



EUROPEAN GRASSROOTS *ESPORTS*

Konseptuelle modeller og
dimensjoner av bredde-e-
sport



Co-funded by
the European Union

Innholdsfortegnelse

1.0 Sammen drag	3
2.0 Introduksjon og kontekst; kartlegging av interessenter og praksis	4
3.0 Kategorisering av Tilnæringer – Hovedtendenser og Retninger	4
3.1 - #1 Den skolebaserte tilnærmingen.....	7
3.2 – #2 Samfunnstilnærmingen.....	7
3.3 – #3 Idrettslagstilnærmingen.....	8
3.4 - #4 Den tverrsektorielle tilnærmingen	9
3.5 - #5 Den kommersielle tilnærmingen	10
4.0 En oppsummerende vurdering av fremvoksende modeller	11
4.1 Folk, steder og praksis.....	12
4.1.1 Målgrupper – hvem tiltrekker vi?	13
4.1.2 Frivillige	13
4.1.3 Lokalområdet	15
4.1.4 Fasiliteter – mer enn bare maskinvare	16
4.1.5 Utstyr for e-sport	17
4.1.6 Kommunikasjon – spre beskjeden om ditt initiativ	18
4.1.7 Organisering og ledelse.....	19
4.1.8 Aktiviteter – hvilke typer aktiviteter?	19
4.2.1 Avklar hva, hvordan og hvorfor!	24
4.2.2 Test ideen din.....	24
4.2.3 Relevante kompetanser	24
4.2.4 Opprett et styre eller en formalisert ledelse	25
4.2.5 Sett konkrete mål.....	25
4.2.6 Strategi.....	26
4.2.7 Hvem gjør hva?	26
4.2.8 Kom igang!	27
4.2.9 Evaluer, lytt og lær	27
4.3 Etske retningslinjer.....	28
5.0 Strategier for promotering av bredde-e-sport: plattformer og drivere	31
6.0 Scenarier for fremtidig utvikling av bredde-e-sport	34
7.0 Referanser	35

1.0 Sammendrag

Barn og unge deltar i e-sport på mange måter og e-sportaktiviteter og initiativer organiseres veldig ulikt over hele verden. Formålet med dette prosjektet er å gjøre det mulig for lokale idrettsklubber og skoler å nå ut til unge e-sportutøvere og gamere, og inkludere dem i verdibaserte fellesskap. Fellesskap som gir dem en sjanse til å møtes, spille og lære hvordan de kan leve balanserte og fysisk aktive livsstiler, samt gi kunnskap til fremtidige ledere om "hvordan promotere bredde-e-sport" identifisert som en "tredje" måte mellom kommersialisert e-sport og den individuelle spillkulturen.

I denne rapporten er hovedformålet å identifisere og skissere ulike konseptuelle modeller og dimensjoner av bredde-e-sport, og å gi perspektiver på hvordan man kan promotere bredde-e-sport, der fokuset utelukkende er på deltakelse, sosialisering og å ha det gøy med e-sport og gamingaktiviteter.

Fem forskjellige tilnærminger til organisering av e-sport og gaming er beskrevet, samt deres bidrag til bredde-e-sport. I tillegg presenteres tre modeller for å gi ytterligere forståelse og inspirasjon til hvordan man kan starte opp en bredde-e-sportklubb eller andre initiativer hvor folk kan møtes og dele sin lidenskap for e-sport.

Til slutt gir vi perspektiver på den overordnede promoteringen, samt et innblikk i den potensielle fremtiden for bredde-e-sport.

2.0 Introduksjon og kontekst; kartlegging av interessenter og praksis

Denne rapporten bygger på funn og perspektiver fra en kartlegging av interessenter og praksis knyttet til bredde-e-sport, og fungerer som en inspirasjon for lesere med intensjon om å starte nye breddeinitiativer med e-sport som en drivkraft for å nå ut til ungdom eller skape nye fellesskap.

Ved gjennomgang av ulike interessenter blir det klart at e-sportsektoren drives i stor grad av kommersielle aktører (utgivere, arrangementsarrangører, medier og sponsorer), og at dette har ført til en økt interesse i de beste lagene og de største turneringene. Likevel er gaming og e-sport til en viss grad individualiserte og hjemmebaserte aktiviteter, enten som en spiller eller tilskuer. Mellom disse to tilnærmingene er mange barn og unge engasjert i aktiviteter organisert av for eksempel sine lokale skoler, nettbaserte fellesskap, og idrettslag.

Basert på en kartlegging av interessenter har vi identifisert at e-sport og gaming kan bli organisert innenfor fem ulike tilnærminger – som alle bidrar til bredde-e-sport på ulike måter:

1. Den skolebaserte tilnærmingen, hvor gaming eller e-sport er et læringsverktøy eller blir brukt for å sosialisere og involvere elever eller studenter.
2. Samfunnstilnærmingen, hvor gaming og e-sport samler folk (som en virtuell møteplass eller fysisk på arrangementer eller lokale samlinger) for å delta i et bredt spekter av ulike aktiviteter som skaper digitale og sosiale forbindelser.
3. Idrettslagstilnærmingen, hvor gaming og e-sport blir organisert innenfor et klubb- eller lagmiljø.
4. Tverrsektoriell tilnærming refererer til samarbeid mellom flere organisasjoner, bransjer eller sektorer der e-sport og gaming er en del av å nå et mål eller en målgruppe i samfunnet.
5. Den kommersielle tilnærmingen, som er en forretnings- og profittorientert måte å fremme e-sport og gaming generelt – ofte med henvisning til et spesifikt lag eller merke.

Vi vil veilede deg gjennom hver av de fem tilnærmingene og gi innsikt i mangfoldet og ulike perspektiver. I tillegg introduserer vi tre konseptuelle modeller for å støtte fremtidige ledere i å utvikle nye bredde-e-sportinitiativer.

- **“Mennesker, Steder og Praksis”**: Dette rammeverket hjelper til med å forstå de ulike aspektene av bredde-e-sport og gir en omfattende oversikt over emnet.
- **“Hvordan Starte en Bredde-e-sportklubb”**: En hurtigveiledning for å hjelpe deg med å iverksette ditt eget prosjekt, med praktiske råd og veiledning.
- **“Den Etiske Oppførselskoden”**: Dette rammeverket etablerer et sett sterke verdier for e-sportmiljøet, som sikrer etisk praksis og fremmer et positivt miljø.

Hensikten er at denne rapporten skal være interessant og fungere som en inspirasjon for de som er engasjert i å bruke e-sport som et verktøy for å knytte bånd med ungdom og bygge nye fellesskap.

3.0 Kategorisering av Tilnærminger – Hovedtendenser og Retninger

Initiativer for bredde-e-sport sees innenfor ulike tilnærminger og har utviklet seg som et dynamisk og mangfoldig aspekt av e-sportlandskapet, noe som tilfører nye perspektiver til sektoren. Disse tilnærmingene og de forskjellige kategoriene av initiativer tar ulike former, men hver av dem bidrar til veksten og utviklingen av bredde-e-sport på sin egen unik måte.

For å få en forståelse av den mangfoldige naturen til bredde-e-sportinitiativer har fem tilnærminger blitt identifisert under kartleggingen av interessenter. Disse tilnærmingene fungerer som en oversikt og som et rammeverk for å inspirere, tilrettelegge og organisere ulike typer initiativer på en effektiv måte i fremtiden:

- 1) Den skolebaserte tilnærmingen
- 2) Samfunnstilnærmingen
- 3) Idrettslagstilnærmingen
- 4) Tverrsektoriell tilnærming
- 5) Den kommersielle tilnærmingen

Hver av de fem tilnærmingene er unike i måten de fremmer e-sport på breddenivå, med spesifikke interessenter som bidrar med sin ekspertise, ressurser og lidenskap innenfor sine respektive områder. Ved å anerkjenne og omfavne disse ulike tilnærmingene, kan e-sportøkosystemet fortsette å blomstre og utvikle seg, og gi muligheter til de som ønsker å fremme e-sport på "breddemåten". Vi vil gå nærmere inn på de forskjellige tilnærmingene – men først vil vi dele noen generelle tanker ved å se på tvers av tilnærmingene.

Det er viktig å merke seg at disse fem tilnærmingene er ikke nødvendigvis adskilt fra hverandre. Vår kartlegging viser at det er flere overlapp mellom forskjellige interessenter når det gjelder å operere innenfor de ulike tilnærmingene. Derfor gir tilnærmingene perspektiver, og inspirasjon for å støtte og utvikle bredde-e-sport på generell basis.

En hovedtendens innen e-sport er den pågående oppfatningen av e-sport som en aktivitet primært egnet for et utvalgt fåtall som ønsker å nå elitenivåer. Hvis aktiviteten er basert på et hierarkisk, pyramidalt og konkurranseorientert tanke sett, blir hovedmålet å etablere en struktur som oppfordrer til tidlig spesialisering og økt utvalg av spillere. Selv om dette tanke settet kan skape høytytende utøvere, har det også den utilsiktede konsekvensen av at mange unge faller ut av sosiale fellesskap i prosessen på grunn av den lite tiltalende naturen til det konkurransepregede miljøet. Dette er noe som er nært knyttet til "pyramidespissen", kjent fra tradisjonell idrett, og denne tankegangen påvirker i noen grad e-sportens forsøk på å finne sin plass i de organisatoriske strukturene.

En annen trend er imidlertid å se e-sport som aktiviteter og muligheter for alle, der individer engasjerer seg fordi de synes det er interessant og gøy. Folk motiveres av forskjellige årsaker når de deltar i e-sport, og det bør omfavnes av ulike interessenter for å sikre at spesielt barn og unge kan nyte disse aktivitetene i de miljøene de er en del av – eller kan bli en del av i fremtiden.

Vi mener at europeisk bredde-e-sport bør fremme inkludering, en sunn livsstil, kvalitet og etikk i sin tilnærming, samt gi et trygt og organisert rom for unge mennesker til å spille og utvikle personlige og e-sportspesifikke ferdigheter. Bredde-e-sport er for alle og ikke bare for de få som ønsker å være best. Derfor er dette prosjektet en realitet – for å fremme bredde-e-sport som aktiviteter for alle og med sterke verdier til fordel for spesielt unge mennesker.

