

E-sport som en del av SIF

Innhold

Innhold	1
Bakgrunn	1
Hva er e-sport.....	2
Argumenter for å etablere e-sport i SIF	3
Argumenter mot å etablere e-sport i SIF	4
Anbefaling til Hovedstyre	5
Vedtak om E-sport som ny gruppe i SIF	5

Bakgrunn

Sten Snapa og Sverre Hammrø har startet opp e-sport på Sørumsand og ønsker at gruppa skal bli et tilbud gjennom SIF. Initiativtagerne presenterte E-sport gruppa, hvor langt de var kommet og planer for fremtidig utvikling på hovedstyremøtet 26.01.2021. Her følger en kortfattet oppsummering:

I første omgang er gruppa tilrettelagt for ungdom mellom 13 – 16 år (14 utøvere og 2 lag) og spillet Overwatch. Dette er et spill som krever strategiske, taktiske og tekniske ferdigheter og som kan trenes som en tradisjonell lagidrett. Fra 2022 skal det vurderes andre spill og flere lag.

Frivillighetssentralen har hjulpet til i oppstarten, det har også Kodeklubben. De har fått tilgang på lokaler i det gamle Rådhuset i Sørumsand, og er i gang med treninger og seriespill, og vil sende inn søknad om støtte til Sparebankstiftelsen/Gjensidigestiftelsen.

De har inngått samarbeid med Lier IL e-sports, som er godt etablert, har erfaring, og en medlemsmasse i utgangen av 2020 på over 172 medlemmer. De samarbeider også med **Bredde-esportAlliansen** (<https://esportalliansen.no/>) som er en samling esportklubber som jobber for aktivitetsglede til alle barn og unge. Alliansens hovedformål er å legge til rette for bredde-esportserie, bredde-esport-cup og erfaringsutveksling. Klubbene i alliansen er idrettsklubber og private klubber (Bakke IF, Driv, Lier IL, Konnerud IL, Strømsgodset IF, KFUM e-sport, IL Hei, Svelvik IF, Åssiden IF, Drammens Ballklubb, Hønefoss BK med flere). I tillegg har de samarbeid med Spenst Sørumsand for å lage treningsprogram for utøverne som dekker e-sportens behov.

Hva er e-sport

E-sport er videospill i en formalisert form for konkurranse eller prestasjonsutøvelse. All sportslig aktivitet som benytter datamaskiner og ofte datanettverk, som direkte regelgivende forutsetning for spillet som utøves gjelder som e-sport.

Begrepene dataspill, gaming og e-sport glir ofte litt over i hverandre, men de som spiller dataspill kalles ofte for gamere og driver hovedsakelig med uorganisert aktivitet, mens esportutøvere driver organisert konkurranseaktivitet med divisjonsspill og er medlem av et organisert idrettslag eller annen forening. Man skiller mellom bredde- og topputøvere.

E-sport deles gjerne inn i to kategorier:

Esports – simulated sports:

Eksempler på slike spill er FIFA20, NHL20, NBA2K, e-tennis, e-roing, e-golf, Swift osv.

- Norges Fotballforbund har tatt et sterkt eierskap til e-fotball. Det arrangeres NM og det avholdes landskamper. Norsk Toppfotball organiserer seriespill mellom de beste fotballklubbene.
NFF har siden oppstarten i 2018 arrangert to Norgesmesterskap i EA SPORTS FIFA, og NTF på sin side er i ferd med å gjennomføre sin tredje sesong av eSerien.
<https://www.fotball.no/barn-og-ungdom/eFotball/2020/viktig-informasjon-om-utvikling-av-norsk-efotball/>
- På NCFs Forbundsting 9. mars 2020, ble det enighet om å opprette et utvalg for E-sport. Det første VM i E-Sport ble arrangert i 2020 i regi av UCI på plattformen Zwift

E-sports – Action/fantasy/shooter:

Eksempler på slike spill er Counter Strike Go, League Of Legends (LOL), **Overwatch** og Heartstone.

