

Storstadskommunernas utredning om e-sport

2024-11-29



Stockholms
stad



Malmö stad



Göteborgs
Stad

Om utredningen

Den här utredningen är resultatet av ett samarbete mellan idrottsförvaltningen i Stockholms stad, idrotts- och föreningsförvaltningen i Göteborgs Stad och fritidsförvaltningen i Malmö stad. Bakgrunden är att idrotts- och föreningsnämnden fick ett uppdrag i Göteborgs Stads budget 2024 att ”utreda e-sportens behov i Göteborg” samtidigt som även Stockholms stad och Malmö stad såg ett behov av att stärka kunskapen om e-sport. Utredningen har gjorts i samarbete mellan kommunerna och beskriver både e-sportens förutsättningar i allmänhet och förutsättningarna inom respektive storstadskommun.

Utredningen bygger på materialinsamling inom respektive storstadskommun, intervjuer med bland andra Svenska e-sportförbundet, Fuzed, Riksidrottsförbundet och Botkyrka kommun samt dokumentanalyser av nämndhandlingar, rapporter och nyhetsartiklar.

Syftet med utredningen är att beskriva hur e-sport som idrott och verksamhet kan stödjas av kommunen. Utredningen tar sin utgångspunkt i Svenska e-sportförbundets anslutning till Riksidrottsförbundet och beskriver vad e-sporten och gamingen kan betyda för Stockholms stad, Göteborgs Stad och Malmö stad.



Stockholms
stad



Malmö stad



Göteborgs
Stad

Innehåll

1	Framväxten av e-sport.....	4
2	E-sportens väg till idrottsrörelsen.....	5
3	Storstadskommunernas arbete med e-sport	7
3.1	Stockholms stad	7
3.2	Göteborgs Stad	8
3.3	Malmö stad.....	9
4	Andra kommuners arbete med e-sport	10
4.1	IOP med e-sportförbundet	10
4.2	Anläggningar som kombinerar e-sport med fysisk aktivitet	11
4.3	Gymnasieutbildningar med e-sportprofil.....	12
5	Förutsättningarna att stödja e-sporten	12
5.1	Anläggningar och utrustning	12
5.2	Bidrag för aktiviteter och utveckling	13
5.3	Evenemang	14
6	Slutsatser	15

1 Framväxten av e-sport

Fenomenet att spela spel på dator och tv-spelskonsol har gjort en remarkabel utveckling de senaste decennierna. Från att ha utgjort en smal subkultur fram till början på 2000-talet visar marknadsanalysföretaget Newzoos årliga rapport att det i dag globalt sett är långt över tre miljarder människor som spelar, en siffra som väntas öka kommande år¹. Även i Sverige är antalet spelare stort, särskilt bland unga. En ny undersökning från Ungdomsbarometern visar att nio av tio ungdomar spelar dator-/tv-spel eller mobilspel, varav de flesta gör det minst en gång i veckan. Undersökningen visar också att gamer är det vanligaste svaret när killar ska uppge vad de identifierar sig som, före träningsmänniska och andra identiteter².

Populariteten har gått hand i hand med att den tävlingsinriktade delen av spelandet har genomgått en professionalisering och kommersialisering under benämningen e-sport (elektronisk sport). När intresset för e-sport ökat har stora företag investerat mer och mer pengar i sponsrings- och medieavtal, vilket gjort att e-sporttävlingarnas prispengar stadigt vuxit. Många av de största spelen har i dag stora ligor och återkommande tävlingar med tiotals miljoner kronor i prispotten.

De mest framgångsrika lagen tränar och tävlar på ett sätt som liknar hur det ser ut på elitnivå i andra idrotter. De stora e-sportorganisationerna bygger upp stödorganisationer runt spelarna med tränare, analytiker, kockar, PT och psykologer i syfte att ge spelarna de bästa förutsättningarna att träna och utvecklas inom e-sporten. Professionella e-sportutövare lägger ofta runt 6–8 timmar per dag på träningsmatcher, individuell träning och taktikgenomgångar. I det ingår ofta regelbunden styrketräning och konditionsträning enligt uppsatta program, vilket bedöms viktigt bland annat för att kunna bevara koncentrationsnivån och prestera under längre perioder.