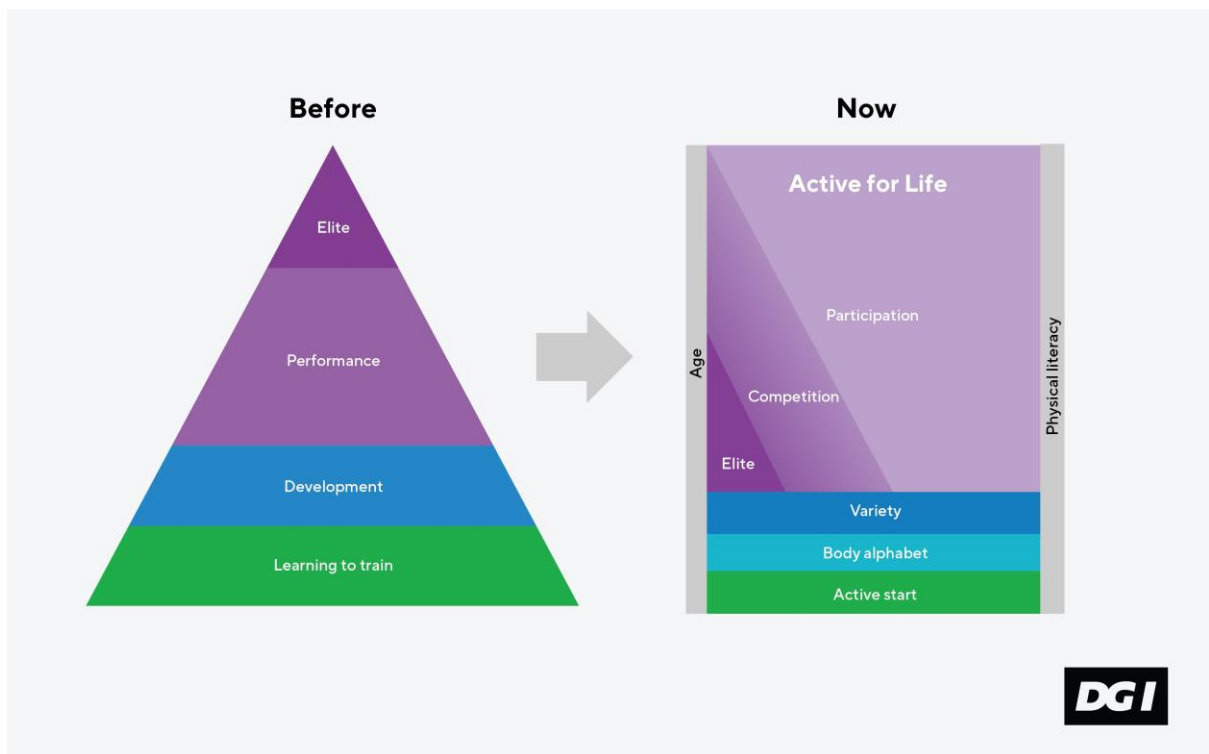


Figure 1: The Active for Life Long-Term Development rectangle (Based on the work by the Canadian Sport for Life).

De følgende seksjonene skisserer de fem forskjellige tilnærmingene og hvordan de knytter seg til den overordnede definisjonen av bredde-e-sport:

Definisjon av europeisk bredde-e-sport:

“Europeisk bredde-e-sport er deltakerorienterte, verdibaserte og verdidrevne lokale fellesskap som gir nybegynnere og ambisiøse spillere muligheten til å delta i e-sport og gamingaktiviteter. Det er ikke profitorientert, og det er satt søkelys på å fremme et inkluderende miljø. Bredde-e-sportinitiativer drives delvis eller fullt av frivillige.”

3.1 - #1 Den skolebaserte tilnærmingen

E-sport i skoler og utdanningsinstitusjoner åpner for spennende muligheter for elever. Fra barneskoler til høyere utdanningsinstitusjoner finner e-sport sin plass i læreplaner, idrettsprogrammer og fritidsaktiviteter.

Noen skoler tilbyr spesialiserte e-sportkurs som lærer bort spilletaktikk, samarbeid, kommunikasjon og til og med viktigheten av sunne vaner for gamere. Det handler ikke nødvendigvis om spillene og forbedringer i spillet; e-sport i skolen kan også fremme sosiale aktiviteter og skape en innovativ arena for unge til å knytte kontakt og uttrykke seg både digitalt og i det virkelige liv.

Tenk deg at elever danner e-sportlag på skolen, danner arbeidsgrupper og opplever spenningen ved e-sport ved siden av sine vanlige studier. Eller at skoler samarbeider med lokale idrettslag, skaper unike utdanningsmuligheter og øker elevenes engasjement.

Den skolebaserte tilnærmingen ser på e-sport som et verktøy for å skape en følelse av fellesskap innenfor skolesystemet – eller for å gi innovasjon innenfor læreplanen. Det drives ofte av svært engasjerte lærere eller ledere innen skolen og kan inkludere elever, foreldre eller andre frivillige for å støtte initiativet, enten det handler om å danne lag, planlegge arrangementer eller generelt støtte bevegelsen.

Mens e-sport fortsatt utvikler seg som både et læringsverktøy og som sosiale eller idrettslignende aktiviteter, tester, eksperimenterer og søker skoler og utdanningsinstitusjoner etter beste praksis innen denne tilnærmingen. Hvis du ikke arbeider eller deltar i skole eller utdanning, vær oppmerksom på at samarbeid med skoler kan være et viktig steg for å engasjere ungdom og fremme et blomstrende bredde-e-sportinitiativ.

E-sport som en aktivitet i skolesystemet er fortsatt et relativt nytt fenomen i mange land. Derfor er det sannsynlig at denne tilnærmingen vil utvikle seg mye i løpet av de neste tiårene med utviklingen av ulike læringsteknologier, inkludert spill, spillverktøy, programvare generelt, og en ny generasjon mennesker med et annet syn på læring, teknologi, spill og til og med det å sosialisere.

3.2 – #2 Samfunnstilnærmingen

Nettbasert sosial nettverksbygging spiller en betydelig rolle i gaming og e-sport, og tiltrekker seg mange individer som deltar i aktiviteter gjennom nettbaserte plattformer (spillklienter osv.). Disse



plattformene fungerer som virtuelle møteplasser for likesinnede som kommer sammen for å delta i gaming. Det å koble sammen folk, starte et lag eller en organisasjon (klan, guild osv.) er en del av gaming og e-sport. Det er enkelt og lett å gjøre med vennene dine – og det er her de fleste unge deltar i e-sport. Gaming på jevnlig basis med venner og sosiale nettverk.

Samfunnsbaserte initiativer er bygget og drevet innenfra (fans, spillere eller likesinnede) og er en bred kategori. Det er bygget på tilkobling, praksis, tilhørighet – og er en av de mest fleksible måtene å nyte e-sport og spillaktiviteter med andre. Det omfavner naturen innen gaming og e-sport, der deltakelse ikke bare handler om å spille spill, men også om å knytte kontakt med andre, dele erfaringer, danne lag eller små og store organisasjoner – og blir av mange karakterisert som den "ekte bredde i e-sport".

Det er utrolig å se på tvers av land hvordan folk navigerer og bygger sosiale fellesskap innenfor det digitale universet. Samfunn dannes hver dag, og det er en enkel måte å starte en bevegelse på. Normalt tar det bare én person å invitere et par likesinnede, og så vokser det derfra. Noen ganger blir det større, andre ganger holder det seg lite. Dette er skjønnheten i samfunnstilnærmingen.



3.3 – #3 Idrettslagstilnærmingen

E-sport-initiativer kan bli organisert innenfor tradisjonelle idrettslag – eventuelt kan e-sportklubber bli etablert på samme måte som tradisjonelle idrettslag. E-sport og gaming har gjennom årene i noen land (spesielt Norge og Danmark) blitt en del av tradisjonelle idrettslag, ved siden av aktivite-ter som fotball, tennis, gymnastikk osv.

I noen land opererer idrettslag med e-sport på en ideell basis, og er avhengige av dedikerte frivillige. Disse initiativene retter seg mot ulike målgrupper, først og fremst barn og unge som ikke bare deltar som spillere, men som også blir medlemmer av en ekte klubb på en tradisjonell måte.

Idrettslag er vanligvis strukturert innenfor nasjonale forbund eller organisasjoner og opererer under den juridiske rammen til styrende sivile organisasjoner. Imidlertid er e-sport i visse land kan-skje ikke offisielt anerkjent eller sidestilt med tradisjonell idrett. Anerkjennelsen av e-sport som en legitim aktivitet varierer mellom ulike nasjoner. Mens noen land har omfavnet e-sport og integrert det i sine idrettsforbund og regulatoriske rammeverk, betrakter andre det som en fremvoksende eller ikke-tradisjonell form for aktiviteter eller til og med subkultur.

Tilnærmingen til bredde-e-sport i idrettslag er relativt uvanlig på tvers av Europa – men idrettslags-tilnærmingen virker å være en solid måte å integrere gaming og e-sportaktiviteter i lokale samfunn hvor unge får en sjanse til å møtes, sosialisere og dele sin lidenskap.

Senere i denne rapporten presenterer vi et par modeller, sterkt inspirert av de nordiske landene, for å inspirere deg og gi veiledning om hvordan du kan starte en bredde-e-sportklubb.

3.4 - #4 Den tverrsektorielle tilnærmingen

Tverrsektor-e-sport refererer til samarbeidsinnsatser mellom flere industrier og sektorer. Tverrsektorinitiativ er vanligvis finansiert av regjeringen eller stiftelser. Disse initiativene har som mål å utnytte styrkene og ressursene fra ulike sektorer, som teknologi, underholdning, sosiale tjenester, utdanning, og næringsliv, for å skape meningsfulle aktiviteter for mange forskjellige målgrupper.

Tverrsektorinitiativ innen e-sport kan ta ulike former og involvere partnerskap mellom organisasjoner, institusjoner og enkeltpersoner fra forskjellige sektorer. Noen eksempler fra kartleggingen inkluderer tverrsektorinitiativ hvor e-sport kan være et verktøy for å fremme:



- Kompetanser innen Vitenskap, Teknologi, Ingeniørvitenskap, og Matematikk (STEM) gjennom gaming og e-sport.
- Å tilby muligheter for barn og unge som står overfor psykiske helseutfordringer.
- Sosialt ansvar og dermed støtte i sosialt utsatte områder.

Ved å bygge bro mellom sektorer, har disse samarbeidene som mål å utvikle aktiviteter for spesifikke målgrupper. Samarbeidets kraft mellom ulike sektorer kan adressere sosiale utfordringer, støtte ulike målgrupper, og bruke e-sport som et verktøy for å skape meningsfull innvirkning.

