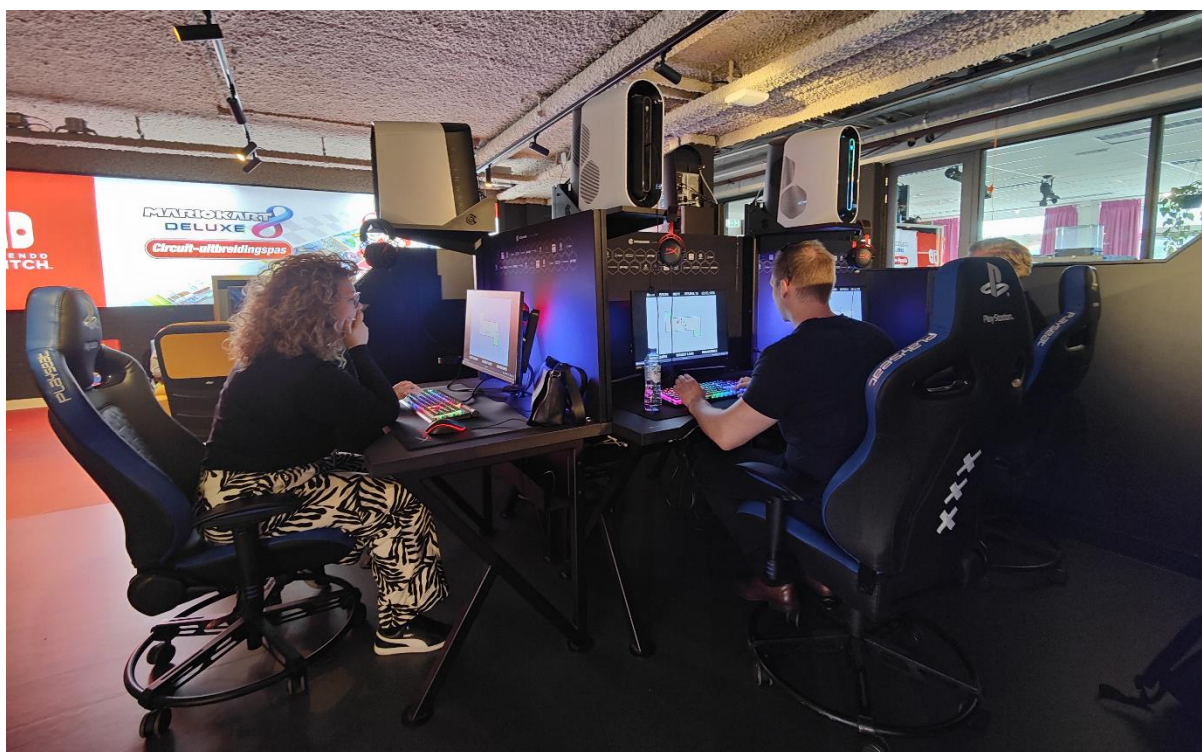
Tilnærmingene varierer fra land til land: Bredde-e-sport i idrettslag er relativt sjelden, og et område som fortsatt er under utvikling fra et europeisk perspektiv. Den nordiske tilnærmingen ser ut til å være et godt tilfelle for videre utforskning.

5.1.3. Fellesskap

Fellesskap refereres ofte til som "spillfellesskap" eller "e-sportfellesskap" generelt og beskrives ofte som nettbaserte. Fellesskap inkluderer tilhengere, seere, spillere eller personer i offentlige sammenkomster med felles interesse innen spillområdet.

Spillenes natur handler om deltakelse i aktiviteter, sosiale nettverk og bygging av fellesskap. Folk som møtes, starter et lag eller en organisasjon (klan, guild, osv.) er en del av dette universet. Det finnes mange fellesskap, som varierer fra store grupper mennesker til små nisjegrupper. Noen er organisert innenfor et spesifikt spill (League of Legends, Counter-Strike, Fortnite, Valorant, kampsjill-fellesskap osv.) – og noen er organisert innenfor et spesifikt tema (Cosplay, studenter, kjønnsspesifikke fellesskap osv.).

«I Norge har vi digitale fellesskap som "Gamer Gæls" som er et nettbasert fellesskap på Discord kun for kvinner med over 1000 brukere» - Viken Sport Region (Bredde-e-sport Alliansen)



Fellesskap innen e-sport er litt spesielle, da det ikke er noen geografisk begrensning på veksten av fellesskapet og muligheten til å spille sammen. Fokuset er ofte på å snakke og spille sammen – men dette varierer, da fellesskapet er definert av medlemmene selv.

Det er muligheter knyttet til bredde-e-sport der idrettslag og fysiske sentre kan skape steder hvor like-sinnede mennesker kan møtes og trives ved å spille og engasjere seg sammen. Samarbeidet mellom (nettbaserte) fellesskap og breddeidrettslag er interessant, da det kan være mye å lære på begge måter.

I tillegg til de mange handelsmessene og arrangementene innen spill og e-sport, som bringer fellesskapene sammen, har noen land også e-sportbarer hvor tilhengere kan møtes og se på spill. Kinoer sender også e-sportarrangementer i noen land, noe som også pleier å tiltrekke fellesskap og folk generelt.

For fremtidige ledere eller organisasjoner som promoterer bredde-e-sport, her er det du bør vite om fellesskap i e-sport.

Forstå mangfoldet i spillfellesskap: Erkjenn viktigheten av mangfoldige spillfellesskap og forstå at de ikke er begrenset av geografiske grenser.

Fremtidige samarbeid mellom nettbaserte fellesskap og fysiske rom: Utforsk muligheter og potensielle lærdommer for samarbeid mellom nettbaserte spillfellesskap og fysiske rom.

Forstå innflytelsen av sosialt engasjement og tilknytning: Erkjenn at gaming ikke bare handler om å spille spill, men også om å bygge sosiale nettverk eller fellesskap.



5.1.4. Frivillige

Frivillighet innen e-sport kan variere, da det berører mange forskjellige områder og har innvirkning på lokalt eller offentlig nivå.

Frivillige spiller en sentral rolle i mange europeiske land, særlig på grasrotnivå. Mange initiativer er drevet av frivillige i de nordiske landene.

Frivillige er ofte den drivende kraften bak lokale e-sportarrangementer og turneringer, og de dedikerer sin tid og energi på å organisere, administrere og gjennomføre disse samlingene. Disse arrangementene er avgjørende for grasrotmiljøet, da de gir amatører konkurranseerfaring.

I skolene er det ofte frivillige som leder opprettelsen og driften av e-sportklubber, og gir veiledning og mentorstøtte til elevene. Slike initiativer gir ikke bare elevene innsikt i e-sport, men de lærer også verdifulle ferdigheter som samarbeid, strategisk tenkning og kommunikasjon.

Videre bidrar frivillige ofte til nettbaserte fellesskap, strømmekanaler og forum, og hjelper til med å bygge og vedlikeholde støttende og inkluderende rom for spillere på alle ferdighetsnivåer. Disse plattformene gir spillerne mulighet til å dele strategier, diskutere spill og danne forbindelser, og fremmer en følelse av fellesskap.

Det er store forskjeller mellom land når det gjelder hvordan frivillighet i e-sport er organisert, utenom nettbaserte fellesskap. I Ungarn er frivillige prosjekter innen e-sport relativt sjeldne, da de fleste e-sportprosjekter/klubber er kommersielt drevne. I Danmark er situasjonen annerledes, da de fleste e-sportklubbene er basert på frivillige ledere (på samme måte som tradisjonelle idrettslag). Dette gjør bildet litt uklart, da det finnes forskjellige tilnærminger og kulturer rundt frivillige generelt.

I Tyskland var play-eS-HanseSPIEL e. V. Hamburg den første klubben som fikk ideell status for e-sport, basert på at spill er kulturelle verdier. De arbeider på en ideell basis med skoler og klubber og organiserer regionale skoleturneringer.

“I april 2021 vil 20 ungdomsorganisasjoner med 35 lag og rundt 200 barn og unge ha slått seg sammen for å danne ungdomsligaen. E-sporttitlene ble valgt sammen med barna.” - play-eS-HanseSPIEL e. V. Hamburg

Erfaringen som er oppnådd ved å involvere studenter som frivillige for å promotere e-sportprosjekter virker som en interessant tilnærming for å samle folk rundt en felles interesse i e-sport. For fremtidige ledere eller organisasjoner som promoterer bredde-e-sport, her er det du bør vite om frivillige i e-sport.