Ett skäl till uppsvinget de senaste åren är att e-sport vuxit som publiksport. Med hjälp av digitala sändningar, streaming, kan åskådare enkelt följa spelare och matcher i realtid. Via streaming är det möjligt att följa såväl enskilda spelare på semielitnivå som de stora tävlingsmatcherna på elitnivå vilka kommenteras av professionella kommentatorer. Sändningarna är i de flesta fall gratis för tittarna och finansieras via försäljningen av reklamplatser under sändningen. Enligt Ungdomsbarometerns undersökningar tittar sju av tio ungdomar någon gång på spelrelaterat innehåll varav fyra av tio gör det minst en gång i veckan.

I allt fler länder har e-sport erkänts som en officiell idrott jämte andra traditionella idrotter. Sydkorea var tidigt ute och därefter har bland andra USA, Kina, Danmark och Finland följt med beslut som på olika sätt legitimerat e-sporten. När e-sport klassificeras som en idrott kan det innebära att e-sportutövare har möjlighet att få offentliga bidrag, skattebefrielser och idrottsvisum. För e-sporten har ett viktigt värde därutöver varit att stärka legitimitet för e-sporten i samhället. När Svenska e-sportförbundet nyligen blev

¹ Newzoo (2024) *How consumers engage with games today*. Newzoo's Global Gamer Study 2024.

² Ungdomsbarometern (2024) *UB Gaming*

en del av Riksidrottsförbundet, vilket beskrivs mer nedan, kan det ses som en del av en internationell utveckling.

När tävlingsaspekten av spelandet utvecklas finns skäl att göra en distinktion mellan utövandet av e-sport och en annan, mindre tävlingsinriktad, aspekt av spelandet. Tusentals personer runtom i världen spelar e-sportspel varje dag men det är bara en liten del som gör det organiserat och i syfte att tävla. När det handlar om att spela för underhållningens eller avkopplingens skull kan gaming vara ett begrepp som bättre beskriver företeelsen. Distinktionen mellan e-sport och gaming är på så sätt liknande den mellan organiserad idrott och spontanidrott.

Om olika e-sportspel

Några av de största e-sportspelen är League of Legends, Counter-Strike 2, Dota 2, Valorant, Super Smash Bros och Rocket League.

Två kategorier av spel är FPS (first person shooter) och MOBA (multiplayer online battle arena). I ett FPS-spel, såsom Counter-Strike, ser du den digitala världen ur ögonen på den karaktären du styr och du har i uppgift att utföra olika uppdrag samt att skjuta och eliminera dina motståndare. I ett MOBA-spel, såsom Dota 2 och League of Legends, styr du en karaktär från ett helikopterperspektiv med målet att förstöra motståndarlagets bas.

Den idrottsliga komponenten utgörs av att spelen i regel förenar behovet av individuell skicklighet, såsom precision, speluppfattning och reaktionsförmåga, med behovet av ett välfungerande lagspel, där taktiker och kommunikation är avgörande kvaliteter för ett framgångsrikt lag.

Det finns även e-sportspel som simulerar traditionella idrotter, ibland kallat virtuella sporter. Här kan exempelvis fotbollsspelen FIFA och Pro Evolution Soccer räknas in, liksom olika racingspel. Flera av dessa spel organiseras inom traditionella specialidrottsförbund; virtuell fotboll är exempelvis en del av Svenska fotbollförbundet där det benämns som e-fotboll.

2 E-sportens väg till idrottsrörelsen

Svenska e-sportförbundet godkändes som medlem i Riksidrottsförbundet vid Riksidrottsmötet i maj 2023. Tillträdet var slutet på en serie av nekade ansökningar. Vid ett tillfälle, år 2021, var det två förbund som utan framgång försökte föra e-sportens talan och bli medlemmar. De två förbunden slogs år 2022 samman för att lägga en gemensam ansökan som sedermera godkändes.