3.5 - #5 Den kommersielle tilnærmingen

Det finnes profesjonelle spillere og lag, store turneringer med titusener av tilskuere i store stadioner og arrangementslokaler, samt millioner av seere på nett. Premiepengene for de største turneringene er enorme. Risikokapitalister, bedrifter, merkevarer, grunnleggere og eiere bidrar med sin ekspertise, erfaring og kapital for å skape og opprettholde disse organisasjonene.

Som en virksomhet dreier profesjonelle e-sportorganisasjoner seg ofte om å bygge et lag og etablere et merke. Disse enhetene skaper nye virksomheter ved å investere i spillere, trenere, managere eller andre fagfolk for å utvide virksomheten i nye retninger. Deres mål er ofte å konkurrere i store turneringer, få medieoppmerksomhet, selge merch, og sikre sponsoravtaler. Dette er typisk måten kommersielle organisasjoner fungerer på – men det varierer og utvikler seg. Noen merkevarer tilbyr også trening for amatører, arrangerer mindre arrangementer for offentligheten, tilbyr utdanning, eller samarbeider med skoler, kommuner, regioner eller andre sektorer i samfunnet.

Men hvordan passer en kommersiell tilnærming inn i definisjonen av bredde-e-sport? Det gjør det ikke helt – men det er fortsatt verdifullt å nevne denne måten å fremme e-sport på, ettersom breddeklubber og kommersielle aktører kan samarbeide og til og med sameksistere til fordel for hverandre.

Denne tilnærmingen er i stadig utvikling, ettersom det ennå ikke finnes en tradisjonell måte å bygge et e-sportmerke på. Den kommersielle tilnærmingen åpner opp for muligheter som er vanskelig å nå for breddeklubber. For eksempel kan kommersielt eide e-sportsentre være vertskap for breddearrangementer og treningsfasiliteter for ungdom – eller generelt fremme forståelsen og beste praksis til fordel for alle involverte i e-sport.

I tillegg anerkjenner dette prosjektet at ikke alle land har den samme tilnærmingen til frivillige eller demokratisk struktur innen idrettslag som Norge eller Danmark. Den kommersielle delen kan spille en rolle i forskjellige sammenhenger – spesielt i land hvor offentlig finansiering av bredde-e-sport-initiativer ennå ikke er en realitet.



4.0 En oppsummerende vurdering av fremvoksende modeller

De fem tilnærmingene som er presentert ovenfor gir innsikt i ulike konseptuelle rammeverk for e-sport i forskjellige sektorer, og gir en helhetlig forståelse av landskapet. Tilnærmingene bør imidlertid ikke sees på som fem separate initiativer, men snarere som fem forskjellige måter å tilnærme seg e-sport og gamingaktiviteter på – og de kan alle bidra til en bedre forståelse og fremme bredde-e-sport.

Følgende vil vi gå nærmere inn på noen modeller som gir ytterligere forståelse og inspirasjon til hvordan man kan starte en bredde-e-sportklubb eller andre initiativer der folk kan møtes og dele sin lidenskap for e-sport.

Vi vil presentere følgende modeller:

- **“Folk, Steder og Praksis”** (et rammeverk for forståelse av ulike aspekter av bredde-e-sport)
- **“Hvordan Starte en Bredde-e-sportklubb”** (en hurtigveiledning for å kickstarte ditt prosjekt)
- **“Etisk regelverk”** (et rammeverk som sørger for sterke verdier innen e-sport)

Alle modellene er i stor grad inspirert av DGI og deres tilnærming til bredde-e-sport i Danmark. Vi foreslår at alle tre modellene kan gi inspirasjon til fremtidige ledere innen bredde-e-sport og kan virke som en europeisk tilnærming til bredde-e-sport.



4.1 Folk, steder og praksis

Folk, steder og praksis er nøkkelfaktorer når man utvikler bredde-e-sportinitiativer.

Folk refererer til hvem som deltar i aktiviteten og hva som er motivasjonen for å delta. Hvem er målgruppen for initiativet? Hvem ønsker vi å tiltrekke til aktivitetene? Hva er deres motivasjon for å delta?

Steder refererer til hvor aktiviteten finner sted og hvilken type kultur som eksisterer i det lokale området. Hvert lokalt område er påvirket av omgivelsene, tilgjengelige fasiliteter og menneskene som

bor der. Er det lokale området i en storby, provinsby, eller et landlig område? Er det et område med rike mennesker og mange ressurser, eller er det et marginalisert boligområde?

Praksis refererer til tilnærmingen av å organisere aktiviteten og deltakerdynamikken og kulturen i praksis. Hvordan legger trenere til rette for praksisen? I hvilken grad er deltakerne involvert? Hvilke aktiviteter og øvelser trenes det på?

De følgende seksjonene vil introdusere ulike temaer relatert til organiseringen av bredde-e-sport, med mål om å gjøre ditt fremtidige initiativ vellykket.

4.1.1 Målgrupper – hvem tiltrekker vi?

Å kjenne målgruppen din er ett av de første stegene i å etablere et bredde-e-sportinitiativ. For det første, alder er ikke så viktig, men hvilket livsstadium du har nådd er det. Det avslører valg og gir viktige innsikter i motivasjonene og forutsetningene for å delta i bredde-e-sport. Motivasjonene og barrierene for å være aktiv som deltaker, medlem eller frivillig kan variere vidt avhengig av hvilket livsstadium man befinner seg i.

- Hvem er målgruppen – Barn? Tenåringer? Studenter på videregående eller høyskole?
- Hvilke aktiviteter er interessante for dem?
- Er det spesielle kjennetegn innenfor målgruppen?

For det andre har deltakere i enhver aktivitet forskjellige behov og er motivert av ulike årsaker. Noen folk er motivert av utfordringer, læring og utvikling, mens andre er motivert av gleden ved å være sammen med venner.

Det er viktig å utvikle motiverende miljøer innen ethvert initiativ (som en god klubb eller skolemiljø) og forstå hva som motiverer deltakerne. Hvis de som leder aktiviteten forstår deltakernes motiver, er det mer sannsynlig at færre faller fra, ettersom det da er mulig å fokusere aktivitetene på noe som motiverer deltakerne.

- Hva vet du om motivasjonen til din målgruppe?
- Hvordan kan ulike aktiviteter i e-sport bidra til de forskjellige motivasjonene? (Lærings-, utfordrings-, sosiale- eller helse-relaterte motiver for deltakelse)

4.1.2 Frivillige

De frivillige, som vanligvis er lidenskapelige personer drevet av sin interesse for gaming, spiller en viktig rolle. Mange er villige til å gjøre en betydelig innsats uten å forvente betaling for arbeidet sitt, mens andre forventer en form for kompensasjon. Bredde-e-sportinitiativer avhenger av engasjementet og innsatsen til frivillige som kan ta på seg ulike roller avhengig av konteksten. I en e-sportklubb kan dette innebære å organisere, lede, eller være trener for aktiviteter, i tillegg til andre viktige roller. Uten involvering av frivillige ville bredde-e-sportklubber og andre viktige initiativer opphøre.

Frivillige er motivert av ulike faktorer som nødvendighet, innflytelse, personlig utvikling og sosiale nettverk. Alle disse fire grunnene har lik verdi. Å bygge sterke relasjoner er imidlertid utgangspunktet for mange frivillige, fordi effektiv rekruttering krever kjennskap og tillit.

I enhver setting finnes det både små og store oppgaver. I en lokal idrettsklubb kan det være oppgaver som å bake kaker til små arrangementer, foreldremøter, kjøring til kamper, laglederansvar, komitéposisjoner eller roller med betydelig ansvar som kasserer og styreleder. Dette avhenger selvfølgelig av tilnærmingen og kan variere i skoler, kommersielle eller tverrsektorielle settinger. For at et initiativ virkelig skal være breddeorientert, må frivillige spille en sentral rolle for den overordnede utviklingen av initiativet, samt en demokratisk og deltakerorientert tilnærming til mennesker.

De fleste bredde-e-sportklubber fokuserer primært på en aktivitet (som e-sporttrening eller arrangering av arrangementer), men det er også viktig å fokusere på hvordan man rekrutterer og tiltrekker seg frivillige. Med en strategi for rekruttering kan lederne av et klubbinitiativ bli mer bevisst på oppgavene og fokusere på det faktum at det alltid er behov for engasjerte mennesker til å være en del av klubben/samfunnet/initiativet.

Bruk disse fire trinnene som en veiledning for å danne din strategi for å tiltrekke frivillige til ditt initiativ.

1. Beskriv de ulike oppgavene

Det kan være nyttig å oppgi en oversikt ved å beskrive hver oppgave i initiativet, både store og små.

- Hva innebærer oppgaven og hvor mye tid krever den?
- Når og hvilke kompetanser bør personen som er ansvarlig for oppgaven ha?

Når du har oversikten og beskrivelsene blir det enklere å avgjøre om noen oppgaver kan deles mellom flere enkeltpersoner, eller om noen bør konsolideres og håndtert av en komité, lag eller gruppe.

Dette gjelder daglige eller ukentlige oppgaver. Styret i en klubb kan også ha planer, og kanskje til og med visjoner, om å starte nye initiativer. Dette kan innebære å opprette et nytt lag, inkludere en ny målgruppe i foreningen, eller bygge noe nytt.

2. Hvem identifiserer og spør?

Vanligvis er det lederne (styret, styringsgruppen osv.) ansvar å identifisere og henvende seg til nye frivillige. Men hvis du involverer så mange som mulig, har du et mye større nettverk å stole på. Derfor er det viktig at alle vet at de også kan anbefale potensielle kandidater til roller som arrangører, instruktører, trenere og til og med fremtidige ledere.

Vær tydelig med at det er greit å peke ut personer med lidenskap og ferdigheter innen ulike områder, slik at styret eller de som er ansvarlige for rekruttering blir klar over mulighetene.

Du kan også be andre om å identifisere og henvende seg til nye frivillige. Her er noen person-typer som kan være en del av et bredde-e-sportinitiativ:

- Instruktører, trenere og assistenter
- Lærere og pedagoger
- Entreprenører
- Foreldre

3. Hvor åpen er du egentlig til nye personer?

Signaler åpenhet og gjør alltid plass til én til. Det er en god idé å invitere åpent, for eksempel:

- Sammen med kunngjøringen av aktivitetene
- På nettsiden
- På sosiale medier
- På registreringsdagen
- I velkomstmappen
- Under velkomsten ved hver spesifikk anledning

Ofte er det mest effektivt å spørre direkte. Dette viser at du har tenkt gjennom målene dine og at du er interessert i enkeltpersonene og deres kvalifikasjoner.