Viktigheten av frivillige i bredde-e-sport: Forstå at frivillige kan være ryggraden i bredde-e-sportinitiativer, og de spiller en viktig rolle i organisering, ledelse og skapelse av nye initiativer. Anerkjenn deres bidrag og verdsett deres dedikasjon og engasjement for e-sport.

Lær av andre: Erkjenn at tilnærminger kan variere mellom land. Utforsk og lær av forskjellige modeller, som de frivillighetsbaserte bredde-e-sportklubbene i Danmark eller Norge. Få innsikt i vellykkede frivillighetsdrevne prosjekter og tilpass dem til den lokale konteksten for videre å fremme og utvikle bredde-e-sportinitiativer.

5.1.5. Tverrsektorielle initiativer

Et tverrsektorielt initiativ defineres innenfor grupper, som regjering, næringsliv, ideelle organisasjoner og/eller academia, som jobber sammen for å oppnå et felles mål. Initiativet kan ha et primært fokus på å fremme e-sport som et mål i seg selv, eller et sekundært fokus der e-sport er en felles interesse, for å nå målet.

Et eksempel fra Danmark er "GoGaming" fra YMCA Social Work, der unge mennesker inviteres til små spillfelleskap som møtes en gang i uken for å spille, spise middag og knytte bånd:

“Konseptet er inspirert av praktisk erfaring og ny forskning både på hva dataspill kan gjøre i en utdanningskontekst, men også hva unge mennesker trenger og trives med. Prosjektet bruker dataspill som et felles tredje element for å møte unge der de er og ha et pedagogisk verktøy som de allerede er kjent med. Tilbudet har som mål å forhindre sosiale utfordringer, der dataspill brukes for å forbedre velvære, styrke sosiale ferdigheter og promotere veien til konstruktive sosiale fellesskap. Konseptet retter seg mot unge fra vanskeligstilte forhold i samfunnet.”

– DGI

I Norge er det et annet eksempel fra KRED - “Kompetanse- og ressurscenter for datakultur” med et spesifikt fokus på å knytte sammen teknologi og samfunn. Dette er nærmere beskrevet i våre kasusstudier.

Tverrsektorielle initiativer innen e-sport ser ut til å ha en sterk påvirkning, samt støtte fra noen land – ofte rettet mot spesifikke grupper i samfunnet eller spesifikke problemer som adresseres i landet/regionen/systemet. Det kan være:

- Mennesker uten jobb

- Mennesker med spesielle behov
- Mennesker med dårlige helsevaner

Noen av disse initiativene er utmerkede samarbeidspartnere for organisasjoner som arbeider innen bredde-e-sport, ettersom de støtter mangfold og ulike målgrupper i e-sport. Spesielt målgrupper som kan være vanskelige å involvere i vanlige sosiale områder (skoler, klubber, jobb osv.).

E-sport og gaming ser ut til å være et godt verktøy for å knytte kontakt med mennesker – og tverrsektorielle initiativer kan være til stor støtte for den overordnede tilnærmingen i bredde-e-sport. Selv om e-sport ikke alltid er det primære fokuset, er det et viktig verktøy for å oppnå bredere mål i samfunnet.

For fremtidige ledere eller organisasjoner som promoterer bredde-e-sport, her er det du bør vite om tverrsektorielle initiativer i e-sport.

Samarbeidsinitiativer i bredde-e-sport: Anerkjenn viktigheten av samarbeid mellom forskjellige sektorer. Tverrsektorielle initiativer kan være effektive i å adressere spesifikke sosiale utfordringer, støtte mangfoldige målgrupper og bruke e-sport som et verktøy for positiv innvirkning.

E-sport og gaming som et verdifullt verktøy for sosial tilknytning: Anerkjenn potensialet til e-sport og gaming for å knytte kontakt med mennesker og fremme sosial interaksjon.

5.1.6. Skoler og akademia

Utdanningsinstitusjoner som barneskoler, videregående skoler og internatskoler, samt høyere utdanningsinstitusjoner, tilbyr i noen land e-sport gjennom klasser, kurs, skolelag osv. Dette flytter e-sport inn i undervisningsplanen, idrettsprogrammer eller fritidsaktiviteter.

Noen utdanningsinstitusjoner tilbyr avanserte e-sportkurs som fokuserer på spilletaktikk, samarbeid, kommunikasjon, sunne dietter for spillere og fysisk trening. Andre tilbyr e-sport for å fremme sosiale aktiviteter for studenter eller bare for å gi et ungdomsorientert rom for de unge.

I Tyskland finnes det eksempler på skolekonkurranser der studenter konkurrerer mot hverandre som skolelag i et nasjonalt mesterskap. Mange lag danner arbeidsgrupper på skolene, som eksisterer ved siden av det vanlige pensumet og kan være under oppsyn av en lærer.

For noen bredde-e-sportspillere kan akademisk e-sport være en vei videre i utdanningsrommet, samt i næringslivet. I noen land samarbeider lokale skoler med idrettsklubber om e-sport, og bruker fasilitetene deres som utdanningsformål for elevene. Skolene kan også bruke fasilitetene til å utfordre grupper på skolen, noe som kan øke deres oppmøte på skolen.

Utdanningsinstitusjoner tar i bruk e-sport på forskjellige måter og eksperimenterer fortsatt med “beste praksis” – ofte med mål om å gi anerkjennelse og et sterkt rykte blant publikum – og å tiltrekke studenter til utdanningen.

Det er utfordringer å adressere, ettersom det kan være betydelige forskjeller i undervisningsferdigheter og erfaringsnivåer blant ansatte (lærere, trenere, osv.) som jobber med e-sport. Dette skyldes det faktum at e-sport fortsatt utvikler seg som et læringsverktøy, samt som en sport. For fremtidige ledere eller organisasjoner som promoterer bredde-e-sport, her er det du bør vite om skoler og utdanning innenfor e-sport.

Den ultimate målgruppen: Merk at skoler er i kontakt med barn og ungdom, som også kan være din målgruppe. Skoler er muligens en av de viktigste interessentene å samarbeide med når du engasjerer unge mennesker i bredde-e-sportinitiativ.

E-sport er fortsatt nytt: Noen skoler og utdanningsinstitusjoner eksperimenterer generelt med e-sport. Grasrotinitiativer (som e-sportklubber) kan være nyttige ved å tilby kunnskap og erfaring i e-sport – og dette kan være en vei for fremtidig samarbeid.

5.2. *Generelle interessenter i e-sport*

Generelle interessenter i e-sport referer til enheter med interesse for eller involvering i bransjen. Når vi ser på generelle interessenter i e-sport fra et grasrotperspektiv, har vi fokusert på følgende interessenter:

- Spillutviklere/utgivere
- Profesjonelle lag og spillere
- Profesjonelle turneringsarrangører
- Kringkasting og medier
- Sponsorer
- Regjering

Hver interessent spiller en unik rolle i e-sport økosystemet, og de blir ofte karakterisert som nøkkel-interessenter eller primære interessenter innen e-sportindustrien.

Som nevnt, er vi i dette prosjektet fokusert på interessentenes rolle innen temaet "bredde-e-sport". Innen denne kategorien undersøker vi erfaringer og reaksjoner fra flere europeiske land, og deres syn på hvilken rolle de spiller for fremtidig utvikling av bredde-e-sport.

5.2.1. Spillutgivere

Fra et tradisjonelt sportsperspektiv – De eier ikke bare ballen – de eier banen og reglene også (referert til plattformen og spillene).

Spillutgivere er de overordnede institusjonene for e-sport og spilltitler. De refererer til selskaper som publiserer eller utvikler videospill som er produsert enten internt eller eksternt (altså ved å finansiere eksterne utviklere for å lage spill), og de eier immaterialretten til videospillene.

Hver utgiver styrer hvert spill, og forskjellige utgivere kan ha sine egne styringsmetoder. De eier spillet og holder immaterialretten. Eksempler inkluderer:

- Riot Games eier immaterialretten til "League of Legends," "Teamfight Tactics," "Valorant," og mer.
- Activision Blizzard eier immaterialretten til "Call of Duty," "World of Warcraft," "StarCraft," "Diablo," "Overwatch," og mer.
- Epic Games eier immaterialretten til "Fortnite," "Rocket League," "Fall Guys," og mer.
- Valve eier immaterialretten til Steam-plattformen med spill som "Half-Life," "Counter-Strike," "Dota," og mer.

Det finnes mange andre spillutgivere og et mangfold av forskjellige spill. Imidlertid er ikke alle spill egnet som e-sporttitler. Dette endrer seg over tid, og bare noen få spill har vært e-sporttitler i et tiår. Disse forholdene er sterkt påvirket av publikum, samfunnene, og den offentlige interessen for spillet.