E-sportförbundet uppger i sina ansökningshandlingar³ till Riksidrottsförbundet att de är uppbyggda i enlighet med idrottsrörelsens struktur med stadgar, medlemsföreningar och demokratiska principer. Förbundet består i dagsläget av

³ Svenska e-sportförbundet (2023) [Medlemsansökan till Riksidrottsförbundet & SISU Idrottsutbildarna Riks](#)

cirka 40 medlemsföreningar, varav vissa är e-sportsektioner av idrottsföreningar som även är medlemmar i ett eller flera andra specialidrottsförbund. Förbundet uppger att de har sammanlagt cirka 10 000 medlemmar.

E-sport som en idrott

En tvistefråga som diskuterades när e-sportförbundet ansökte om medlemskap i Riksidrottsförbundet var huruvida e-sport verkligen är att betraktas som en idrott och som därför kan medges medlemskap i Riksidrottsförbundet. Av Riksidrottsförbundets stadgar framgår att ett villkor för medlemskap är att förbundet ska bedriva och administrera idrott, där idrott definieras som organiserad fysisk aktivitet med möjlighet till tävling. En viktig aspekt i bedömningen är det fysiska momentet som, enligt Riksidrottsförbundets verksamhetsidé, ska vara av mer än försumbar betydelse för själva aktiviteten, prestationen och resultatet. E-sportförbundet ser på sin verksamhet som en precisionsidrott i stil med dart, skytte och boule, där prestationen är beroende av bland annat precision, snabbhet och uthållighet liksom en god öga-hand-koordination och förmågan att snabbt ta in och bearbeta information.

I likhet med andra idrotter menar e-sportförbundet att e-sport har inslag av såväl träning som tävling. För att kunna prestera inom e-sport krävs fysisk och mental träning liksom idrottsspecifik kompetens som utvecklas genom organiserad träning tillsammans med ledarledda lag. Tävlingar arrangeras genom att lag ställs mot varandra utifrån förutbestämda spelregler. Reglerna ser olika ut beroende på vilket spel det handlar om. I samband med tävlingarna finns det administratörer, domare, som säkerställer att reglerna efterlevs.

E-sportförbundets status inom Riksidrottsförbundet

Som medlem i Riksidrottsförbundet har e-sporten samma möjligheter som andra idrotter att exempelvis beviljas statligt aktivitetsstöd, LOK-stöd.

Under 2024 har e-sportförbundet och RF fört diskussioner om att öka antalet spel, eller antalet organiserade grenar, från de tre som ingick i samband med förbundets anslutning: Counter-Strike, Dota 2 och Rocket League. Det resulterade i att 12 ytterligare spel inkluderades i september 2024: Age of Empires 2, StarCraft 2, Apex Legends, Fortnite, PUBG: Battlegrounds, Call of Duty, Valorant, Super Smash Bros. Melee, Super Smash Bros. Ultimate, Street Fighter 6, Tekken 8 och League of Legends. Förbundet har för avsikt att framöver organisera grenarna i sektioner.

E-sportförbundets inriktning framåt

Förbundet har tagit fram en strategi för arbetet fram till och med år 2025. Målsättningen är 15 000 aktiva spelare som tävlar i e-sport som medlemmar av 300 föreningar. Målsättningen är också att ha en fysisk verksamhet i varje kommun.

Fyra fokusområden styr förbundets utvecklingsarbete. Ett av fokusområdena handlar om att stärka de befintliga idrottsföreningarna. Området har flera förgreningar varav ett handlar om att arbeta för fler fysiska anläggningar för e-sportens träningsverksamhet. Förbundet ser satsningar på anläggningar som

en utjämnande insats eftersom många barn och unga inte har tillgång till utrustning hemma.

Vidare fokuserar förbundet på utbildning eftersom de ser ett behov av ökad kunskap om hur man bedriver e-sport och bygger trygga e-sportmiljöer såväl online som offline. Målgrupperna kan vara spelare, ledare, föräldrar, förtroendevalda och beslutsfattare. Det handlar om att fånga upp det stora intresset för e-sport och överbrygga trösklarna för hur man bedriver e-sportträning på ett enligt förbundet sunt och utvecklande sätt.

Förutsättningarna att tävla i e-sport är det tredje fokusområdet. Arbetet handlar både om att bygga upp regionala och för utövarna närliggande tävlingssystem och ett arbete för att främja internationella evenemang på svensk mark. Arbetet är en del av att underlätta för e-sportare att gå från den breda gamingmiljön till eliten och samtidigt knyta elitidrotten närmare breddidrotten.

