VÄRMDÖ KOMMUN

Tjänsteskrivelse
2017-08-24

Handläggare
Fredrik Nornvall
Kultur- och fritidsavdelningen

Diarienummer
2017KOFN/0138

Kultur- och fritidsnämnden

Satsning på e-sport i Värmdö kommun

Förslag till beslut

1. Kultur- och fritidsnämnden uppdrar till förvaltningen att genomföra åtgärder för att stimulera ett aktivt e-sportande bland unga i Värmdö kommun.

Beslutsnivå

Kultur- och fritidsnämnden

Sammanfattning

E-sport är en förkortning av "elektronisk sport" och är ett samlingsnamn för alla tävlingar som är utförs i en virtuell miljö. Det kan alltså handla om TV-spel, datorspel, Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) eller mobilspel.

E-sport är en alltmer populär fritidssysselsättning för unga likväl som äldre. Data på global nivå visar att 191 miljoner människor spelar eller följer e-sport mer än fyra dagar i veckan.

Under sommaren 2017 genomfördes en första aktivitet för att främja e-sport av Värmdö kommun i form av ett tredagars läger i samarbete med företaget Area Academy.

Mot bakgrund av e-sportens alltmer ökade popularitet föreslår förvaltningen att fler åtgärder ska göras för att stimulera ett aktivt e-sportande bland unga i Värmdö kommun.

Bakgrund

E-sport är en förkortning av "elektronisk sport" och är ett samlingsnamn för alla tävlingar som är utförs i en virtuell miljö. Det kan alltså handla om TV-spel, datorspel, Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) eller mobilspel. Begreppet myntades i Sydkorea bland annat av arrangörerna bakom World Cyber Games men har sedan dess blivit ett globalt vedertaget begrepp.

Sverige har spelmässigt varit ett föregångsland för e-sport. Redan i början av 2000-talet erövrade en svensk spelare en silvermedalj i spelet Quake. Ett exempel på intresset för e-sport är att Sveriges Television 2012 direktsände finalmatcherna i både spelet Dota 2 och Starcraft II.

Svenska e-sportförbundet anger att det finns relativt få undersökningar och statistik kring e-sport men att intresset är stort och dessutom i växande. Ett utryck för detta är att e-sport sänds live av stora mediabolag som SVT, Aftonbladet, TV4 och Viasat.

Data på global nivå visar att 191 miljoner människor spelar eller följer e-sport mer än fyra dagar i veckan, av dessa är 29 procent kvinnor. 194 miljoner engagerar sig mer sällan men identifierar sig ändå som aktiva e-sportentusiaster. Av dessa är 39 procent kvinnor (Newzoo 2017).

Yngre personer likväl som äldre spelar e-sport. Den genomsnittliga åldern i ett internationellt perspektiv är 35 år.

Företrädare för e-sporten i Sverige arbetar aktivt för att e-sport ska bli en godkänd idrott av Riksidrottsförbundet. Under våren inlämnades en ansökan till Riksidrottsförbundet. Beslut i frågan kommer dock inte att tas förrän tidigast 2019.

Förespråkare för e-sport lyfter fram ett flertal positiva effekter av denna fritidssysselsättning. Bland dem kan följande nämnas: en lagsammanhållning utvecklas där man måste lita på varandra i svåra situationer, förmågan att utveckla strategier och scenarier med alternativa handlingsalternativ utvecklas, förmågan att fatta beslut stimuleras. Aktiva spelare lyfter ofta fram att e-sport är en social aktivitet där tävlingsinslagen har mycket gemensamt med vanligt idrottsutövande.

Den första gymnasieutbildningen med e-sport inriktningen startades 2015. Numera finns ett flertal utbildningar med e-sportinriktning att välja mellan, både på gymnasienivå och på folkhögskolenivå.

Ärendebeskrivning

Under sommarlovet genomförde Värmdö kommun en första aktivitet för att främja e-sport – ett dagläger under tre dagar. Lägret genomfördes i samarbete med Area Academy tillsammans med ett femtiotal unga.