Fra et grasrotperspektiv påvirker spillutgivere markedet, og de har innvirkning på hvilke spill som er populære og hvor tilgjengelige de er for folk som promoterer aktiviteter gjennom det enkelte spilltittelen. Derfor kan de spille en essensiell rolle i grasrotaktiviteter, spesielt når det gjelder organisering av turneringer og aktiviteter hvor folk samles for å spille et spesifikt spill.

Spilltrender og valgene til den yngre generasjonen er viktig å merke seg når man organiserer bredde-e-sport – følg med på hva som blir fremhevet i internasjonale konkurranser og på sosiale medier, samt vær nysgjerrig på hvilke trender som er blant unge lokalt.

For fremtidige ledere eller organisasjoner som promoterer bredde-e-sport, her er det viktigste du bør vite om spillutgivere:

Forstå viktigheten av spillutgivere: De styrer spillene de gir ut, og deres styringsmetoder kan variere.

Kjenn til spilltrender: Spillutgivere har stor innflytelse på hvilke spill som trender, og det er viktig å holde øye med hvilke spill som er populære både internasjonalt og lokalt. Denne kunnskapen kan hjelpe i organiseringen av aktiviteter som trening eller turneringer.

5.2.2. Profesjonelle lag og spillere

Profesjonelle e-sportlag er selskaper som ansetter spillere til å delta i konkurranser på deres vegne. Mange av disse organisasjonene har spillere som deltar i forskjellige spill. På det høyeste nivået består spillerne av høyt betalte profesjonelle spillere som blir ansatt av lag for å konkurrere i verdensomspennende turneringer og ligaer.

Akkurat som profesjonelle lag i tradisjonelle idretter, prøver e-sportlagene å få tak i de beste spillerne og støtte dem med trenere, treningsmuligheter og et miljø der de kan fokusere fullt ut på å bli bedre og til slutt vinne turneringer.

Profesjonelle spillere og lag har samme rolle i e-sport som i tradisjonelle idretter. De er stjernene som eksponeres i media, fulgt av mange folk og påvirker den generelle forståelsen av e-sport på det høyeste nivået – og de er like aktive på sosiale medier som mange andre profesjonelle utøvere i tradisjonell sport.

Mange sportsorganisasjoner har startet sine egne e-sportinitiativ. For eksempel i Tyskland, hvor flere Bundesliga-fotballklubber har stiftet egne e-sportavdelinger eller begynt å samarbeide med eller investere i eksisterende e-sportlag. Et annet godt eksempel er de virtuelle Formel 1 lagene.

Mange unge ønsker å bli profesjonelle spillere og livnære seg av spill og e-sport. Spillere på grasrotnivå ser på profesjonelle lag og diskuterer internasjonale arrangementer.

Imidlertid kan det være relativt utfordrende å slå gjennom i e-sportverdenen sammenlignet med tradisjonelle idretter. Det krever mye hardt arbeid og dedikasjon for å oppnå en profesjonell karriere, og det er enda mer utfordrende å tjene nok penger fra lønninger og premiepenger. I tillegg må spillere fokusere på å mestre et bestemt spill, noe som ligner på tradisjonelle idretter. Men, som nevnt tidligere, kan populariteten til et spill være kortvarig, noe som betyr at spillerne har begrenset tid til å konkurrere på høyt nivå. Selv om det å spille videospill konkurransedyktig hovedsakelig er mulig i ung alder, er det også unike utfordringer og usikkerheter forbundet med å forfølge e-sport som karriere. I Danmark og Norge dukker det opp flere utfordringer både fra bredde- og toppnivået i e-sport. For eksempel blir grasrotlag for gode for bredde-turneringer og søker etter profesjonelle organisasjoner å bli en del av, mens topplag ønsker å ha en bredere innvirkning på e-sportscenen og leter etter nye talenter.

For fremtidige ledere eller organisasjoner som promoterer bredde-e-sport, her er det viktigste å vite om profesjonelle spillere og lag:

Som i tradisjonell idrett: Profesjonelle lag og utøvere konkurrerer på verdensscenen, representert av en profesjonell organisasjon.

De har innflytelse: Som i tradisjonell sport er profesjonelle spillere og lag stjernene, ofte eksponert i media og de har stor innflytelse på den generelle forståelsen av e-sport.

Vanskelig å slå igjennom: Spillere må fokusere på å mestre et bestemt spill for å bli profesjonelle, som i tradisjonell sport. Imidlertid kan levetiden til et spill være kort, noe som betyr at spillere har begrenset tid til å konkurrere på høyt nivå.



5.2.3. Profesjonelle turneringsarrangører

E-sportarrangementer er konkurranser der spillere og/eller lag konkurrerer mot hverandre med mål om å vinne. Folk ønsker å delta i turneringer for å være en del av spillmiljøet, se sine favorittspillere og lag, bli kjent med venner de har spilt med og møtt online, eller møte profesjonelle spillere i virkeligheten på profesjonelle arenaer. Gjennom e-sportens historie har turneringsarrangørene vært en drivkraft for å samle folk med felles interesser. Spesielt i begynnelsen var det viktig å samle konkurrentene for å etablere et rettferdig konkurransemiljø.

Turneringsarrangører utvikler og produserer e-sportkonkurranser i tråd med vilkårene og betingelsene satt av utgiveren for hvert videospill. Det som kan være unikt for e-sport er at deltakelse i mange konkurranser ikke er begrenset til profesjonelle eller amatørspillere – selv for turneringer eller arrangementer på verdensnivå. Noen av de største ligaene i media er imidlertid invitasjonsbaserte eller tilgjengelige gjennom utfordrende kvalifiseringsserier.

Noen av de store turneringsarrangørene som opererer internasjonalt (som ESL, Blast, osv.) får enormt med oppmerksomhet da de promoterer profesjonelle lag og spillere. Nasjonalt finnes det også arrangører som holder arrangementer på profesjonelt nivå i hvert land, samt amatørarrangementer arrangert på frivillig basis. Denne kategorien kan deles opp i ulike typer arrangører, ettersom det er stor forskjell mellom arrangørene når det gjelder rekkevidde, økonomi og målgruppe:

- Internasjonale Offline Turneringsarrangører
- Internasjonale Online Turneringsarrangører
- Nasjonale Online Turneringsarrangører
- Nasjonale Offline Turneringsarrangører
- Lokale Offline Turneringsarrangører

Spesielt de lokale og nasjonale arrangørene ser ut til å være verdifulle for bredde-e-sport:

“Vi tror på at nasjonale turneringsarrangører kan være en god partner for bredde-e-sport, der et godt samarbeid kan føre til mer aktivitet innen bredde-e-sport. Barrierer som ofte nevnes av de frivillige som jobber med bredde-e-sport, er enten 1) tidsbruk (for eksempel at de ikke har tid til å arrangere en turnering/serie), og 2) at de ikke har nok kompetanse til å initiere og vedlikeholde en turnering/serie. Begge utfordringer kan løses gjennom samarbeid med en turneringsarrangør. På denne måten mener vi at profesjonelle turneringsarrangører kan være både en bredde-e-sportinteressent og en generell interessent innen e-sport.” - Viken

Norge og Danmark opplever lignende tendenser. Bredde-e-sportklubber søker flere "offline-arrangementer" – som i tradisjonelle idretter. Dette refererer ikke bare til tradisjonelle "LAN-arrangementer", men også små, barnevennlige arrangementer som (1) er kortere i tid, (2) promoterer grasrotverdier snarere enn seier/tap, og (3) er tilgjengelige for unge barn med voksne som sosial og teknisk støtte. For fremtidige ledere eller organisasjoner som promoterer bredde-e-sport, her er det viktigste å vite om profesjonelle turneringsarrangører:

Store arrangementer kan samle folk: Forstå at turneringsarrangører spiller en avgjørende rolle i å samle e-sportsamfunnet, etablere rettferdige konkurransemiljøer og promotere profesjonelle lag og spillere. Anerkjenn deres evne til å skape oppmerksomhet og muligheter for spillere og fans til å møtes.

Behovet for breddearrangementer: Vurder mulighetene for å organisere mindre, tilgjengelige arrangementer som fokuserer på samfunnsbygging og barnevennlige miljøer for lokalsamfunnet.