Eftersom målsättningen är att växa är slutligen rekrytering ett av förbundets fokusområden.

Som en följd av att förbundet nyligen anslöt sig till Riksidrottsförbundet håller förbundet och Riksidrottsförbundet diskussioner om hur regler och stödssystem ska tillämpas för e-sporten. Diskussionerna har bland annat handlat om vilka spel som förbundet organiserar och huruvida digitala träningstillfällen medger statligt LOK-stöd.

3 Storstadskommunernas arbete med e-sport

3.1 Stockholms stad

I Stockholms stad har framför allt stadens näringslivs- och destinationsbolag Stockholm Business Region arbetat aktivt sedan ett antal år med att etablera Stockholm som en internationellt känd e-sport och gamingstad. Många svenska spelutvecklingsföretag har sin bas i Stockholm och Stockholmsregionen har flest antal företag och anställda i spelutvecklingsbranschen i Sverige.

Stockholm Business Region bedriver också arbete med Stockholm som e-sportevenemangsstad. I år arrangeras exempelvis Dreamhack för första gången i Stockholm. Syftet med att förlägga Dreamhack i Stockholm är att expandera festivalen och nå fler nationella och internationella besökare.

Det finns idag inga e-sportföreningar registrerade hos Stockholms stad som mottagare av föreningsstöd. Däremot har flera föreningar bildat sektioner för den digitala varianten av deras ordinarie idrott. Mest känd är e-sportallsvenskan i fotboll. Det finns också en förening, Bagarmossen, som försöker etablera sig som en stabil föreningsaktör inom e-sporten.

I Stockholm finns det ett antal mötesplatser för e-sport och gaming. De flesta av dessa är privat drivna, exempelvis Inferno Online, och HEY, Sthlm. Där kan

gamers samlas för att spela, umgås eller titta på tävlingar. Stockholms stad har också flera olika lokala insatser kring och för e-sport. Fritidsgårdarna Tech Tensta, Rinkeby ungdomsgård driver tillsammans med Kulturskolan e-sportaktiviteter ett par kvällar i veckan. Även fritidsgårdar i andra stadsdelar erbjuder i varierande omfattning e-sport eller gaming. I det sammanhanget kan fritidsgården Träffstugan, som riktar sig till unga med funktionsnedsättningar, särskilt nämnas. Träffstugan driver en digital verksamhet parallellt med den fysiska verksamheten i Skarpnäck och inom ramen för detta finns e-sport med på programmet.

3.2 Göteborgs Stad

Det kommunala bolaget Göteborg & Co AB arbetar för att utveckla Göteborg som destination och att strategiskt utveckla och möjliggöra evenemang. I arbetet med evenemang ingår e-sportevenemang, vilket tydliggjordes i stadens budget för år 2024. De senaste åren har bolaget bidragit till genomförandet av flera e-sportevenemang, däribland finalspelet av e-allsvenskan i FIFA i Nordstan år 2023, nordiska mästerskapet i Counter-Strike för damer år 2023 och Gothenburg Gaming Experience i september 2024. Hit hör även Göteborg Open, Sveriges största parasporttävling, som haft e-sport som en prova-på-gren. Göteborg & Co bidrar med marknadsföring, logistikstöd och ekonomiska investeringar i syfte att utveckla Göteborg som destination samt att nå en bredare målgrupp och bidra till en social hållbarhet.

Föreningar med ordinarie e-sportverksamhet är än så länge en relativt utvecklad företeelse i Göteborg. Det märks bland annat i att ingen av idrotts- och föreningsförvaltningens aktivitetsbidragsgodkända föreningar har e-sport som sin huvudsakliga verksamhet. Det finns exempel på föreningar som av idrotts- och föreningsförvaltningen beviljats bidrag för sommarlovsaktiviteter med e-sport som inriktning, men inga föreningar har ansökt om aktivitetsbidrag hos förvaltningen.