4. Når er riktig tidspunkt å spørre?

Finn passende anledninger til å utdype din forståelse av medlemmer, foreldre og andre du har en tilknytning til. Vær oppmerksom på:

- Registreringssamtaler
- Oppmøte av foreldre
- Økt interesse for e-sport
- Aktivt engasjement i e-sport

4.1.3 Lokalområdet

For å skape et vellykket bredde-e-sportinitiativ er det viktig å skaffe kunnskap og data om lokalmiljøet for å styrke samarbeidet mellom lokale interessenter – lokale skoler, bedrifter, kommunen osv. Ved å arbeide på en databasert basis kan man utnytte samarbeidsmulighetene fullt ut.

- Hvem er de lokale interessentene?
- Finnes det andre lignende initiativer i området?
- Hva er demografien i området?
- Hvordan bidrar vår klubb eller breddeinitiativ til lokalsamfunnet?

4.1.4 Fasiliteter – mer enn bare maskinvare

De fleste bredde-e-sportklubber søker etter fysiske fasiliteter – og generelt sett er bredde-e-sport rettet mot å samle mennesker. Men fasiliteter i e-sport handler ikke bare om 10 datamaskiner i en lukket kjeller. Møtestedet ditt er hjertet av initiativet. Spør deg selv hva formålet med fasiliteten din er.

Hvis gjort riktig, kan du skape en e-sportfasilitet som oppmuntret til bevegelse, komfort og fokus. Men du kan også ende opp med å bygge en e-sportfasilitet som fremmer isolasjon, passivitet, forstyrrelser og begrensninger hvis du ikke tar deg tid til å virkelig tenke på behovene til målgruppen din.

Ofte er fasiliteten et fysisk sted der aktiviteten foregår, men aktiviteten kan finne sted i forskjellige typer omgivelser eller arenaer – f.eks. klasserom, idrettsanlegg, kulturhus osv.

Når de fleste hører begrepet “e-sportfasilitet”, tenker de umiddelbart på selve treningsrommet, med datamaskiner, skjermer, hodetelefoner osv. (som et typisk “internettkafé”). Imidlertid viser erfaringer fra mer enn 200 klubb-baserte initiativer i Danmark at det å skape en vellykket e-sportfasilitet innebærer mer enn bare det fysiske e-sport treningsrommet.

Selv om det kan være viktig å ha et godt utstyrt e-sport-treningsanlegg, blir betydningen av å ha et tilstøtende lokale for medlemmer ofte undervurdert.

- Hvor sosialiserer medlemmer før og etter aktiviteter?
- Hvor venter og snakker foreldre sammen under aktiviteter?
- Hvor prater medlemmer med medlemmer fra andre lag?

Når du skaper en e-sportfasilitet, er det viktig å ta hensyn til målgruppen(e). Hva har de til felles, og hva foretrekker de å gjøre sammen og individuelt? Her er tre forskjellige eksempler på e-sportfasiliteter:

Lag et koselig møtested

Bør du introdusere morsomme og koselig spill til ditt møtested. Her er noen eksempler – men vær kreativ og spør medlemmene hva de liker å gjøre mellom aktivitetene.

- Vurder å ha en VR-maskin med en "månedens high score" konkurranse.
- Ha et bordtennisbord for fysisk aktivitet.
- Lag et avslapningsområde der medlemmene kan slappe av og prate.
- Gjør at møtestedet føles ut som en ekstra stue, der brettspill, Mario Party utfordringer, og uformelle samtaler tar plass.

Lag et profesjonelt møterom

Det er også viktig for et bredde-e-sportinitiativ å ha tilgang til et møterom. Lagene og lederne trenger ofte et sted hvor de kan ha diskusjoner uten å bli forstyrret eller forstyrre dem som driver med aktiviteter eller samtaler i fasiliteten.

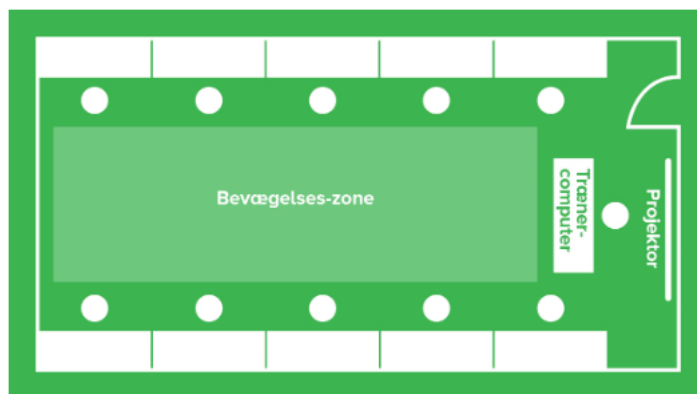
Et møterom kan også fungere som et taktisk rom der en e-sport-trener eller -lærer kan presentere teori, strategi og taktikk uten distraksjoner fra andre skjermer. Men det kan også tjene som et sted for ledere å diskutere fremtidige initiativer – eller til og med brukes til eksterne møter, når man viser fasiliteten til nye mennesker eller samarbeidspartnere.

En funksjonell treningsfasilitet

Først og fremst, vurder hvor mange datastasjoner som er nødvendige i e-sportfasiliteten din, hvis du skal tilby treningsøkter. Hvilke spill tilbyr du, og hvor mange spillere er det på et lag i disse spillene? Erfaring viser at det er bedre å prioritere plass og rom for bevegelse fremfor å kun fokusere på antall installerte datamaskiner.

For det andre, tenk på hvordan du plasserer maskinvaren i rommet. Er bordene plassert langs veggene? Har treneren oversikt over alle dataskjermene samtidig? Hvis treneren ønsker å vise noe på projektoren, kan alle spillerne enkelt snu seg og følge med fra sine plasser? Kan treneren enkelt se om alle henger med?

Hvis du plasserer bordene langs veggene, skaper du plass i midten av rommet og får bedre muligheter til å dele opp datamaskinene hvis du ønsker å arrangere interne kamper eller ta korte fysiske pauser under treningsøkten. Dette er bare et eksempel, da det ikke finnes en definisjon på det perfekte treningsrommet for e-sport.



For det tredje er det relevant å vurdere lys og innendørsklima i fasiliteten og prøve å holde e-sportfasiliteten så lys og åpen som mulig, med god ventilasjon og en behagelig romtemperatur. Dette kan lett undervurderes, men gjør en stor forskjell.

4.1.5 Utstyr for e-sport

Det varierer hvor godt utstyrte e-sportfasiliteter er, og det avhenger av hva som er mulig innen fasiliteten og hvilke ressurser som er tilgjengelige. Tar deltakerne med sine egne enheter (smarttelefon, konsoll, datamaskin, tastatur, mus, hodetelefoner osv.), eller er enhetene tilgjengelige når de møter opp til trening?

Det finnes åpenbart mange forskjellige svar på hvordan utstyret bør fungere, og hva som er nødvendig for ulike typer fasiliteter. Før du kaster deg ut i å investere i en stor utstyrspakke, er det viktig å først avklare hvilket utstyr du virkelig trenger.

Når det gjelder programvare, må den oppdateres regelmessig for å imøtekomme kravene fra spillene og deltakerne. Under store oppdateringer i spill kan du støte på utfordringer hvis nedlastingshastigheten i fasiliteten ikke er spesielt høy, og tilretteleggerne ikke har hatt mulighet til å oppdatere datamaskinene 1-2 timer før aktivitetene.

Dette kan unngås ved å installere skript på datamaskinene som slår dem på, oppdaterer spesifikke spill på bestemte tidspunkter, og deretter slår dem av igjen. Det finnes forskjellige programmer som kan hjelpe med slike oppgaver.

4.1.6 Kommunikasjon – spre budskapet om ditt initiativ

Når aktivitetene blir en realitet og du er klar til å åpne dørene, er det på tide å sette i gang med markedsføringen. Du må spre budskapet om dine spennende tilbud og aktiviteter. Dette emnet er omfattende og kan fylle en bok i seg selv – så her er fokuset på ekstern digital- og tradisjonell markedsføringsstrategi.

Digital markedsføring

Det finnes mange forskjellige medier og kommunikasjonskanaler å velge mellom, men i dag er digital markedsføring spesielt avgjørende og kan ikke overses. Dette er særlig relevant når du retter deg mot den primære målgruppen for e-sportinitiativer. Det er en målgruppe som er vant til å navigere i det digitale rommet og som forventer å få informasjon gjennom sosiale medier, blogger og nyhetssider på nettet. Merk at barn og unge også kan bli oppmerksomme gjennom foreldrene – derfor bør fokuset være på plattformer hvor de kan være til stede. Noen av eksemplene nedenfor kan imidlertid også rette seg mot de yngre generasjonene.

Eksempler kan være:

- Sosiale medieplattformer (Facebook, Twitter, LinkedIn, osv.)
- Google-markedsføring
- Youtube
- Nettside
- E-postsignatur
- Nyhetsbrev (f.eks. Mailchimp)
- Strømming (f.eks. Twitch)

Tradisjonell markedsføring

Selv om målgruppen din kanskje er digitalt orientert, er det en god idé å kombinere digital markedsføring med mer tradisjonelle markedsføringsmedier og -kanaler.

Du kan for eksempel promotere initiativet ditt gjennom:

- Annonser i lokale aviser
- Pressemeldinger til lokale mediekanaler
- Plakater vist på steder frekventert av målgruppen din, som skoler og utdanningsinstitusjoner
- Flygeblader og postkort for distribusjon
- Nettverksbygging
- Åpne arrangementer

Hvis plakater, flygeblad og postkort skal ha en reell effekt, er det viktig å gjøre grundig forarbeid. Undersøk hvor målgruppen din tilbringer tiden sin i lokalområdet og sørg for at markedsføringsmaterialene dine er tilgjengelige og synlige på disse stedene. Det ville vært bortkastet innsats å henge opp materialer på steder som en svømmehall hvis målgruppen din aldri besøker det, men i stedet tilbringer tid på biblioteket, for eksempel.

Det er også en god idé å kontakte lokale medier og forsøke å etablere et samarbeid. Lokalavisen kan være en verdifull samarbeidspartner for deg og fungere som en effektiv kanal for å promotere aktivitetene dine. Kontakt lokalavisen når noe nyhetsverdig skjer, send en kort pressemelding eller en invitasjon til arrangementer. Ofte er lokalavisen interessert i å dele positive historier fra lokalsamfunnet og det lokale foreningslivet.

Det finnes selvfølgelig mange forskjellige måter å håndtere kommunikasjon på. Målet er å fortelle historier om det du gjør, og de menneskene du gjør det for. Og å få folk med ombord for å hjelpe deg med det.