Potensielle partnerskap mellom interessenter: Oppmuntre til samarbeid mellom bredde-e-sportinitiativ og turneringsarrangører for å forbedre bredde-e-sportaktiviteter. Utforsk måter å samarbeide på for å skape meningsfulle opplevelser for deltakerne.

5.2.4. *Kringkastning og media*

Media spiller en betydelig rolle ved å eksponere e-sport i alle sine former for offentligheten.

Stadig flere medieselskaper og kringkastere distribuerer e-sportrelatert innhold både online og offline. Det kan være på nasjonal TV, i lokale aviser, samt på e-sportkanaler (som Twitch.tv). I tillegg vokser sosiale medieplattformer, som Facebook, Instagram, YouTube og TikTok, hvor mange mennesker deler e-sportrelatert innhold daglig.

Fra et grasrotperspektiv er media interessant fordi det gir en mulighet til å promotere grasrotaktiviteter til offentligheten. Men siden bredde-e-sport er en ny tilnærming, risikerer det å gå “under radaren” sammenlignet med kommersialisert e-sport eller den tradisjonelle måten å se på e-sport. Å skape forbindelser med kringkastning og media, og å skape synlighet for bredde-e-sport, er viktig for å skille de ulike aspektene av e-sport.

Lokale nyhetskanaler, TV-stasjoner, osv., som ikke følger en kommersiell tilnærming og er finansiert av staten, kan spille en viktig rolle som mediepartnere for grasrotaktiviteter. En lokal klubb som promoterer bredde-e-sportaktiviteter kan være svært verdifull for lokalsamfunnet – men kjemper fortsatt med den generelle oppfatningen av e-sport, som ofte fokuserer på enten:

1. Profesjonell toppytelse, store konkurranser, og enorme premiepenger.
2. Unge mennesker som isolerer seg i drømmen om å bli den neste stjernen på scenen.

Bredde-e-sport kan gi et nytt perspektiv på disse oppfatningene. E-sport kan være sosialt, engasjerende og samfunnsbyggende – og trenger ikke være avhengig av et konkurransedriv i et ønske om å nå eliten. Det kan være en sosial aktivitet som er en del av populærkulturen og en borgerbevegelse.

Bredde-e-sport gir en verdibasert og inkluderende tilnærming, spesielt for unge mennesker – og det er viktig å dele denne historien med verden.

For fremtidige ledere eller organisasjoner som promoterer bredde-e-sport, her er det viktigste å vite om kringkastning og media:

Skille bredde-e-sport fra kommersialisert e-sport: Bredde-e-sport risikerer å bli overskygget av kommersialisert e-sport eller tradisjonelle oppfatninger av e-sport. Det finnes en tredje vei som bør fremheves – den sosiale, engasjerende og fellesskapsbyggende siden av bredde-e-sport som et alternativ til de tradisjonelle oppfatningene.

Del historien om bredde-e-sport: Understrek viktigheten av å dele historiene om bredde-e-sport. Bruk medieplattformer, både tradisjonelle og på nett, for å øke bevisstheten og vise den positive innflytelsen av bredde-e-sportinitiativ.

5.2.5. Sponsorer

Sponsing er en drivkraft i profesjonell e-sport. Dette har utviklet seg over årene, ettersom flere ikke-endemiske sponsorer har kommet inn i e-sporten. Tidligere var sponsorer i e-sport hovedsakelig endemiske, som maskinvare- og programvaremerker, men nå er det mer varierte, ikke-endemiske merker som man kanskje ikke forventer å se i e-sporten.

“I Norge har vi mange forskjellige sponsorer i e-sport, alt fra banker og stiftelser, IT-konsulentfirmaer, bredbåndsselskaper, matbutikker og så videre.” - Viken

Fra et grasrotperspektiv kan sponsing spille en betydelig rolle, da det kan gi både ekstern finansiering og økt synlighet. Lokale aktiveringer kan være en nøkkelfaktor for suksess innen bredde-e-sport:

“Vi ser fortsatt at klubber mangler evnen til å aktivere nye sponsorer, siden e-sport kanskje er nytt for mange potensielle sponsorer. Et av hovedproblemene kan være den synligheten de forventer når de går inn i en sportssponsing. Siden e-sport er digitalt, er det litt vanskeligere å se verdien, da de kanskje sammenligner det med den lokale fotballklubben, hvor de får eksponering på trøyer, bannere osv. Bredde-e-sportklubber må tenke nytt om hvordan de aktiverer sponsorer” – DGI.

I fremtiden kan sponsorer være en del av løsningen for bærekraft i bredde-e-sportprosjekter. En mer systematisk modellering av bredde-e-sport, som inkluderer ferdighetene man utvikler ved å spille e-sport regelmessig og interessene man har (f.eks. man blir mer teknologikyndig), kan kobles til utdanning og muligens yrkesliv. Bredde-e-sport bør behandles som mer enn bare en aktivitet, ved å engasjere ungdom i utdanning og jobber som kan være interessante både for e-sportutøvere og potensielle sponsorer.

Det er fortsatt rom for innovasjon i e-sport, og sponsorer kan utnytte merkevaremuligheter for et ungt publikum – og det er mange ulike områder som ennå ikke er utforsket innen e-sport, både lokalt og globalt.

For fremtidige ledere eller organisasjoner som promoterer bredde-e-sport, her er det viktigste å vite om sponsorer:

Utviklende sponsormarked i e-sport: Forstå at sponsing i e-sport har utviklet seg fra hovedsakelig endemiske merker til mer varierte ikke-endemiske merker. Det er stadig flere merkevaremuligheter, der sponsorer kan utnytte muligheten til å nå et ungt e-sportpublikum.

Utfordringer og muligheter i aktivering av sponsorer: Det er utfordringer med å aktivere sponsorer innen bredde-e-sport, ettersom synlighet og eksponering kan skille seg fra tradisjonelle sportsponsorer. Man bør vurdere en mer systematisk tilnærming til bredde-e-sport, fremheve ferdighetene og verdiene som utvikles gjennom e-sportdeltakelse, og koble dette til utdanning og mulige karrieremuligheter, noe som kan være attraktivt for noen sponsorer.

5.2.6. Regjering

Mangelen på effektiv styring innen e-sport er et høyt kritisert aspekt, som rapporteres fra alle land som bidrar til dette prosjektet.

Storbritannia, Nederland og Ungarn melder om lignende tilfeller med mangel på politiske rammeverk, retningslinjer eller lover for å håndtere e-sport generelt – noe som gjør det vanskelig å organisere, finansiere og utvikle bredde-e-sport. Norge og Danmark er eksempler på land der regjeringen delvis støtter veksten av bredde-e-sport gjennom flere politikere som påpeker hvor viktig det er å ha strategier og politiske retningslinjer for e-sport generelt. I Tyskland er det ennå ikke funnet en løsning, ettersom e-sport ennå ikke har fått idrettsstatus – men en positiv holdning til e-sport og en vilje til å ta tak i styring og anerkjennelse ble fremhevet i mars 2023. Selv om det gjenstår å se de spesifikke resultatene, kan dette bane vei for utviklingen av bredde-e-sport i Tyskland.

Utviklingen av e-sport er uunngåelig, da det berører andre viktige områder i samfunnet. Noen av de større temaene som påvirker debatten er beskyttelsen av barn og unges personvern, trivsel og sikkerhet mot kommersiell utnyttelse av teknologiselskaper som bruker algoritmer, digital manipulering, da-

tainnsamling og adferdsdesign. Dette er noen av temaene som også påvirker politikernes og samfunnets forståelse av e-sport. Det gjør at e-sport/spilling er noe unikt sammenlignet med tradisjonelle idretter, da utviklingen fortsetter i takt med teknologibransjen. I tillegg er saker som “destruktiv og dårlig oppførsel på nettplattformene”, “unge mennesker bruker for mye tid på digitale enheter”, samt bekymringer om “radikalisering på spillplattformer” også en del av debatten i enkelte land.

De ovennevnte temaene er bare noen av bekymringene som også påvirker den generelle diskusjonen om e-sport, spinning og digital ungdom generelt. Grasrottilnærmingen til e-sport virker som en løsning på ett eller flere av disse temaene – men mangler tilsynelatende mulighetene og den nødvendige politiske oppmerksomheten. Generelt er fremveksten av styrende organer og styringsstrukturer en vanlig forekomst i voksende industrier som e-sport. Imidlertid utgjør den mangfoldige naturen til e-sport en utfordring når det gjelder å finne den mest passende styringsløsningen. Det å definere essensen av e-sport i seg selv blir en hindring i å finne riktig styringsmetode. Følgelig, en nedenfra-og-oppover styringsmodell, der alle interessentene samarbeider, kan være en meningsfull tilnærming – og dette kan være en oppfordring til fremtidige ledere og organisasjoner som promoterer bredde-e-sport.