Det finns däremot flera exempel på föreningar som anordnat e-sportaktiviteter genom bidrag från Göteborgs Stad, oftast från någon av stadens fyra socialförvaltningar. Föreningen IF Warta är ett exempel på en förening som har köpt in gamingutrustning till sina egna lokaler på Hisingen med hjälp av bidrag från socialförvaltningen Hisingen. Föreningen erbjuder en öppen prova-på-verksamhet och har arrangerat ledarledda lovaktiviteter för barn och unga. Ambitionen är även att göra en e-sportsatsning med en dedikerad e-sportsektion inom föreningen.

I syfte att bryta social isolering tillhandahåller förvaltningen för funktionsstöd Datorspelsklubben, en mötesplats för personer som har ett beslut enligt lagen om stöd och service för vissa funktionshindrade (LSS) eller socialtjänstlagen (SoL). I lokalerna i Flatås i stadsområde Sydväst finns datorer samt bemannad personal. Personalen består av utbildade stödassistenter som har kunskap och intresse inom spel och e-sport. Med ett liknande upplägg erbjuder förvaltningen för funktionsstöd även Gamingklubben i Gamlestaden i stadsområde Nordost.

Flera av stadens fritidsgårdar rapporterar om ett intresse för gaming hos de besökande ungdomarna. Stenhuset i stadsområde Centrum är ett exempel på en

verksamhet som har haft ett stort intresse för gaming och som arrangerat interna turneringar i Super Smash Bros Ultimate.

Generellt sett uppger flera förvaltningar och bolag inom Göteborgs Stad att de återkommande möter ett intresse från föreningar och privatpersoner om att med kommunens stöd driva olika e-sportinitiativ, vilket kan vara att arrangera evenemang, etablera anläggningar eller att anordna öppna aktiviteter för barn och unga.

3.3 Malmö stad

I Malmö finns ett starkt gamingcommunity och många spelföretag. Sedan 2016 har Malmö stått värd för flera internationella e-sportevenemang, däribland League of Legends Europafinaler 2022 samt Dreamhack Masters 2016, 2017 och 2019.

Malmö stad har sedan 2018 haft en anställd e-sportsamordnare som arbetar inriktat mot e-sport på olika sätt. Till en början låg tjänsten under Näringslivskontoret, med fokus på att rekrytera internationella e-sportevenemang till staden. År 2020 flyttades tjänsten till Fritidsförvaltningen. Genom flytten skiftade också fokus från att handla om enbart evenemang till att framför allt arbeta med att stödja det lokala föreningslivet. Ett viktigt evenemang med stark koppling till föreningslivet är Malmö Game Week, som årligen arrangeras i samarbete med bland annat föreningen Spelens hus. Under veckan deltar ett tusental malmöbor i föreningsdrivna evenemang med fokus på både digitala och analoga spel i Malmö.

Malmö stad har sedan ett antal år haft renodlade e-sportföreningar registrerade hos fritidsförvaltningen. År 2014 registrerades Malmö E-sportförening och blev bidragsberättigad. Sedan dess har det alltid funnits en förening med e-sportinriktning registrerad hos fritidsförvaltningen, och staden har stöttat dessa föreningar på samma villkor som andra föreningar. De e-sportföreningar som är registrerade hos fritidsförvaltningen genererar omkring ett hundratal deltagartillfällen per år, vilket gör att verksamheten är relativt liten i jämförelse med mer traditionella idrotter.

Utöver de renodlade e-sportföreningarna finns det också andra föreningar registrerade hos fritidsförvaltningen som bedriver e-sportverksamhet utan att ha e-sport som sin huvudinriktning. Dessa föreningar kategoriseras ofta som sociala föreningar och fokuserar mer på att stärka sociala band och engagera ungdomar i föreningslivet än på att utveckla deltagarnas prestationer inom e-sport eller andra idrotter. Hur dessa föreningars e-sportverksamhet är utformad saknar fritidsförvaltningen kunskap om i dagsläget.