4.1.7 Organisering og ledelse

Det er betydelige forskjeller i hvordan bredde-e-sport blir håndtert, avhengig av oppdrag og visjon. Noen foreninger, som idrettsklubber, har et styre bestående av 5-9 personer med forskjellige ferdigheter og ansvarsområder. Andre kan ha færre styremedlemmer, noe som krever at enkeltpersoner tar på seg flere oppgaver.

Styret eller ledelsen av en bredde-e-sportklubb er ansvarlig for den daglige driften av initiativet mellom årsmøtene, inkludert økonomi og forpliktelser overfor myndigheter og andre partnere.

I tillegg inkluderer oppgavene å motivere, kommunisere, involvere, organisere og evaluere med de ansvarlige i komiteer, lag og andre aktive roller, for å sikre at initiativet blir kjent for sine positive bidrag.

Dette kan være annerledes for et breddeinitiativ på skolen, men det finnes oppgaver og roller som kan være relevante å vurdere. Her er noen oppgaveorienterte roller som ofte trengs i e-sportklubber med en lokal fasilitet, når du starter et bredde-e-sportinitiativ:

- Styremedlemmene (Leder, nestleder, og kasserer)
- Klubbutviklere for generell utvikling av klubben
- Kommunikatorer for intern og ekstern markedsføring
- Arrangementsansvarlige for interne og eksterne arrangementer
- Teknisk (IT) ansvarlig for fasilitetsforvaltning
- Trenerkoordinatorer for orkestrering av aktiviteter
- Lagleder – sosialt ansvarlig

Merk at rollene ikke nødvendigvis må være avhengig av kun én enkeltperson, men kan være en gruppe eller et lag som arbeider innen hver kategori. Merk også at folk vanligvis synes det er interessant å arbeide med e-sport, selv som frivillig.

4.1.8 Aktiviteter – hvilke typer aktiviteter?

Utvikling og trening av ferdigheter relatert til e-sport er ofte et fokus når man samler folk innen e-sport. Men det er flere andre elementer å vurdere når man arrangerer aktiviteter og samler folk. Sosiale arrangementer, turneringer eller fysisk aktivitet kan være noen av veiene du kan følge. De fleste etablerte bredde-e-sportklubber tilbyr ukentlige treninger og en rekke andre sosiale og fysiske aktiviteter. Her er fire eksempler på forskjellige aktiviteter som kan være relevante å vurdere – men det er kun fantasien som setter grenser.

Treningsøkter

Mange etablerte bredde-e-sportklubber tilbyr treningsøkter innen forskjellige spill, både online og sammen i et e-sport treningsrom (vi fokuserer på delen der folk er fysisk til stede). Velorganisert trening består av noen grunnleggende byggeklosser som “spill”, “konkurrere”, “trene” og “sosiale

aktiviteter”. Alle elementene bør være til stede i hver treningsøkt, men du kan velge å variere vektleggingen på hver byggekloss – og husk at forskjellige spillere er motivert av forskjellige typer byggeklosser.

Prøv å ha en intern diskusjon med deltakerne om hvilke byggeklosser du ønsker å fokusere på og vurder at det å lære fra tradisjonelle sportsaktiviteter er en god måte å utvikle godt organiserte e-sport treningsøkter på.

Følgende spørsmål kan hjelpe deg med å reflektere over treningen:

- Hvordan er balansen mellom øvelser, spill, sosiale aktiviteter og konkurranse i den daglige treningen?
- Hvorfor er treningen lagt opp på denne måten?
- Hvilket aspekt føler treneren seg mest tilbøyelig til å jobbe med?
- Er det rom for eksperimentering?

Turneringer

Turneringer er en god mulighet for deltakerne til å konkurrere mot andre og utfordre seg selv. Du kan arrangere turneringer og organisere dem enten som en egen aktivitet eller som en integrert del av et LAN-arrangement. Du kan velge å holde en nettbasert turnering eller en turnering der spillerne må være fysisk til stede.

Fem tips for planlegging av en turnering:

1. Involver personer som er kjent med prosedyrene for en turnering i det spesifikke spillet.
2. Sett av tilstrekkelig tid til planlegging.
3. Bestem om deltakerne kan vinne priser eller konkurrere for ære.
4. Ha nok tid mellom kampene for å ta høyde for uforutsette utfordringer.
5. Velg et godt verktøy for turneringsadministrasjon for å holde oversikt over kamper og resultater.

Bootcamper

En bootcamp er en treningsleir som fokuserer på e-sport, hvor deltakerne kan fordype seg i sitt favorittspill. Bootcamper bør være morsomme, hyggelige og lærerike, og styrke vennskapet mellom deltakerne.

Bootcamping kan være en fin måte å få medlemmene til å bli kjent med hverandre og knytte dem tettere sammen som lagkamerater. Det er også en god idé å tenke på aktiviteter “utenfor serveren”, slik at folk virkelig kan bli kjent med hverandre som personer i stedet for bare spillere.

Rolig og Sosial Gaming

Noen bredde-e-sportklubber og forskjellige prosjekter tilbyr “rolig gaming” eller “sosial gaming”, som er rettet mot en målgruppe som legger stor vekt på avslapping og sosial interaksjon – ofte yngre målgrupper. Fokuset for sosial gaming er særlig på spill basert på fantasi og historiefortelling, samt spill med et sterkt sosialt aspekt som klarer å skape samhørighet og bringe spillere sammen rundt felles utfordringer.

Sosial gaming dreier seg vanligvis mer om kreative og sosiale spill enn konkurransespill – men kan i utgangspunktet være alle slags spill. Målet er som regel å oppmuntre spillerne til å fordype seg, uttrykke sin kreativitet, og ta seg tid til å utforske og bare ha det gøy.

For din organisasjon, prosjekt eller initiativ kan det være fordelaktig å tilby sosial gaming, da det tiltrekker en annen gruppe spillere enn konkurransepreget e-sport. Ved å introdusere sosial gaming kan du også bidra til en inkluderende organisasjonskultur hvor det er rom for alle, og der ikke bare resultater, men også det sosiale aspektet har høy prioritet.

LAN

LAN står for “Local Area Network” og er et arrangement der deltakere spiller sine favorittspill og konkurrerer mot hverandre. LAN-arrangementer tiltrekker seg ofte mange deltakere og holdes derfor ofte i idrettshaller eller andre romslige lokaler. LAN-arrangementer inkluderer ofte overnatting, og deltakerne tar vanligvis med seg sine egne datamaskiner og annet utstyr.

Et LAN-arrangement trenger ikke kun fokusere på gaming og e-sportaktiviteter hele tiden; det kan også inkludere andre tilbud og muligheter for deltakerne. Tenk kreativt, vurder deltakernes ønsker, og vurder lokasjonen der arrangementet holdes. Hvilke aktiviteter er tilgjengelige der, og hva vil deltakerne synes er gøy? Kanskje er det en bowlinghall eller et svømmebasseng i nærheten av det leide lokalet som deltakerne kan benytte seg av.

4.2 Veiledning – hvordan starte en bredde-e-sportklubb?

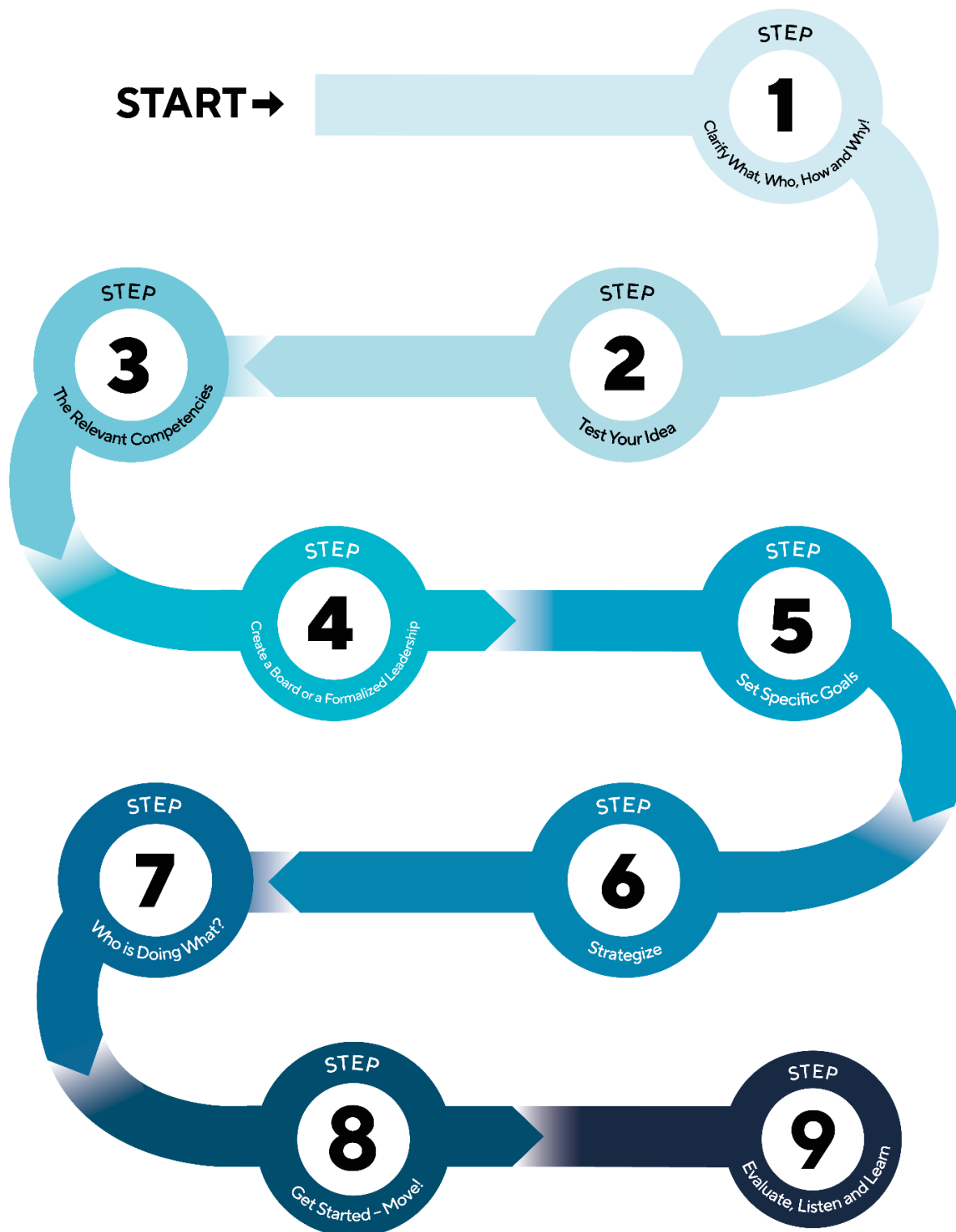
Å starte en bredde-e-sportklubb kan være en kompleks og utfordrende oppgave som krever nøye planlegging, strategisk tenkning, og en solid forståelse av beste praksis innen e-sport, i tillegg til å involvere mennesker rundt et felles mål. Uansett hvor din breddeklubb er basert, er de grunnleggende prinsippene stort sett de samme. Det starter med en idé og engasjerte mennesker som ønsker å gjøre en skape en endring med e-sport som hovedverktøy for å engasjere folk.