For fremtidige ledere eller organisasjoner som promoterer bredde-e-sport, her er det viktigste å vite om regjeringens rolle i e-sport.

Fremme etableringen av politiske retningslinjer og strategier: Lær av land som Norge og Danmark, hvor regjeringen delvis støtter veksten av bredde-e-sport gjennom anerkjennelsen av dens betydning.

Forstå de unike utfordringene og påvirkningene innen e-sport: Erkjenn at utviklingen av e-sport er påvirket av bredere samfunnsdebatter og bekymringer. Det er viktig å merke seg at bredde-e-sport ser ut til å være en løsning på flere av disse bekymringene.

Promoter viktigheten av fremtidige ledere: Erkjenn behovet for engasjerte ledere som kan navigere i det komplekse landskapet innen e-sport. Oppmuntre andre til å ta på seg lederroller for å fremme utviklingen av bredde-e-sport, adressere styringsutfordringer og arbeide mot positive endringer.

5.3. Konklusjon av kartleggingen

Vi har nå forsøkt å kartlegge perspektiver på tvers av en rekke organisasjoner i ulike europeiske land, som alle opererer med en felles forståelse av hva bredde-e-sport er. Vi har gjort dette ut fra to hovedkategorier; generelle interessenter innen e-sport og bredde-e-sportinteressenter.

Som du kanskje har lagt merke til gjennom lesingen, er e-sport og gaming mangfoldig og i konstant utvikling. Derfor – bruk denne kartleggingen som retningslinjer, inspirasjon og nyttig kunnskap.

I det følgende kapitlet vil vi forsøke å skissere ulike tilnærminger og taktikker for bredde-e-sport.

6. Europeiske taktikker for bredde-e-sport

I kartleggingen har vi delt interessentene inn i to kategorier.

Bredde-e-sportinteressenter som kan betraktes som interne interessenter, da de jobber med og direkte påvirker utviklingen av bredde-e-sport.

Og **generelle interessenter** som ikke er direkte involvert i bredde-e-sport, men som likevel har en interesse og engasjement i bransjen som påvirker bredde-e-sportinitiativene.

Når vi ser på kartleggingen av interessenter for bredde-e-sport og e-sport generelt, har vi identifisert de vanligste måtene å jobbe med bredde-e-sportinitiativ på. Mens de fire første tilnærmingene er direkte knyttet til interessentene identifisert under "bredde-e-sportinteressenter", er det også en femte tilnærming, som er kommersielt baserte aktiviteter og som ikke direkte faller under definisjonen av bredde-e-sport.

Fra kartleggingen har vi identifisert følgende tilnærminger til bredde-e-sport:

1. En skolebasert tilnærming der gaming eller e-sport er et læringsverktøy eller brukes for å sosialisere og involvere elever eller studenter.
2. En samfunnsbasert tilnærming der gaming og e-sport samler folk (som et virtuelt møtested eller fysisk ved arrangementer eller lokale sammenkomster) for å delta i et bredt spekter av ulike aktiviteter og både digitale og sosiale forbindelser.
3. En idrettslagstilnærming der gaming og e-sport organiseres innenfor et klubb- eller lagsmiljø.
4. En tverrsektortilnærming som refererer til samarbeid mellom flere organisasjoner, industrier eller sektorer der e-sport og gaming er en del av å nå et mål eller en målgruppe i samfunnet.
5. En kommersiell tilnærming som er en forretnings- og profittorientert måte å promotere e-sport og gamingaktiviteter på generelt – og refererer ofte til et spesifikt lag eller merke.

Frivillige prosjektledere og hjelpere er nesten alltid en av de største grunnene til at bredde-e-sportinitiativ skjer og lykkes. Dette gjelder initiativer basert på skoler, i lokalsamfunn, i idrettslag og tverrsektorinitiativer. Det finnes nasjonale foreninger og forbund i de fleste av de involverte landene som jobber for, eller har som hensikt, å støtte og hjelpe initiativene, samtidig som de setter nasjonale standarder for e-sport. Dette er imidlertid fortsatt fragmentert over hele Europa, da regjeringer og forbund inntar ulike holdninger til e-sport generelt.

Videre vil du oppdage at det varierer fra land til land hvilken tilnærming som er mest vanlig. For eksempel kan vi se at i Danmark og Norge er det idrettslagene som er den mest vanlige tilnærmingen, mens dette kan være annerledes i andre land. Dette gjelder også forståelsen av "grasrot" generelt, som kan være ulikt fra en kultur til en annen.

7. Europeiske praksiser i perspektiv

I de neste kapitlene vil du finne kasusstudier fra ti forskjellige land som gir innsikt i ulike tilnærminger til e-sport.

- **Sørby Esport** – den største danske bredde-e-sportklubben
- **Mysen E-Sport Arena (MEA)** – et gratis gaming og e-sporttilbud for barn og unge
- **KRED** – et kompetanse- og ressurscenter for dataspillkultur
- **France Esports** – det franske e-sportforbundet
- **eSports Nord** – forbund fra Harrislee, Germany
- **SVEROK** – en svensk ungdomsorganisasjon
- **British Esports Association** – en ideell organisasjon som støtter og promoterer e-sport i Storbritannia.
- **H2O Esports Campus Amsterdam** – et “Valhalla” for nye generasjoner
- **Esports Plaza, Malta** – et sted for e-sportentusiaster
- **Békéscsabai E-sport Egyesület** – det ungarske forbundet med et fokus på talentutvikling
- **JUNIOR Esports** – et spansk skoleprosjekt

Kasusstudiene for Sørby Esport, Mysen E-sport Arena, og KRED viser forskjellige måter å skape e-sportaktiviteter for barn og ungdom.

Hvis vi ser på kasusstudiene for France Esports, eSports Nord, Sverok og British Esports Association, finner vi forbund/foreninger som jobber for å hjelpe, støtte og veilede lokale e-sportinitiativ. De arbeider også for å forbedre de lokale mulighetene til e-sportinitiativ og for å utdanne befolkningen om hva e-sport er.

De to kasusstudiene for H2O Esports Campus Amsterdam og Esports Plaza fra Malta viser to typer kommersielle e-sportinteressenter. Begge har gode fasiliteter, og selv om de for tiden fokuserer på kommersielle aktiviteter, har de muligheten til å skape og arrangere noen gode bredde-e-sportinitiativ.

Békéscsabai E-sport Egyesület er en generell e-sportinteressent i Ungarn. Organisasjonen ble opprettet med mål om å oppdage og trene talentfulle unge mennesker innen e-sport. Selv om de ikke direkte jobber med bredde-e-sport, har de likheter. For eksempel fokuserer de også på personlig utvikling for unge barn.

Junior Esports er lagt til som en kasus for å gi innsikt i et spansk prosjekt med sterkt fokus på integrering av e-sport i skoler og utdanningsentre.

Kasusene vil avslutte denne rapporten med et mangfoldig bilde av ulike tilnærminger til e-sport generelt – og med perspektiver på bredde-e-sport som et tema som bør utforskes videre.

Vi håper at denne lesningen har gitt verdifull innsikt og inspirasjon mot hovedmålet med dette prosjektet: “å understreke og vise en tredje vei mellom den kommersialiserte e-sporten og den individualiserte gamingkulturen”.

7.1. Sørby Esport – den største danske bredde-e-sportklubben

Sørby Esport er en dansk gaming- og e-sportavdeling i den lokale idrettsklubben "Sørbymagle Idrætsforening", grunnlagt i 1907. Sørby Esport ble etablert i januar 2016 og er gjennomsyret av de tradisjonelle foreningsverdiene: fellesskap, læring, utvikling og opplevelser.

I Sørby Esport er det mer enn 500 medlemmer og frivillige som deltar gjennom året. Styret består av profesjonelt kompetente folk med ulike bakgrunner – men en delt ambisjon om å være en forening som driver dansk e-sport fremover, og som tilbyr et unikt fellesskap for medlemmene, samt for over 100 frivillige.

Sørby Esport bringer nøkkelerverdier inn i e-sport – de promoterer kunnskap, læring, vennskap og skaper underholdene arrangementer med en sterk og sunn kultur i e-sport. De inspirerer andre klubber og har vært en veiledning for andre som ønsker å følge samme vei innen bredde-e-sportklubber i Danmark.