Spelens hus beviljades verksamhetsbidrag från fritidsförvaltningen 2014 som en paraplyorganisation för spelföreningar i Malmö och ansökte då om bidraget till stor del med inriktning mot digitala spel men där målet också var att få in alla typer av spelföreningar. Spelens hus har sedan dess fått verksamhetsbidrag från fritidsförvaltningen. Verksamhetsbidraget från fritidsförvaltningen gör det möjligt för Spelens hus att driva en mötesplats för spelintresserade malmöbor i

en lokal från en extern aktör. Mängden medlemsföreningar och verksamhetsfokuset hos dessa har skiftat över åren men Spelens hus har sedan uppstart varit en viktig aktör för staden när det kommer till föreningar med inriktning spel, gaming och e-sport. Idag har Spelens hus främst föreningar inriktade på analoga spel såsom kortspel, rollspel och figurspel.

Fritidsförvaltningen har på senare år sett över många av de bidragsformer och det stöd som finns tillgängligt för föreningslivet att söka. Detta inkluderar regelverket för respektive bidrag och stöd. En målsättning har varit att generalisera stödet till föreningslivet för att möjliggöra en större variation av föreningsverksamhet, däribland e-sport.

Kraven för att få stöd är ofta baserade på lagbaserad idrott och det finns en problematik där verksamhet utanför den formen inte alltid passar in i regelverket från kommunen. Ett exempel är Malmö stads regelverk för en godkänd aktivitet där kravet är minst 5 deltagare och en ledare. Denna problematik återfinns i andra föreningstyper såsom sociala föreningar men också för specialinriktade idrottsföreningar med exempelvis tennis som primär verksamhet. Kraven på vad som definierar en godkänd gruppaktivitet håller på att utredas i en separat utredning med fokus på aktivitetsstöd.

Ytterligare problematik för e-sportföreningar i staden liknar andra föreningar som inte passar in i den generella idrottsnormen på det viset att kommunen inte har möjlighet att tillhandahålla anläggningar där föreningen kan bedriva specialiserad verksamhet.

4 Andra kommuners arbete med e-sport

4.1 IOP med e-sportförbundet

Botkyrka kommun är en kommun som har formaliserat sitt arbete med e-sport genom att teckna ett IOP-avtal (ideellt offentligt partnerskap) med Svenska e-sportförbundet, ett treårigt avtal som tecknades 2024. Kommunens arbete bygger i ett första steg på att utbilda fritidsgårdspersonal i syfte att kunna erbjuda en ändamålsenlig social verksamhet inom gaming och e-sport för åldersgruppen 12–16 år. Kommunen inventerar även sina lokaler i syfte att få kunskap om vilka som är lämpliga för e-sport och gaming.

I ett nästa steg ska insatser sättas in för att öka antalet föreningar och antalet medlemmar i varje förening. Idag finns det 30 aktiva medlemmar. Det finns en ambition att inom ramen för denna IOP få in underrepresenterade grupper såsom flickor och personer med neuropsykiatriska funktionsnedsättningar i e-sporten. Botkyrka kommun betalar 300 000 kronor per år för denna IOP.

Botkyrka kommun har en renodlad e-sportförening i kommunen. I kommunen finns också två lokaler för e-sport. En lokal för konsolspel och en för PC-spel. Den senare innehåller 18 datorer och är bokningsbar. Den används bland annat

för att inkludera e-sport i lovaktivitetsutbudet och kostade cirka 500 000 kronor att anpassa för ändamålet.

4.2 Anläggningar som kombinerar e-sport med fysisk aktivitet

Det finns kommuner i Sverige som har valt att stödja eller i egen regi driva anläggningar som kombinerar möjligheten att utöva e-sport eller gaming med att uppmuntra besökarna att utöva någon form av fysisk aktivitet.

Uddevalla kommun var först ut med sin e-sporthall som slog upp portarna år 2020. Verksamheten började som ett samarbetsprojekt mellan kommunen, föreningslivet och näringslivet men övergick efterhand i kommunens ordinarie verksamhet. På dagtid bemannas hallen av kommunens LSS-verksamhet med en verksamhet som riktas till personer som har ett beslut om daglig verksamhet. På kvällstid drivs verksamheten av kultur- och fritidsverksamheten med barn och unga mellan 13 och 18 år som målgrupp. I e-sporthallen finns såväl datorer och tv-spel som en idrottshall. Tanken är att genom gaming erbjuda ett socialt sammanhang som inspirerar till fysisk aktivitet och som lockar målgrupper som annars är svåra att nå.