Denne veiledningen har som mål å gi verdifull innsikt og praktiske råd om hvordan man navigerer i det komplekse landskapet av bredde-e-sportinitiativ. Den fungerer som en blåkopi og tilbyr et enkelt veikart for å starte opp din bredde-e-sportklubb eller lignende. Den er inspirert av lokale bredde idrettsklubber og e-sportforeninger i Danmark og Norge som tilbyr e-sport som en medlemsbasert breddeaktivitet.

Det er viktig å merke seg at selv om denne veiledningen tilbyr et eksempel som kan være verdifullt på tvers av forskjellige måter å fremme e-sport, annet enn bare idrettsklubber eller lokale foreninger, finnes det avgjørende dynamikker innen e-sport samt ulike kontekstuelle forskjeller mellom land. Det som fungerer for en type initiativ, fungerer ikke nødvendigvis universelt. Likevel er prinsippene og strategiene som er skissert her et sterkt utgangspunkt, slik at du virkelig kan tenke over din mulige fremtid innen bredde-e-sport. Veikartet har vært et rammeverk for organisasjoner som fremmer bredde-e-sport og bør enkelt kunne tilpasses til andre områder (skole, tverrsektor, kommersielle eller samfunn i sin helhet).



Gjennom de neste ni seksjonene vil vi dykke ned i de viktigste aspektene som bidrar til suksessen til en bredde-e-sportklubb.



4.2.1 Avklar hva, hvordan og hvorfor!

Bredde-e-sportklubber og nye initiativer generelt er som enhver annen oppstartsaktivitet eller utviklingsprosjekt. Det krever tid, ressurser, folk, kompetanser og finanser. Før du setter i gang, bør du derfor ta opp noen av følgende spørsmål – begynn med hvorfor ...

- Hvorfor ønsker jeg å starte dette initiativet?
- Hva er visjonen?
- Hva ønsker vi å oppnå?
- Kjenner jeg andre som kan inspirere meg fordi de gjør noe lignende?
- Hvem kan jeg involvere i ideen min?
- Er det basert på spillaktiviteter? (Hvilke spill spiller målgruppen)
- Vil jeg starte en lokalt basert klubb, nettbasert eller hybrid?
- Hvilken lokasjon ser jeg etter?
- Hvordan involverer jeg kompetente folk? (Frivillige, trenere, ledere, osv.)
- Hvordan får jeg finansiering, sponsorer, og støtte?
- Hvilke oppgaver er involvert?

Generelt sett bør du skrive alt ned og gjøre en grundig forberedelse, da disse spørsmålene er noen av nøklene til en god startfase. Selv i denne tidlige fasen er det viktig å involvere folk i tankene dine. Dette kan være personer som vet om e-sport, men det trenger ikke å være det. Mange vellykkede bredde-e-sportklubber er dannet av en blanding av mennesker med ulik kompetanse og erfaring innenfor og utenfor e-sport.

4.2.2 Test ideen din

Før du begynner å realisere planene dine, er det lurt å undersøke om det er interesse for ideen du presenterer. Hvis du allerede er en del av en organisasjon, kan du vurdere å ha en diskusjon med styret/lederne, medlemmene, trenere, foreldre og andre som kan ha en mening om det du planlegger å starte. Dette er viktig for å få innsikt i om det er støtte for ideen din.

Få en oversikt over hvem som potensielt kan hjelpe deg med å realisere planene, og lag en plan sammen for hvordan ideen kan bli en realitet.

- Hvis du er en del av en idrettsklubb, sett opp et møte med klubbledelsen og styremedlemmene. Å starte en bredde-e-sportklubb eller et initiativ innenfor en eksisterende idrettsklubb kan være en god idé, da du allerede har et eksisterende fellesskap og en plattform å bygge videre på. I tillegg kan ideen din ha stor verdi, ettersom idrettsklubber ofte er interessert i å tiltrekke seg nye medlemmer.
- Hvis du ikke er tilknyttet en klubb, kan det likevel være verdt å presentere ideen din for lokale idrettsklubber, da de kanskje ser etter akkurat det du tilbyr.
- Du kan selvfølgelig starte din egen e-sportklubb fra bunnen av uten en eksisterende klubb eller forening. I dette tilfellet bør du ta ekstra tid til å planlegge oppstartsfasen, da alt vil være nytt.

4.2.3 Relevante kompetanser

Kunnskap og ekspertise innenfor e-sport er avgjørende for suksessen til ethvert bredde-e-sportinitiativ. Det er derfor viktig at du knytter kontakt med andre som har kunnskap om e-sport. De kan også være interessert i å bli involvert i prosjektet som trener, spiller, styremedlem, arrangementsansvarlig eller i andre roller.

Start med å spørre nettverket ditt, og følg opp med innlegg på sosiale medier, på den lokale skolen, biblioteket, eller til og med i butikken hvis det er nødvendig.

Det er avgjørende å sette sammen arbeidslaget fra starten av. Lag en liste over 10 personer du ønsker å samarbeide med, og hvilken rolle du ser for deg at de kan fylle. Hvis du ikke kjenner 10 personer til akkurat dette initiativet, prøv å spørre andre hvem de kjenner som kan være den rette personen.

Det er viktig å merke seg at relevante kompetanser ikke bare handler om "kunnskap om e-sport". Som nevnt tidligere er det stor verdi i å få med forskjellige profesjoner og erfaringer inn i prosjektgruppen/ledelsen/styret.

Bruk tid på å sikre dette trinnet, og sørg for å involvere mange mennesker. Når teamet er satt, kan dere endelig sette dere ned og diskutere hele ideen, da det vil komme verdifulle innspill og nye ideer som kan styrke den opprinnelige planen for initiativet.

4.2.4 Opprett et styre eller en formalisert ledelse

Når du har funnet en gruppe mennesker som er interesserte i å bli involvert i planene dine, bør du etablere et styre, en styringsgruppe eller en annen form for ledelse. Hvis du allerede er en del av en eksisterende organisasjon (idrettslag, skole osv.), bør dette gjøres i samarbeid med hovedstyret eller eksisterende ledere. Det er en god idé at de nye styremedlemmene dekker et bredt spekter av ferdigheter, som sponsing, prosjektledelse, økonomi og andre relevante områder (igjen – mer enn bare kunnskap om e-sport er nødvendig).

Styrets eller styringsgruppens rolle er å videreutvikle ideen din og lage en strategi for det pågående arbeidet. Planlegg et første møte der de nye styremedlemmene fritt kan bidra med ideer til prosjektet. Møtet bør særlig fokusere på:

- Hva vil vi oppnå og hvorfor?
- Hvem er vår primære målgruppe?
- Hvilke partnere trenger vi?
- Hva er tidslinjen vår?

Hvis du starter en bredde-e-sportklubb, kan det være lurt å diskutere de ulike aspektene innenfor "Mennesker, Steder og Praksis"-modellen. Spesielt med tanke på aktiviteter, målgrupper, frivillige, kommunikasjon og fasiliteter/utstyr.

Beslutningene som tas på de første møtene, bør fungere som retningslinjer for prosjektet i fremtiden.

4.2.5 Sett konkrete mål

Hvis du har kommet så langt i veiledningen, er du på god vei. Men du trenger spesifikke mål for å sikre at du og dine medledere har noe å oppnå. Mål vil bidra til å drive prosjektet fremover og sørge for at alle involverte beveger seg i samme retning.

Her er noen eksempler på mål fra en bredde-e-sportklubb i oppstartsfasen:

Vi ønsker å ...

- Tilby trening I xx spill innen xx dato.
- Tilby et sted med xx utstyr innen xx dato.
- Rekrutter xx antall trenere for xx spill innen xx dato.
- Ha xx antall medlemmer innen xx dato.
- Generere sponsorinntekter på xx innen xx dato.
- Ha en aktiv nettside og sosiale medieplattformer innen xx dato.
- Send xx spillere til xx arrangementer xx ganger i året.
- Arranger xx antall egne arrangementer i år.

Å sette mål er lett – å bidra til å oppnå målene er den vanskelige delen. Vi vil diskutere dette i de neste trinnene.

4.2.6 Strategi

Når du har definert målene du ønsker å oppnå, bør du utvikle en strategi for hvordan du skal nå hvert mål. En strategi er en langsiktig plan for arbeidet ditt og gir konkrete svar på hvordan du skal tilnærme deg oppgavene.

Basert på spørsmålene i forrige trinn, her er noen spørsmål som kan hjelpe deg å lage en strategi for målene dine:

- Hvordan velger vi hvilke spill medlemmene skal trene på?
- Hvordan finner vi trenere til de spesifikke spillene?
- Hvordan finansierer vi prosjektet?
- Hvordan finner vi sponsorer?
- Hvordan skaffer vi fasiliteter og utstyr?
- Hvordan markedsfører vi oss og forteller historier om klubben vår?
- Hvordan sikrer vi en økning i antall medlemmer?
- Hvordan planlegger vi arrangementer for e-sport?
- Hvordan planlegger vi å delta på andre arrangementer?
- Hvordan skal vi samarbeide med skoler, bedrifter, kommuner, regioner, foreldre og andre?

For hvert mål finnes det et "hvordan". Denne fasen tar tid, men vil hjelpe deg med å finne ut hvordan du skal jobbe mot målene du har satt.

4.2.7 Hvem gjør hva?

Når dere kollektivt har definert hvordan dere skal oppnå målene, bør dere fordele oppgaver og ansvar. For å sikre fremgang i prosjektet er det viktig at alle vet hvem som gjør hva og når.

Lag en plan med oppgaver og tidsfrister, slik at det ikke er tvil om arbeidsfordelingen og hver enkeltes rolle.