Gjennom sin lidenskap for spill og mennesker har de siden 2016 vært vitne til den transformative kraften i arbeidet deres innen gaming og e-sport. Ensomme barn og unge finner fellesskap, de som er på villspor finner mening, arbeidsledige får jobb, og personer med funksjonsnedsettelse opplever glede, selvtillit og fellesskap.

Sørby Esport jobber innen tre områder: **Nettbasert fellesskap** med en sterk tilknytning til deres merke "den blå oxen", et av de største **e-sportsentrene** i Danmark for ukentlig trening og samlinger, samt **eksterne aktiviteter** for å promotere klubben og menneskene bak den.¹²



Sørby Esport, arkivfoto

FAKTABOKS

1. En del av en lokal frivillighetsdrevet Sportsklubb.
2. Startet som et nettbasert fellesskap.
3. En av de første e-sportklubbene i Danmark som har sørget for en bredde-e-sporttilnærming.

¹ Martin Fritzen, Sørby Esport

² <https://sorby-esport.dk/om-soerby-esport/>

7.2. Mysen E-sport Arena (MEA)

Mysen E-sport Arena (MEA) er en gratis gaming- og e-sportaktivitet for alle barn og unge i Indre Østfold-regionen i Norge. Det er et samarbeid initiert av Indre Østfold Kodeklubb, Mysen Fotballklubb og Indre Østfold Kommune (IØM) i 2021, og holder til på Mysen Innbyggertorg og bibliotek. Hensikten er å gi alle barn og unge muligheten til å engasjere seg i gaming og e-sport.

Kommunen har organisert innbyggerrettede tjenester og biblioteker i fem forskjellige "innbyggertorg og biblioteker" (IT), og Mysen IT er ett av disse. Disse IT-ene skal være møteplasser for innbyggere og organisasjoner, hvor frivillighet og samarbeid med organisasjonene er høyt verdsatt. Det inkluderer gratis tjenester som møterom, kurs, hjelp og råd, samt samarbeid om aktiviteter og arrangementer for innbyggerne. MEA er et resultat av slikt samarbeid, hvor kommunen, på innbyggertorget og biblioteket, tillater frivillige å bruke rom og internett til e-sport. En strategi for e-sport er på vei for å etablere e-sportarenaer i flere av kommunens andre innbyggertorg og biblioteker.

Denne modellen skiller seg fra andre e-sportklubber, som ofte er organisert under idrettslag eller kun frivillige initiativer. Innbyggertorget og biblioteket i kommunen anerkjenner at gaming er et viktig kulturuttrykk, som faller inn under bibliotekets mandat som kulturformidler. De frivillige organisasjonene i prosjektet har skaffet alt spillutstyret ved å søke midler fra finansieringsordninger, som for eksempel bankstiftelser.

Per i dag er Mysen E-sport Arena åpent tre dager i uken, der det også er en egen spilløkt for jenter. Arenaen drives med flerspillsmaskiner, VR, PS5, Nintendo Switch og en racing-rigg. Unge jobber som veiledere i spill og blir betalt med prosjektmidler som kommunen har mottatt fra Barne-, ungdoms- og familiedirektoratet.³

FAKTABOKS

1. En del av lokal frivillighetsdrevet sportsklubb.
2. Startet som et nettbasert felleskap
3. En av de første e-sportklubbene i Danmark som har sørget for en bredde-e-sporttilnærming

³ Arild Pedersen: "Grunnlegger og daglig leder for Mysen E-sport Arena"

7.3. KRED – et kompetanse- og ressurscenter for datakultur

Kompetanse- og Ressurscenter for Datakultur (Competency- and Resource centre for Computer culture), KRED, er en dynamisk organisasjon som spiller en viktig rolle i å fremme digital kultur og engasjement i Norge.

Et tverrsektorielt initiativ i bunn

Med sin ekspertise innen datadrevne prosjekter og sitt engasjement for å promotere digital kompetanse, bringer KRED stor verdi til Rotaryon Esports, en anerkjent organisasjon i Norge dedikert til e-sportutvikling og talentutvikling, samtidig som de bekjemper sosial ekskludering. Deres samarbeidsorienterte tilnærming og innovative initiativer styrker enkeltpersoner gjennom teknologi og utdanning. Ved å samarbeide med KRED får Rotaryon Esports tilgang til kunnskap og ressurser som gjør det mulig for dem å skape virkningsfulle programmer som knytter sammen teknologi og samfunn.

“Rotaryon Esports er den operative delen av KREDs visjon: å styrke enkeltpersoner gjennom teknologi og utdanning. Denne visjonen realiseres gjennom e-sport.” – Ole Martin Gjestad, CEO, KRED.

Etablerte bredde-e-sportaktiviteter

Støtten fra KRED gjør det mulig for Rotaryon Esports å tilby forskjellige esportsaktiviteter for barn og unge voksne. Deres Rotaryon Academy rekrutterer spillere fra lokale esportslag og idrettsklubber i Viken-regionen, og tilbyr en plattform som ligner på tradisjonelle idrettsakademier. Spillere får tilgang til toppressurser, inkludert treningsfasiliteter, profesjonell trening og reiseassistanse. I tillegg arrangerer de akademier for populære spill som Rocket League, SSBU, Valorant og Sim Racing. Rotaryons Gaming School, en gratis tjeneste i nedre Glomma-regionen, tilbyr ukentlige treningsøkter, turneringer og sosiale aktiviteter for barn og ungdom.⁴

FAKTABOKS

1. Rotaryon er den operative delen av KREDs visjon.
2. Rotaryon arrangerer et 3-ukers gratis gamingkurs hver sommer for 90 unge spillere.
3. Rotaryon tilrettelegger skoleturneringer over hele landet.

⁴ Ole Martin Gjestad, Daglig leder for KRED

7.4. France Esports

France Esports er det franske e-sportforbundet. Den ble opprettet i april 2016 etter forespørsel fra offentlige myndigheter, og mer spesifikt fra Kunnskapsdepartementet for digital teknologi.

Foreningen, som ikke er en idrettsforening og søker ikke å anerkjenne e-sport som en idrett, representerer tre typer interessenter: (1) spillere og foreningsklubber, (2) økonomiske aktører innen e-sport som profesjonelle organisasjoner, konkurransearrangører, spesialiserte byråer, kringkastere og alle tjenesteleverandører, og til slutt (3) spillutviklere og videospillutgivere, inkludert den franske utgiverforeningen. Hver av de tre typene interessenter velger 4 representanter (dvs. 12 personer) som utgjør styret for en 2-årig periode. Foreningen representerer og forsvarer dermed interessene til alle interessenter i e-sportsektoren og er hovedkontakten for offentlige myndigheter og institusjoner (dvs. departementer og lokale myndigheter). I løpet av det siste året har foreningen også blitt delt inn i lokale kontorer for hver av Frankrikes 12 regioner.

Å gjøre en forskjell

Blant foreningens viktigste prestasjoner siden opprettelsen, er legaliseringen av e-sportkonkurranser i Frankrike og anerkjennelsen av statusen til profesjonelle spillere i videospillkonkurranser store fremskritt (artiklene 101 og 102 i loven om et Digitalt Republikk fra oktober 2016). I 2019 deltok foreningen i implementeringen av den tverrministerielle e-sport 2020-2025-strategien, som ble ledet av Idrettsdepartementet og Digitaldepartementet, med mål om å gjøre Frankrike til Europas leder i e-sport innen 2025. I 2023, etter flere år med lobbyvirksomhet, oppnår foreningen visumfasilitering for utenlandske spillere utenfor EU og Schengen-området som kommer for å utøve aktiviteten sin i Frankrike på langtidsbasis. Samtidig gjennomfører og publiserer France Esports en årlig nasjonal undersøkelse kalt France Esports Barometer, som har som mål å kvantifisere praksisen og forbruket av e-sport i Frankrike. Foreningen har også publisert en rekke ressurser og verktøy for sektoren, inkludert en veiledning for arrangementsorganisering, en økonomisk studie av den franske e-sportsektoren, en katalog over amatørklubber, en oversikt over mangfoldsinitiativ verden rundt, en kalender over franske LAN, og mer.⁵

FAKTABOKS

1. France Esports er en av de eneste nasjonale foreningene, sammen med Japan, som inkluderer utgivere i sin styring.
2. France Esports har visumfasilitering for utenlandske spillere

⁵ Nicolas Besombes: "Assistant Professor, Université Paris Cité, Former VP France Esports"

7.5. eSports Nord



En av de første registrerte e-sportklubbene i Tyskland

eSports Nord er en registrert forening fra Harrislee, nær Flensburg, etablert 2016 og arbeider med e-sport som en populær sport. Antallet medlemmer utgjør mer enn 150 medlemmer over hele Tyskland. Den registrerte foreningen er allerede godt etablert i det nordlige Tyskland og fungerte som kontaktpunkt for alle e-sportaktiviteter i Schleswig-Holstein på et politisk nivå før dannelsen av delstatsforeningen. Siden i fjor har klubbhuset til eSports Nord vært det regionale senteret for e-sport i Flensburg. Spesielt har eSports Nord gjort en utmerket jobb med hjelp til emner som livestreams.