I Helsingborg vidareutvecklades konceptet inom ramen för ett samarbete mellan Helsingborgs stad och företaget Fuzed. Fuzed är en anläggning som vill inspirera barn och unga till fysisk aktivitet genom att locka med gaming. Konceptet bygger på att kunden, som egentligen är en medlem, gör sig berättigad till att spela dator- eller tv-spel genom att aktivera sig fysiskt på något sätt. Den fysiska aktiviteten kan göras på plats i lokalerna eller på annan plats. I lokalerna finns möjligheter att aktivera sig genom rörelsestyrda spel och rullband som är kopplade till virtuella miljöer. Det finns även en idrottshall som kan användas för bollsporter. Anläggningens gamingdel består av 80 spelstationer med datorer och därtill tv-spelskonsoler.

Verksamheten riktar sig till barn och unga mellan 13 och 25 år och bygger på att man använder Fuzeds egentillverkade app. Det är i appen som den fysiska aktiviteten registreras och som användaren tilldelas så kallad ”game time”, tid för spelande.

Helsingborgs stad står för lokalkostnaderna och den största delen av bemanningskostnaderna. Tanken från början var att Fuzed skulle stå för den största delen av personalen men när företaget har haft svårt att rekrytera personal har kommunen stått för en stor del av bemanningen. Helsingborgs stad vill att verksamheten, genom att nå en ny målgrupp, ska bidra till en ökad fysisk aktivitet och en stärkt social hållbarhet.

Fler kommuner utforskar möjligheterna att etablera e-sportanläggningar i enlighet med det koncept som finns i Helsingborg. Borås Stad har fattat beslut om en etablering och Trollhättans stad arbetar med en lokalförstudie som ska analysera hur idén ska kunna implementeras. Kommunerna har förhoppningar om att anläggningarna ska ge positiva effekter inom en lång rad områden. Motivet är bland annat att nå en målgrupp som annars är svår att nå och samtidigt motverka stillasittandet och öka rörelsen. Genom att erbjuda ett

socialt sammanhang hoppas kommunerna även kunna bidra till att stärka tryggheten, inkluderingen och barns och ungas psykiska hälsa. Anläggningarna ses därtill som en plattform för digital utveckling som kan stärka kommunernas attraktivitet.

4.3 Gymnasieutbildningar med e-sportprofil

Sedan flera år tillbaka har elever haft möjlighet att söka gymnasieutbildningar som haft e-sportinriktningar. Utbildningarna har till största del erbjudits av friskolor men det finns även exempel på kommunala gymnasieskolor med e-sportinriktningar, såsom Teknikum i Växjö, Tyresö gymnasium och Ebersteinska gymnasiet i Norrköping.

Från och med hösten 2025 finns det möjlighet att på gymnasiet läsa en nationellt godkänd idrottsutbildning (NIU) i e-sport. NIU-utbildningarna skiljer sig från andra gymnasieutbildningar bland annat av att de är sanktionerade av Svenska e-sportförbundet. Ett dussintal skolor, däribland skolor i Stockholm, Göteborg och Malmö, är godkända av e-sportförbundet och erbjuder utbildningen. Det kommer vara möjligt att söka antingen en utbildning inriktad mot Counter-Strike 2 eller mot Dota 2. Likt övriga idrottsutbildningar sker urvalet utifrån en bedömning av vilka elever som bäst kan tillgodogöra sig utbildningen utifrån såväl ett idrottsligt som ett skolmässigt perspektiv.

5 Förutsättningarna att stödja e-sporten

Svenska kommuner har möjligheter att stödja den växande e-sporten på olika vis. Stödet kan handla om anläggningar och utrustning, om bidrag för aktiviteter och utveckling och om stöd till evenemang. Dessa inriktningsspår beskrivs mer i detalj nedan.