- (Profesjonelle) ligaer i Norge
 - Telenorligaen (Gamer.no) - over 1590 spillere
 - Altibox -ligaen - ca. 110 spillere

Argumenter for å etablere e-sport i SIF

- En e-sport gruppe i SIF vil øke bredden i klubbens mer tradisjonelle tilbud
- E-sport kan i utgangspunktet tilrettelegges for "alle" og gir et tilbud til:
 - Nye medlemmer som ikke "passer" inn i andre mer tradisjonelle grupper som f.eks fotball, håndball og svømming
 - Eksisterende medlemmer som faller fra andre aktiviteter
 - Barn og ungdom med (fysisk) handikap
- E-sport gruppa sikter i første omgang inn i aldersgruppen som erfaringsmessig har stort frafall, og som det er vanskelig å rekruttere nye fra. Det er ikke mange som begynner med f.eks fotball eller håndball som 13 åringer
 - Merk at e-sport i mindre grad er aldersbestemt, og at det nok også er mange voksne som har dette som uorganisert hobby, eventuelt gjennom kompis- og bedriftsidrettslag (<https://nearadio.no/e-sport-inn-i-idrettsfestivalen-2020/19.22954>)
- E-sport er kjønnsnøytralt - ulikt de fleste andre lagidretter over visse aldergrupper
- E-sport utvikler evner som språk og strategi, og rapporter viser at nye generasjoner scorer mye høyere enn tidligere innenfor ting som kartkunnskap.
- E-sport krever, i tillegg til rent spilltekniske evner som strategi, taktikk og kommunikasjon, god fysisk form for å bli en god utøver (konsentrasjon og utholdenhet).
 - Gjennom e-sport kan man faktisk få inaktive barn og unge til å bli mer fysisk aktive.
 - E-sport gruppa på Sørumsand legger til rette for utøverne skal holde seg fysisk aktive gjennom tradisjonell trening tilpasset e-sportens behov
 - Fokus på søvn og ernæring er like viktig i e-sport som i annen idrett
- Spill på "gutterommet" er ikke det samme som man gjør i organisert e-sport trening og kamp
 - Viktig å skille mellom sport og rekreasjon (fotball vs. løkkefotball)
- E-sport legger ikke beslag på treningsflater det allerede er underkapasitet på (som kunstgressbaner, innendørsbaner)
 - E-sport gruppa har allerede etablert seg i lokaler
 - Nødvendig fysisk trening har stor fleksibilitet slik at treningen kan utføres ute, i hall eller på treningssenter
- Nye generasjoner vil kreve at SIF følger med på utviklingen
 - Esport er allerede et valgfag ved flere ungdoms- og videregående skoler, samt tilbudt som utdanningsprogram på studiespesialisering ved enkelte videregående skoler i Norge
<https://www.persbratentoppidrett.no/e-sport-2/>
 - Høsten 2021 blir det mulig å søke på årsstudium i såkalt akademisk esport ved Universitet i Agder. Videre jobbes det for å gjøre programmet til en bachelorgrad.
<https://www.vg.no/rampelys/spill/i/OQjx7A/vil-ha-esport-som-bachelorgrad>

Argumenter mot å etabler e-sport i SIF

E-sport er ikke underlagt Norges idrettsforbund, men forbundet har registrert at E-sport er på sterk fremmarsj, både i Norge og internasjonalt. Det er også etablert et eget e-sportforbund (NESF - Norges E-Sport Forbund), og på generell basis ser Norges idrettsforbund det som positivt at miljøer som representerer nye aktiviteter samles i nasjonale medlemsbaserte organisasjoner.

<https://www.idrettsforbundet.no/nyheter/2019/idrettsforbundet-har-god-dialog-med-e-sport-miljoene-i-norge/>

- 6. mai 2020 inngikk NESF samarbeid med et kommersielt tippeselskap (ComeOn), og vendte dermed ryggen til NIF foreløpig
<https://www.idrettsforbundet.no/nyheter/2020/norges-e-sportforbund-lukker-muligheten-for-videre-samarbeid-med-norsk-idrett/>
- 10. mai 2020 trakk ComeOn seg fra sponsoravtalen pga. debatten som oppstod og den vanskelige situasjonen e-sport miljøet ble satt som følge av avtalen.
<https://www.gamer.no/artikler/bettingselskap-trekker-seg-som-sponsor-for-norges-e-sportforbund/491821>
- NESF har søkt om å bli tatt opp som nytt selvstendig særforbund i Norges idrettsforbund og olympiske og paralympiske komite på Idrettstinget i 2021.
<https://www.idrettsforbundet.no/contentassets/549bd1927d3b41899ef7cc9454a0204b/idrettsting-2021-innkomne-forslag---andre---samledokument.pdf>