Utvikling av e-sportscenen

Den gradvise utviklingen av e-sportscenen i det nordlige Tyskland var den grunn-leggende ideen bak stiftelsen av foreningen. I tillegg ble flere e-sportarrangementer fulgt opp (for eksempel e-sport på festivalen Wacken). Også støtten til den lokale e-sportuniversitetsgruppen i Flensburg ble tilbudt, som er et annet aspekt av grasrots-promotering i e-sport.

Utdanning som en essensiell faktor

Engasjementet fra medlemmene fra hele Tyskland bidrar til at foreningen har en bred kompetanseportefølje som promoterer både den populære og den konkurransedyktige sporten. I tillegg til en rekke informasjonsarrangementer, arbeidsseminar og foredrag, tilbyr eSports Nord også konsultasjoner om alle e-sportrelaterte spørsmål.⁶

FAKTABOKS

1. Tilbyr analog og digital e-sporttreninger
2. En av de første offisielle e-sportklubbene i Tyskland.

⁶ Kilde: Leon Felgendreher, administrerende direktør for eSports Association Schleswig-Holstein

7.6. Sverok – Svensk ungdomsorganisasjon

Sverok - Spelhoppyförbundet (Spillforbunder en ungdomsorganisasjon som spiller en betydelig rolle i gaming- og e-sportfellesskapet i Sverige. Siden opprettelsen i 1988 har Sverok vært en drivkraft for å promotere gaming og bygge en sterk fellesskapsfølelse blant spillentusiaster. Med fokus på inkludering, tilgjengelighet og moro, har Sverok som mål å gjøre gaming til en hyggelig og engasjerende opplevelse for alle.

En av hovedårsakene til at Sverok er spesielt interessant for bredde-e-sport er deres dedikasjon til å støtte og styrke lokale spillforeninger. Sverok tilbyr en plattform og ressurser for enkeltpersoner og grupper som ønsker å starte sin egen forening, noe som gir dem mulighet til å skape sine egne fellesskap og følge sin lidenskap for spill. Brettspill, figurspill, samlekortspill, rollespill, e-sport/gaming, videospill, airsoft, laser-spill, paintball og fantasi er noen av de viktigste områdene i Sverok.

Ved å bli med i Sverok får klubber tilgang til et bredere nettverk av likesinnede personer, deling av kunnskap, erfaringer og samarbeider om ulike gaming-relaterte initiativer. Innen Sverok har foreninger muligheten til å aktivt forme spillkulturen i Sverige. Medlemmer kan delta i beslutningsprosesser, bidra til utviklingen av politikk og retningslinjer, og engasjere seg i forbundets langsiktige visjon. Ved å være en del av Sverok får foreninger en stemme og kan påvirke retningen og fremtidige initiativer.⁷

FAKTABOKS

1. En ungdomsorganisasjon i Sverige med over 55.000 medlemmer (2020).
2. Utviklet rammeverket "E-sport etiske retningslinjer" i 2016.

The logo for Sverok, featuring the word "Sverok" in a stylized, white, sans-serif font on a black background. The letter 'S' is particularly large and has a unique, blocky design.

⁷ <https://sverok.se/>

7.7. British Esports Association

British Esports Association er en ideell organisasjon etablert i 2016 for å støtte og promotere e-sport i Storbritannia. Som en nasjonal enhet er deres mål å utvikle fremtidige britiske talenter, øke bevisstheten om e-sport og tilby ekspertise og rådgivning. De fokuserer på grasrotnivået av e-sport og er ikke et styrende organ.

De hjelper med å utdanne mennesker – inkludert foreldre, lærere, medier og myndigheter – om hva e-sport er og hvilke fordeler det har.

Deres tre mål er å Promotere, Forbedre og Inspirere.

- Promotere e-sport i Storbritannia og øke bevisstheten rundt det.
- Forbedre standarden av britisk e-sport.
- Inspirere fremtidige talenter.

British Esports Association hjelper til med å utdanne foreldre, lærere, medier, beslutningstakere og myndigheter om hva e-sport er og hva fordelene er. De samarbeider med skoler, høyskoler og andre utdanningsinstitusjoner om å akseptere e-sport og skape inspirerende arrangementer og aktiviteter. Hovedaktiviteten er å organisere British Esports Championships for skoler og videregående.⁸

FAKTABOKS

1. I 2017 holdt de et pilotprosjekt for en barne-e-sportklubb i en måned ved Maida Vale Library.
2. I 2018 kronet de våre første British Esports Championship vinnere (skoler og videregående) ved Insomnia Gaming Festival.
3. Sent 2019 etablerte de en Kvinner i E-sport kampanje for å feire kvinnelige talenter i e-sport.

⁸ <https://britishesports.org/about-us/>

7.8. H2O Esports Campus, Amsterdam

Med mer enn 12 000 m² er H2O Esports Campus et Valhall for den nye generasjonen. I sen-trum ligger Rabo Esports Stadium, en permanent utstyrt arrangement-lokale for e-sport- og spillarrangementer og produksjoner.

H2O Esports Campus retter seg mot et bredt e-sportpublikum. De tilbyr et Talentutviklings-program for kommende e-sporttalenter, samt driver en spillklubb for vanlige spillere. Med en større spiller- og interessebase for spill vil flere til slutt delta på e-sport- og spillarrangementer, noe som vil gagne H2O Esports på lang sikt.

H2Os grunnleggerne er tidligere profesjonelle idrettsutøvere, som ønsker å støtte nye og kommende spillere på deres vei til et profesjonelt nivå. Ikke nødvendigvis bare spillere, men e-sportsamfunnet generelt. Med utdanning, jobber og inspirasjon på campus for å inspirere unge til å jobbe i spill- og e-sportbransjen.⁹

- H2O Esports fokuserte på følgende ting for spill- og e-sportsamfunnet:
- Grand Esports Finals; Nasjonale konkurranser i spillsentre over hele landet og vertskap for en stor finale for de beste spillerne.
- Gaming Club; Tilbyr spillere et sted å spille sammen med spillutstyr av høy kvalitet og mulighet til å sitte ved siden av hverandre.
- Children Parties; Unike barneselskap I Nederland for å fokusere på spill som Minecraft, Fortnite, Sim Racing og Interaktiv sport.
- Virtual Reality; Spill og opplev virtuell virkelighet i H2O VR sportssenteret, fri roaming VR, Utvidet Virkelighet HADO spill og stasjonære VR spill.
- Group Gaming Activities; Ulike grupper på 10-250 personer for å oppleve en læring- og gamingopplevelse på H2O med et skreddersydd program for dagen.
- Mange flere tilpassede aktiviteter i forskjellige rom på H2O Esports Campus

Bilde av VALORANT King Cup av Alienware i Rabo Esports Stadium ved H2O Esports Campus Amsterdam.



⁹ Sjaak Kuil, H2O Esports Campus

7.9. Esports Plaza, Malta

Esports Plaza er Maltas fremste, unike e-sportarena som tilbyr underholdning. Med moderne spillteknologi og profesjonelt personale tilbyr de et unikt tilfluktssted for spillere og e-sportentusiaster. De arrangerer videospill, barneselskap, teambuilding for bedrifter, døgning, sosiale aktiviteter og mer.

Esports Plaza er et sted for e-sportentusiaster på øya Malta. Den vanlige internettforbindelsen er ikke godt etablert, og mange maltesere har ikke fasiliteter og utstyr til å spille e-sport på høyt nivå. Likevel er det stor interesse for å spille e-sport sammen og delta i arrangementer.

Esports Plaza ligger i byområdet Tigné Sliema, like nord for hovedstaden Valletta. Senteret er plassert i et svært populært kjøpesenter med tusenvis av besøkende hver måned. Dette gir et bredt utvalg av publikum til senteret. Esports Plaza tilpasser seg denne situasjonen med sine priser, produkter og tjenester. Du kan kjøpe spilletid på stasjonære PC-er eller konsoller, noe som har blitt populært blant både turister og lokalbefolkningen.