Ett läger av det här slaget liknar på många sätt ett traditionellt idrottsläger i sitt upplägg. Skillnaden är att man tränar exempelvis spelen Counter-Strike och League of Legends. Det fanns precis som på idrottsläger coacher, mentorer och profiler på plats som arbetar med ungdomarnas personliga utveckling, sociala samspel och lagarbete. Utöver att coachas, spela och tävla tillsammans varvas spelandet med fysisk aktivitet utomhus och det hålls korta föreläsningar om tävlingsmentalitet, fysisk hälsa och värderingar.

Ett utdrag ur programmet nedan ger en förtydliga bild av aktiviteter under lägret.

- Dag 1: Föreläsning om sportsmanship, värderingar och nätmiljö.
- Dag 2: Emil ‘HeatoN’ Christensen (9 VM-titlar, känd från mästarnas mästare, första spelare invald i E-sports Hall of Fame)
- Dag 3: Tommy ‘Potti’ Ingemarson (10 VM-titlar, grundare av Ninjas in Pyjamas,).

Föreläsningarna följs upp med ett lektionspass inför spelträningen:

- Dag 1: Träna som en E-sportare (Vad, Hur, Varför)
- Träningsprogrammering som individuell spelare/lag

- Målsättning/Motivation
- Sömn/Kost/Återhämtning/Mental träning
- Dag 2: Träning inom kommunikation, aktivt ledarskap.
- Dag 3: Föreläsning inom spelet rollfördelningar. (in-game, lurker, entry, awp, support) LoL: (AP, ADC, Top, Jung, Sup)

Förutom föreläsningar finns förstås träning men också matcher med lagspel fem-mot-fem och individuella matcher en-mot-en.

Det genomförda lägret bedöms överlag som framgångsrikt. För närvarande pågår planering för att kunna erbjuda unga att e-sporta under höstlovet.

E-sport som aktivitet fanns även på lägret ”Sports Heart” som genomfördes under slutet av sommaren.

Bedömning

E-sport är en företeelse i växande som sannolikt kommer att locka alltfler utövare och vinna alltmer allmän acceptans som sport och fritidssysselsättning. E-sport kan bidra till ett aktivare ungdomsliv, kanske främst för dem som inte väljer att delta i mer traditionellt sport- och idrottsutövande. Att integrera e-sport i kultur- och fritidsutbud är därför angeläget. Det kan ske både i form av kommunens verksamhetsutbud men också genom att stimulera och stödja föreningsbildande och samarbetsaktiviteter. Kultur- och fritidsnämnden föreslås därför ge förvaltningen i uppdrag att genomföra åtgärder för att stimulera ett aktivt e-sportande bland unga på Värmdö. Exempel på åtgärder är främjande av ett aktivt föreningsliv för e-sport samt fortsatt lägerverksamhet under skollov. Därutöver kan spelandet på sikt stimuleras genom tillhandahålla infrastruktur för spelande, i form av lokal och möjlighet att låna/hyra dator. Det kan vara på exempelvis på en fritidsgård.

Ekonomiska konsekvenser

Att integrera e-sport i kommunens kultur- och fritidsutbud genom att tillhandahålla exempelvis lägerverksamhet eller stödja föreningslivet innebär ekonomiska konsekvenser. Kostnaden för lägerverksamheten (ca 60 tkr) under sommarlovet och övrig lägerverksamhet under 2017 hanteras inom fritidsgårdsenhetens budget. Beroende på vilka åtgärder som är lämpliga och kan utvecklas behöver de ekonomiska konsekvenserna belysas ytterligare.

Konsekvenser för miljön

Inga konsekvenser för miljön har identifierats.

Konsekvenser för medborgarna

Att främja ett aktivt e-sportande bedöms överlag som positivt för medborgarna. Intresset är stort och i växande.

Konsekvenser för barn

Bland de nuvarande och framtida utövarna av e-sport är många unga, även om medelåldern på spelare är 35 år.

Diarienummer
2017KOFN/0138

Sändlista för beslutsexpediering

Akten

Pia Andersen
Chef kultur- och utbildningssektorn

Fredrik Nornvall
Kultur- och fritidschef