Igjen, basert på spørsmålene tidligere, kan planen svare på spørsmål som:

- Hvem er ansvarlig for å etablere xx sponsoravtaler før xx dato?
- Hvem er ansvarlig for å finne xx trenere til xx spill før xx dato?
- Hvem vil etablere samarbeid/møter med, f.eks. skoler, kommunen og regionen før xx dato?
- Hvem er ansvarlig for å opprette en nettside, sosiale medier, og markedsføring før xx dato?
- Hvem vil ordne lokaler, utstyr, og klær innen xx dato?

Det er avgjørende å kunne fordele oppgaver og ansvar – og her vil dere være en del av en reell arbeidsgruppe som er avhengige av hverandre for å nå målene dere har satt sammen.

Et godt råd er å starte med de enkle oppgavene, da dette kan gi en følelse av fremgang. Ikke vær redd for å gjøre feil – men sørg for at dere lærer, justerer, og involverer de rette personene for å sikre at dere er på riktig vei.

4.2.8 Kom i gang!

Planen er klar. Du har kompetente mennesker med deg. Målene er satt. Oppgaver er fordelt, og noen av dem er allerede utført! Bra jobbet!

Nå begynner det spennende arbeidet med å realisere visjonene. Når du virkelig starter opp planene, er det imidlertid viktig at du fortsatt tar deg tid til å lytte og snakke med de mange personene som har en interesse i eller er involvert i prosjektet. Du vil kanskje oppdage at du snakker med mange mennesker, ettersom mange interessenter (kommuner, regioner, skoler, bedrifter osv.) vanligvis er interessert i e-sport – og noen kan til og med ønske å støtte deg.

Hastverk er lastverk, og det lønner seg å gjøre arbeidet grundig, både når det gjelder organisering og planlegging av aktiviteter, samarbeid med trenere, ledere og styremedlemmer, og inngåelse av kontrakter eller partnerskap.

På dette tidspunktet bør du ha en fungerende ledelse (styre eller styringskomité) – og begynne å få medlemmer, frivillige, sponsorer og mange interesserte (foreldre, skoler) som ønsker å samarbeide. Initiativet ditt begynner å tilby aktiviteter (trening, arrangementer) for folk – og du vil kanskje finne ut at du må justere strategien underveis.

4.2.9 Evaluer, lytt og lær

Etter hvert som tiden går og prosjektet utvikler seg, vil du utvilsomt få en rekke erfaringer om hva som fungerer og hva som ikke gjør det. Derfor er det en god idé å holde regelmessige møter, kanskje én gang i måneden, og kontinuerlig evaluere i ledergruppen.

- Hva kan vi gjøre bedre?
- Hva kan forbedres?
- Kan vi gjøre noe annerledes for å nå målene våre?

For eksempel kan det hende at du har funnet ut at det ikke fungerer å arrangere arrangementer på dette tidspunktet – da kan du la være å gjøre det. Kanskje medlemmene ikke ønsker å spille de spillene som ble valgt til aktivitetene – juster og finn ut hva de vil. Kanskje måten dere organiserer oppgaver på ikke fungerer som planlagt – samle dere og lag en ny strategi.

Fokuser på det som virkelig gjør en forskjell for klubben og utviklingen av medlemmene og de involverte. Medlemmene er en viktig del av hverdagen og kan bidra med verdifulle og konstruktive innspill om hvordan dere kan forbedre dere.

Lytt, lær, juster – det lønner seg.

4.3 Etiske retningslinjer

Innenfor e-sport – og spesielt innenfor bredde-e-sport, finnes det ulike etiske problemer og integritetsutfordringer som må håndteres, slik som helseproblemer, tipping, gambling og aldersbegrensninger. Som promotører av bredde-e-sportinitiativ er det avgjørende å ta disse problemene på alvor. For eksempel har de store danske interessentene for ungdom og e-sportengasjement utviklet en “Etisk retningslinje” for arbeidet med lokale e-sportklubber, samt for organisasjoner eller foreninger generelt (se vedlagt bilde av kodeksen). Dette etiske regelverket fokuserer på helse, ansvarlig forbruk, klare mål, ingen tipping, ansvar ved arrangementer og ærlig spill. Sverige har på lignende måte formulert en “E-sport Etiske Retningslinjer” (Sverok, 2016), som også beskriver etikk for spillere, støtte for foreldre, tips for arrangører og mer, for å sikre et sterkt verdigrunnlag innenfor e-sportmiljøer.

Vi vil sette fokus på fem temaer som er relevante å forstå og følge når man starter et bredde-e-sportinitiativ – uavhengig av om tilnærmingen er basert på klubb, skole, tverrsektor, samfunn eller til og med kommersiell virksomhet. Disse temaene fungerer som klare retningslinjer og bør følges av alle som leder, organiserer eller deltar i e-sport.

(1) Fysisk og mental helse

Ernæring, fysisk aktivitet, hvile og velvære er viktige faktorer for å opprettholde mental klarhet som spiller og som menneske generelt. Siden e-sport og gaming generelt kan være utsatt for forskjellige helseproblemer, er det viktig at interessentene adresserer følgende:

- Søvn og sunne spisevaner er viktig for å sikre fokus og energi for å prestere godt på skolen eller jobben.
- Barn og unge bør opprettholde en konsistent døgnrytme for å sikre at deres spillevaner ikke negativt påvirker deres sosiale og akademiske liv.
- E-sport og spillaktiviteter bør kombineres med fysisk trening eller en aktiv livsstil.
- Det er avgjørende å prioritere generell velvære og fremme et positivt fellesskap.

(2) Fair play

Grunnlaget for holdningen i bredde-e-sport er et trygt og inkluderende miljø. E-sport og gaming er knyttet til det digitale universet, med forskjellige utfordringer som juks, toksisitet og så videre. Derfor er det viktig at interessentene adresserer at:

- Juks er uakseptabelt.
- Doping er ulovlig.
- Ulovlig oppførsel skal ikke tolereres.
- Toksisk språk har ingen plass.
- E-sport bør være inkluderende.
- Diskriminering er uakseptabelt.
- Ærlig spill bør være en kjerneverdi i ethvert e-sportfellesskap.

(3) Alkohol, rusmidler og energidrikk

Å omfavne bredde-e-sport med ansvar innebærer å fastslå en klar stilling mot rusmidler og usunn konsumering. Derfor er det viktig å adressere at:

- Narkotiske stoffer er forbudt.
- Alkohol og nikotinprodukter har ingen plass i bredde-e-sport.
- Barn og unge under lovlig alder bør ikke konsumere energidrikker.
- Energidrikker bør kun konsumeres i moderate mengder.

(4) Gambling

E-sport uten tipping. Hver interessent i e-sport bør være oppmerksom på problemene knyttet til tipping og bør adressere følgende:

- Barn og unge under myndighetsalder har ikke lov til å tippe.
- Tipping har ingen plass i bredde-e-sportklubber.
- "Skin"-tipping er ulovlig og bør ikke forekomme i e-sport.
- Ledere, trenere, lærere og voksne generelt må ikke oppfordre til tipping.
- Ledere, trenere, lærere og voksne generelt bør adressere tipping som et problem.

(5) Turnerings- og arrangementansvarlige

De etiske retningslinjene fungerer som et rammeverk og et sett med verdier innenfor vår definisjon av grasrot-esport.

Med de etiske retningslinjene ønsker vi også å fremheve én viktig gruppe interessenter – turnerings- og arrangementansvarlige. Vi mener at denne gruppen bør følge de etiske retningslinjene og lage en plan for hvordan den skal fungere i praksis, ettersom de samler mange mennesker for å oppleve e-sport og dermed bør vise ansvar og bevissthet om at de har stor innflytelse på kulturen innen bredde-e-sport.

I tillegg oppfordrer vi sterkt alle e-sportklubber, foreninger og ulike interessenter til å omfavne og følge verdiene i de etiske retningslinjene. Vi anbefaler å ta stilling til hvordan du forholder deg til den etiske retningslinjen, slik at barn og unge involvert opplever at det er mulig å delta i e-sport i et trygt og sunt miljø med sterke verdier.

De følgende seks temaene kan brukes direkte i enhver bredde-e-sportklubb eller skole for å vise ansvar og at du bryr deg om de som er involverte.

Esports Ethical Code of Conduct



We have strong goals!

- We want to create positive communities.
- We focus on health and well-being.
- We aim to develop individuals.
- We desire a responsible development of esports.



We are healthy!

- We sleep sufficiently and eat healthily to maintain the necessary focus and energy.
- We engage in esports in balance with a social and professional life.
- We train in esports and supplement it with physical activity.



We are responsible!

- We strongly oppose the use of drugs
- We support that individuals under the legal drinking age should not consume alcohol.
- We support that individuals under the legal age should not use nicotine products.
- We support that individuals under the legal age should avoid consuming energy drinks.



No gambling!

- We support that individuals under the legal age should not engage in gambling activities.
- We want no skin betting in esports.
- We strive to aid and support players who encounter gambling-related issues.



We have a responsibility when participating in or hosting events!

- We have a special responsibility as promoters of esports.
- We always have a plan for how event management should work in practice (including nutrition, safety, sponsors, etc.).
- We pay special attention to participants under the age of 18, ensuring their well-being when hosting events.



We are committed to fair play!

- We do not cheat.
- We do not tolerate doping.
- We do not tolerate illegal behaviour.
- We exhibit sportsmanship and always speak respectfully to and about others.
- We embrace inclusivity - any form of discrimination is unacceptable.

5.0 Strategier for promotering av bredde-e-sport: plattformer og drivere

Basert på de fem tilnærmingene som er gitt, bør de følgende strategiene, sammen med egnede plattformer og drivkrefter, tjene som inspirasjon for å fremme bredde-e-sport i forskjellige miljøer og engasjere ulike interessenter. Dette gir vekstmuligheter og skaper et støttende økosystem for utvikling av bredde-e-sport på tvers av Europa. Hver tilnærming kan ha overlappende strategier og plattformer, og det er viktig å tilpasse dem til de spesifikke (regionale) kontekstene, ressursene og målgruppene. I tillegg kan utnyttelse av flere tilnærminger kombinert styrke den samlede promoteringen av bredde-e-sport.