Senteret i Malta arrangerer en rekke arrangementer og aktiviteter – en av deres mest suksessfulle e-sportarrangementer er hybride arrangementer, der folk spiller online og kvalifiserer seg til en offline-finale. På disse arrangementene melder hundrevis av spillere seg på, men det er kun plass til et begrenset antall i den store finalen.^{10 11}

¹⁰ Malcolm Saleed, daglig leder for Esports Plaze

¹¹ <https://esportsplaza.com.mt/> - Juni, 2023

7.10. Békéscsabai E-sport Egyesület (Békéscsaba E-sport Association eller BEE)

Foreningen ble opprettet med mål om å oppdage unge talenter innen e-sport.

Foreningen deltar i hverdagen og karrieren til sine e-sportspillere, styrer karrierene deres og bidrar til deres personlige utvikling. For dem er det viktig at en god e-sportutøver ikke bare viser sitt talent i det aktuelle spillet, men også møter trening og e-sport med ydmykhet og et ønske om å forbedre seg.

BEE eier sine egne semi-profesjonelle lag i mange spill, inkludert Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends, Rainbow Six: Siege og VALORANT. Ungdomsutvikling er også svært viktig i hverdagsfunksjonen til BEE, da foreningen har sitt eget akademiprogram. Som akademimedlem får spillere minst to treninger i uken, og lag settes sammen basert på ferdighetene deres.

Selv om BEE har en imponerende virksomhet, kan den knapt karakteriseres som en bredde-e-sport, men snarere en kommersiell tilnærming til utvikling av spillere og personer. Med aktiv hjelp fra Det ungarske e-sportforbundet har BEE blitt en aktiv organisasjon med større fokus på grasrotperspektiver. BEE er hovedsakelig lokal i byen Békéscsaba, men turneringene de deltar i er vanligvis landsdekkende. De reiser rundt i hele Ungarn (og til og med til Indonesia for IeSF verdensmesterskapet i Bali i 2022) for å promotere sine aktiviteter. Spillerutviklingen i samfunnet deres er sentralt for dem, men som et samfunn er BEE ikke personlig forankret, da spillerne bor over hele Ungarn (og til og med i utlandet).

Alt i alt kan man si at aktivitetene til BEE representerer en toppmoderne tilnærming til samfunnsbygging, dannelsen av et profesjonelt spillmiljø og at de er en viktig interessant innen ungarsk e-sport.¹²

FAKTABOKS

1. Grunnlagt i 2020, under COVID-tiden
2. Semi-profesjonelle e-sportlag
3. Har sitt eget akademilag

¹² <https://bcsesport.hu/> - Juni 2023

7.11. JUNIOR Esports



JUNIOR Esport er et pedagogisk og teknologisk e-sportprosjekt for elever, skoler og utdanningsentre over hele Spania, tidligere kjent som IESports. Prosjektet promoterer utdanning, læring og personlig utvikling både i og utenfor klasserommet gjennom e-sport. Det er rettet mot elever mellom 12 og 18 år og deres lærere, som alltid følger dem for å skape et kontrollert og trygt miljø. Et av hovedmålene er å lære elevene å bruke videospill på en ansvarlig og kontrollert måte.

Ungdommene kan konkurrere i den første offisielle videospillkonkurransen mellom skoler og utdanningsentre i Spania. GGTech Entertainment støtter vinnerne med en premiepott for digitalisering av klasserom, med teknologisk utstyr verdsatt til €20.000.

I tillegg til konkurransene er deres grunnleggende mål å promotere og bidra til spredningen av en rekke verdier blant unge, både i den digitale og virkelige verden. De har valgt ut 16 verdier de anser som viktige å anvende i dagliglivet, blant annet respekt, mangfold, sportsånd, engasjement og vennskap. Gjennom integrering, inkludering og mangfold ønsker de å bryte generasjonsgapet mellom elever, lærere og foreldre, og styrke båndet mellom lærer og elev ved å finne nye formler og øke engasjementet.

I tillegg tilbyr de utdanningsprosjekter for elever og lærere gjennom hele skoleåret, som "Talent Awards", "Learn with Gaming", pedagogiske webinarer, "Fortnite Creative" og "Fancast"-konkurransen.

I løpet av de fem sesongene som har vært gjennomført hittil, har JUNIOR Esports hatt deltakelse fra mer enn 1.700 skoler og utdanningsentre, over 2.000 lærere og mer enn 6.000 elever fra hele landet.¹³

FAKTABOKS

- + 1,700 utdanningsentre
- + 6,000 studenter
- + 2,000 lærere ansvarlige for aktiviteten

¹³ <https://junioresports.es/> - Juni 2023

8. Referanser

Anderson, C. G., Tsaasan, A. M., Reitman, J., Lee, J. S., Wu, M., Steel, H., Turner, T., & Steinkuehler, C. (2018). Understanding esports as a stem career ready curriculum in the wild. In 2018 10th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games). IEEE.

Bousquet, J. & Ertz, M. (2021). eSports: Historical Review, Current State, and Future Challenges. In book: Handbook of Research on Pathways and Opportunities Into the Business of Esports (pp.1-24) Chapter: 1 Publisher: IGI Global

Brus, A. (2020). Fra kommerzialiseret sport og soveværelseskultur til foreningsidræt – et børne- og ungeperspektiv på esport i DGI's idrætsforeninger.

Chikish, Y., Carreras, M., & Garcia, J. (2019). eSports: A New Era for the Sports Industry and a New Impulse for the Research. In Sports (and) Economics? (pp. 477-508). Funcas

DGI. (2019). Få succes med esport: En guide til foreninger om esport.

DGI et al. (2019). Etisk kodeks for esport. DGI, esport Danmark, Ungdomsringsen, Dansk Firmaidrætsforbund, Center for Ludomani, Anti-doping Danmark. <https://www.dgi.dk/esport/vejledninger-og-guides/etisk-kodeks>

Formosa, J., O'Donnell, N., Horton, E. M., Türkay, S., Mandryk, R. L., Hawks, M., & Johnson, D. (2022). Definitions of Esports: A Systematic Review and Thematic Analysis. Proceedings of the ACM Human-Computer Interaction, 6(CHI PLAY), Article 227.

Murray, S., Birt, J. R., & Blakemore, S. (2022). eSports diplomacy: towards a sustainable 'gold rush'. *Sport in Society*, 25(8), 1419-1437.

Peng, Q., Dickson, G., Scelles, N., Grix, J., & Brannagan, P. M. (2020). Esports Governance: Exploring Stakeholder Dynamics. Sport Policy Unit, Department of Economics, Policy and International Business, Manchester Metropolitan University, Manchester, M15 6BH, UK; La Trobe Business School, La Trobe University, Melbourne, Victoria 3086, Australia.

Rogers., R. (Ed.). (2019). Understanding Esports: An Introduction to the Global Phenomenon. Lanham, MD, United States: Lexington Books.

Scholz, T. M. (2019). Esports is business. Management in the world of competitive gaming. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan

Scholz, T. M. (2020). Deciphering the World of eSports, *International Journal on Media Management*, 22:1, 1-12

Landsspesifikk kartlegging av prosjektpartnere:

DGI, Denmark

Play-eS-HanseSPIEL e.V., Germany

H20 eSports Campus, Netherlands

Viken Sport Region, Norway

Hungarian eSport Federation, Hungary

For kasusstudier:

Fritzen, Martin: Development consultant, Sørby Esports

Pedersen, Arild: Founder and leader of Mysen E-sport Arena

Gjestad, Ole Martin: CEO of KRED

Besombes, Nicolas: Assistant Professor, Université Paris Cité, Former VP France Esports

Felgendreher, Leon: managing director of the eSport Association Schleswig-Holstein

Kuil, Sjaak: H20 Esports Campus

Nettsider:

Sverok: <https://sverok.se/om-oss/>

British Esports: <https://britishesports.org/about-us/>

Sørby Esport: <https://sorby-esport.dk/om-soerby-esport/>

Békéscsabai E-sport Egyesület: <https://bcsesport.hu/>

JUNIOR Esports: <https://junioresports.es/>

European Grassroots Esports project

Mapping of stakeholders, practices and models of grassroots esports has been prepared in the European Grassroots esports project under a Work package 2 Mapping and concept development: D2.1. Mapping of stakeholders, practices and models of grassroots esports.

WP Leading organisation: DGI, Denmark

Project is funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

EUROPEAN GRASSROOTS *ESPORTS*



Co-funded by
the European Union