Verdt å merke seg er at Norges e-sportforbund og Cyberforsvaret i oktober 2020 inngikk en avtale om samarbeid. <https://forsvaretsforum.no/cyber-forsvaret/cyberforsvaret--e-sportsant/164057>

Anbefaling til Hovedstyre

Fra SIFs nye virksomhetsplan har vi et hovedmål om årlig 10% medlemsvekst. Skal målet om medlemsvekst nås kreves det tiltak for å stoppe frafallet, spesielt blant ungdom, og massiv rekruttering til eksisterende lag. Dette er ikke enkelt i seg selv, og når tilgang på treningsflater også er en begrensende faktor for vekst, før en ny hall er på plass, må det tenkes i nye baner.

Vi må tørre å stå bak verdiene som samlende, entusiastisk og rause når muligheten byr seg for å øke bredden og aktivitetene i SIF. Selv om dette kanskje er nytt og ukjent territorium for oss som skal ta beslutningen, så er det definitivt ikke det for generasjonene etter oss, som vi ønsker få inn som medlemmer og i aktivitet.

E-sport gruppen er allerede etablert, med ildsjeler som har erfaring fra oppstart og drift av lag/grupper, trenere og lokaler er på plass, samt en strukturert plan for utvikling fremover - særlig mye enklere blir det ikke å øke tilbudet.

At e-sport ikke er organisert i NIF enda bør ikke være noe showstopper. Søknad om opptak som eget særforbund ligger inne, og skal behandles på Idrettstinget i mai 2021. E-sport er allerede stort og kommer til å bli enda større, noen hevder at dette er en av verdens største idretter og den klart raskest voksende i verden. Det kommer den til å være med eller uten NIF i ryggen. SIF bør absolutt være med på denne veksten.

Basert på argumentene for og mot som skissert over bør e-sport bli en del av tilbudet i SIF

Vedtak om E-sport som ny gruppe i SIF

Beslutningsunderlaget ble utarbeidet etter presentasjonen E-sport gruppa holdt på hovedstyremøtet 26.01.2021, og ytterligere informasjon ble belyst av E-sportgruppa på hovedstyremøtet med gruppelederne 02.03.2021.

Det har vært viktig for Hovedstyret å diskutere saken og innhente nødvendig dokumentasjon for å bli kjent med E-sport som idrett samt planene for en slik gruppe på Sørumsand. Mye av diskusjonen har dreid seg om E-sport kan anses som idrett eller ikke, og hva som ev skal til for at man kan vurdere det som idrett. E-sport er foreløpig ikke en del av Norges idrettsforbund (NIF), men E-sportgruppa på Sørumsand har etablert et samarbeid med Bredde-esportAlliansen.

Basert på diskusjonene **vedtok Hovedstyret 02.03.2021 å innstille etablering av E-sport i SIF som årsmøtesak**, med forbehold om følgende betingelser:

1. Det må være et sportslig tilbud og settes et ambisjonsnivå for fysisk aktivitet. Det må utarbeides en sportsplan med ambisjonsnivå for sportslig aktivitet. Det er viktig at E-sport ikke fremstår som en fritidsklubb eller kun et sosialt tilbud
2. Hallkapasiteten i SIF er sprengt og E-sport gruppa kan ikke forvente å få tilgang til hallflater på de attraktive tidspunktene for å utøve fysisk aktivitet.
3. E-sport gruppa må fortsette samarbeidet med Bredde-esportAlliansen og ikke knytte seg til Norges E-sport Forbund (NESF) inntil denne er tatt opp som medlem i Norges Idrettsforbund.

E-sportgruppa har i ettertid bekreftet at betingelsen som hovedstyret har satt for etablering av E-sport i SIF er akseptert. Gruppa vil forslå et styre på årsmøtet, samt budsjett for 2021 og en enkel skisse til sportslig plan.