Generelt, for å utvikle bredde-e-sport på tvers av Europa blant organisasjoner og ledere av ulike initiativer:

- **Kunnskapsdeling:** Organisere konferanser, arbeidsseminar, eller nettseminar der nasjonale/internasjonale interessenter innenfor bredde-e-sport kan dele sine erfaringer, utfordringer og beste praksiser.
- **Annerkjennelse og støtte:** Samarbeid med organisasjoner, bransjeforeninger, og beslutningstakere for å øke bevisstheten om viktigheten av bredde-e-sport og jobb for finansiering og infrastrukturstøtte på nasjonalt og europeisk nivå.
- **Internasjonalt samarbeid:** Oppmuntre til grenseoverskridende partnerskap og initiativer som fremmer kulturell utveksling, internasjonale arrangementer, og samarbeid mellom bredde-e-sportsamfunn over hele Europa.
- **Bedre infrastruktur:** Støtt etableringen av e-sportbaser, spillsenters, utdannings- og treningsfasiliteter som tilbyr tilgjengelige rom for bredde-e-sportaktiviteter, og baner vei for ulike samfunn.
- **Mangfold og inkludering:** Sørg for at bredde-e-sportinitiativ aktivt fremmer mangfold, kjønnslikestilling, og inkludering ved å organisere arrangementer, initiativer og bevissthetskampanjer som skaper et innbydende og støttende miljø for alle deltakerne.

Promotering av skolebaserte initiativer

- **Strategi:** Engasjer elever, lærere og skoleadministratorer, samarbeid med skoler, utdanningsinstitusjoner og utdanningspersonell for å inkorporere e-sport i pensum, organisere turneringer og opprette spillklubber, lag eller andre initiativer i skolen. Samarbeid med utdanningsråd og lokale utdanningsmyndigheter for å få støtte og anerkjennelse for e-sportinitiativer i skolene. Men viktigst av alt, involver foreldre, foresatte og skolemiljøet, og utdann dem om fordelene med e-sport/spill når det gjelder ferdighetsutvikling, samarbeid og digital kompetanse, og oppmuntre til deres deltakelse og støtte.
- **Plattformer:** Bruk skolers nettside, sosiale medier, og utdanningsplattformer til å promotere e-sportinitiativer.
- **Drivere:** Elever, engasjerte lærere, skoleadministratorer og studentambassadører som fremmer e-sport i skolene.

Promotering av samfunnsbaserte initiativer

- **Strategi:** Støtt utviklingen av nettbaserte fellesskap og etabler dedikerte plattformer, forum og mediegrupper på nett, der likesinnede kan møtes, dele erfaringer og danne lag, organisasjoner, eller til og med arrangementer. Oppmuntre samfunnsmedlemmer til å delta i eller organisere mindre turneringer og (lokale) arrangementer i spillkafeer, samfunnssentre, eller andre tilgjengelige steder. Samarbeid med innholdsskapere og influensere (f.eks. streamere), merkevarer og personligheter som kan promotere initiativene og engasjere sine nettverk..

Det er behov for hjelp i form av ressurser, støtte og veiledning til klubber som ønsker å etablere e-sportaktiviteter, inkludert utstyr, treningsfasiliteter og teknisk assistanse.

- **Plattformer:** Bruk sosiale medieplattformer, spillforum og dedikerte nettsider for fellesskapet for å fremme nettverksbygging og samarbeid.
- **Drivere:** Samfunnsledere, streamere, influensere, lidenskapelige spillere og merkevarer.

Promotering av initiativer for idrettsklubb

- **Strategi:** Samarbeid med eksisterende idrettsklubber for å integrere e-sportaktiviteter sammen med tradisjonell idrett, eller etabler e-sportaktiviteter i eksisterende idrettsklubber. Dette skaper muligheter og et strukturert miljø for unge til å engasjere seg i e-sport. Hjelp organisasjoner med å arrangere arbeidsseminarer eller kunnskapsdeling for klubbadministratorer, for å hjelpe dem med å forstå fordelene og logistikken av å integrere e-sport i klubbaktivitetene.

Det er behov for hjelp i form av ressurser, støtte og veiledning til klubber som ønsker å etablere e-sportaktiviteter, inkludert utstyr, treningsfasiliteter og teknisk assistanse.

- **Plattformer:** Idrettsklubbers nettsider, sosiale medier, og lokale samfunnsplattformer kan brukes til å promotere integreringen av e-sport i idrettsklubber.
- **Drivere:** Idrettsklubbarrangører, frivillige og lokale samfunnsledere som ser potensialet i e-sport for å engasjere og knytte ungdom.

Promotering av tverrsektorielle initiativer

- **Strategi:** Samarbeid med ulike sektorer som teknologi, utdanning, ungdomsutvikling eller sosialtjenester for å skape effektive breddeinitiativ innen e-sport rettet mot spesifikke grupper eller for å takle sosiale utfordringer. Involver offentlige organer, stiftelser og merker som støtter initiativer relatert til disse temaene for å sikre finansiering og ressurser til bredde-e-sportinitiativ. Samarbeid med skoler, høyskoler og universiteter for å integrere e-sport i STEM-programmer, organisere e-sportaktiviteter som en del av utdanningsarrangementer, eller tilby mentorordninger for studenter med interesse for spillindustrien. Identifiser organisasjoner som fokuserer på mental helse, sosial inkludering eller andre sosiale formål, og utvikle initiativer innen e-sport som er i tråd med disse målene.
- **Plattformer:** Samarbeid med relevante offentlige organisasjoner, stiftelser og sektorspesifikke plattformer for å vise fordelene ved tverrsektorielt samarbeid innen e-sport.

- **Drivere:** Tverrsektorielle partnerskap, offentlige initiativ, media og stiftelser som tilbyr finansiering og støtte til innovative e-sport prosjekter.

Promotering av kommersielt baserte initiativ

- **Strategi:** Bygg og etabler partnerskap med profesjonelle e-sportorganisasjoner, merker, kommersielle e-sportsentre og arrangører for å skape et kommersielt økosystem som utnytter deres ressurser, ekspertise og nettverk til fordel for breddeinitiativ. Involver merker for å fremme engasjement i bredde-e-sport og oppmuntre lokale bedrifter til å støtte bredde-e-sport gjennom sponsing, arrangementer eller ved å tilby ressurser som spillutstyr, lokaler og mer.
- **Plattformer:** Bruk e-sportspesifikke nettsteder, sosiale medier og bransjehendelser for å etablere en sterk merkevaretilstedeværelse og tiltrekke sponsorer.
- **Drivere:** Bedriftseiere, merker og kommersielle e-sportorganisasjoner som investerer i breddeinitiativ, tilbyr trenings-/arrangementsmuligheter og støtter utviklingen av "den tredje måten for e-sport".

6.0 Scenarier for fremtidig utvikling av bredde-e-sport

I dette framtidsscenarioet har bredde-e-sport i Europa vokst i popularitet, fått økt støtte, og etablert seg som en anerkjent og verdsatt del av mainstream kultur, utdanning og sport. Det har blitt en "ny måte å drive e-sport på" med sterke verdier og et økende fokus på deltakelse i etablerte skoler, idrettslag og andre samfunn der unge møtes – og har generelt påvirket den generelle forståelsen av e-sport.

E-sport er fullt integrert i utdanningsinstitusjoner over hele Europa, fra barneskoler til universiteter. E-sportkurs og programmer tilbys, slik at studenter kan utvikle ikke bare spillferdigheter, men også samarbeidsevner, kreativitet, kommunikasjon og digital kompetanse. Utdanningsinstitusjoner støtter aktivt og oppmuntrer til dannelsen av lokale e-sportklubber og fritidsaktiviteter basert på teknologi- og spillopplevelser. E-sport har blitt en legitim fritidsaktivitet, verdsatt og respektert på lik linje med tradisjonell sport.

Idrettslag utvider tilbudene sine for å inkludere e-sport, samtidig som nye bredde-e-sportklubber etableres. Disse klubbene tiltrekker seg et mangfold av deltakere og tilbyr aktiviteter for unge mennesker. De prioriterer fysisk aktivitet, inkludering, mangfold og generell velvære, og skaper et miljø som er velkomment for alle deltakere, uavhengig av bakgrunn, kjønn eller ferdighetsnivå.

Bredde-e-sportinitiativer mottar betydelig finansiering og ressurser fra myndigheter, stiftelser og kommersielle aktører, noe som fører til etablering av dedikerte og innovative e-sportanlegg. E-sportorganisasjoner og merker samarbeider aktivt med bredde-e-sportklubber og skoler, og tilbyr sponsormuligheter, utvikling og nye veier for unge.

Bredde-e-sportinitiativer, ledet av frivillige og lokalsamfunnsledere, får støtte fra nasjonale forbund og foreninger som tilbyr utdanning, samarbeid og nettverk for å styrke bredde-e-sportmiljøet – og ønsker nye klubber og nye mennesker velkommen til denne internasjonale bevegelsen.

Strategiske samarbeid etableres for å støtte bærekraften og veksten av demokratiske, verdidrevne e-sportinitiativer, samt for å skape et helhetlig økosystem for bredde-e-sport.

Dette scenariet gir et innblikk i potensielle fremtider for bredde-e-sport. Den faktiske utviklingen av bredde-e-sport vil sannsynligvis påvirkes av en kombinasjon av faktorer, inkludert samfunnsforholdninger, teknologiske fremskritt, finansieringsmuligheter og kollektive handlinger fra enkeltpersoner som brenner for veksten og bærekraften til e-sport på breddenivå.

På den annen side, uten en støttende styringsstruktur, kan e-sport bevege seg mer mot selvorganiserte og forretningsdrevne initiativer. E-sportsektoren forventes å øke innen profesjonalisering og fortsette å vokse som et marked. Etter hvert som flere aktører involveres, risikerer e-sportindustrien å bli enda mer fragmentert. Derfor fremstår bredde-e-sport som en alternativ "tredje måte".

7.0 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 kommercialiseret sport og soveværelseskultur til foreningsidræt – et børne- og ungeperspektiv på esport i DGI's idrætsforeninger.

Canadian Sport for Life: The Sport for Life Long-Term Development rectangle.
<https://sportforlife.ca/long-term-development/>

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, Ungdomsringen, Dansk Firmaidrætsforbund, Center for Ludomani, Anti-doping Danmark.
<https://www.dgi.dk/esport/vejledninger-og-guides/etisk-kodeks>

Kongsholm. L.B. (2020). Fra vugge til krukke – livsfaser og forbrug. Pej Gruppen.

Kulturministeriet. (2019a). National strategi for esport.

Kulturministeriet. (2019b). Kommissorium, national strategi for esport.

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

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

Summerley, R. (2020). The Development of Sports: A Comparative Analysis of the Early Institutionalization of Traditional Sports and E-Sports in *Games and Culture* Vol. 15(1) 51-72

Swelok. (2016). An esports code of conduct

European Grassroots Esports project

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

WP Leading organization: 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