5.1 Anläggningar och utrustning

Som en del av sitt strategiarbete menar e-sportförbundet att det för idrottens utveckling är viktigt att få till fler fysiska anläggningar och miljöer för e-sportens träningsverksamhet. Eftersom många barn och unga inte har tillgång till den utrustning som krävs för att utöva e-sport menar förbundet att fler e-sportmiljöer är viktiga ur ett jämlikhetsperspektiv. Även om e-sportträningar kan genomföras online ser förbundet sådana träningstillfällen som ett komplement och att fysiska träffar ska utgöra grunden.

Det finns flera sätt för kommunen att stödja e-sporten med anläggningar och utrustning. Kommunen har möjlighet att bygga renodlade e-sportanläggningar men eftersom ytan som krävs är jämförelsevis liten finns det goda möjligheter att lägga till kompletterande e-sportfunktioner vid planeringen av nya idrottshallar eller andra anläggningstyper. Det är också möjligt att göra mindre anpassningar av befintliga ytor som var planerade för andra ändamål. Det skulle

kunna handla om en kommunal lokal som antingen hyrs ut till en förening eller som öppnas upp för bokningar. Eftersom det inte finns så stora erfarenheter av kommunala engagemang i e-sportlokaler kan det vara rationellt att göra en testverksamhet i en mindre skala.

Signifikant för en e-sportanläggning är behovet av avancerad datorutrustning och/eller motsvarande utrustning för tv-spel. Fuzed gör uppskattningen att engångsinvestering för en datorplats, inkluderat datorskärm, bord och stol, har en kostnad om cirka 35 000 kronor. Som stöd till privatpersoner och andra har e-sportförbundet tagit fram specifikationer för behovet av datorutrustning på bas-, semi- och elitnivå. Likt annan utrustning på kommunens anläggningar hanteras det i första hand genom leasingavtal. Eftersom utrustningen kan vara stöldbegärlig behöver larm- och låsfunktionerna särskilt beaktas, liksom behovet av en större kapacitet av el.

Ett vägval som behöver göras är huruvida e-sportverksamheten ska kombineras med krav på fysisk aktivitet i stil med Uddevalla kommuns och Helsingborgs stads e-sportanläggningar. Att komplettera gaming eller e-sport med insatser för en ökad fysisk aktivitet kan vara lättare att motivera utifrån det folkhälsouppdrag som kommunernas fritids-/idrottsnämnder har. Svenska e-sportförbundet uppmanar emellertid Sveriges kommuner att stödja e-sporten som en idrott i sin egen rätt. För att kunna ge rätt stöd till anläggningar med e-sport behöver kommunerna i ett tidigt skede kunna slå fast vad syftet och målsättningarna är.

Ett annat vägval är i vilken utsträckning kommunen respektive föreningslivet ska vara involverade i driften och verksamheten. Behovet av bemanning är sannolikt stort om anläggningen ska vara öppen för allmänheten. I allmänna termer kan föreningsdrift vara positivt för vissa föreningar där ansvaret och ägarkänslan är utvecklande samtidigt som det kan vara kostnadseffektivt för kommunen. Samtidigt finns det risker att den tekniska kompetensen och det långsiktiga underhållet blir för betungande för vissa föreningar, vilket kan gå ut över föreningens ordinarie verksamhet.

Det finns även möjlighet att möta efterfrågan på anläggningar för e-sport genom att hyra platser hos privata aktörer och låta föreningslivet använda dessa. För att täcka behovet av specialanläggningar som staden inte äger har kommuner i vissa fall tecknat avtal med privata aktörer som äger sådana anläggningar. Ett exempel på ett sådant avtal gäller en inomhusanläggning för cricket, där fritidsförvaltningen i Malmö stad köper ett visst antal timmar per år som kan bokas av cricketföreningar i staden. Ett liknande upplägg skulle kunna vara möjligt för e-sport, eftersom alla tre storstadskommuner har flera privata aktörer som tillhandahåller e-sportfaciliteter.

5.2 Bidrag för aktiviteter och utveckling

Det aktivitetsbaserade stödet för föreningar i Sverige går att dela upp på kommunal och nationell nivå. Det nationella stödet (LOK-stöd) utgår, via Riksidrottsförbundet, till idrottsföreningar medan dom flesta kommunala aktivitetsbaserade stöden inte har en begränsning per verksamhetstyp.

Kommuner bestämmer själva hur deras regelverk ser ut vilket gör att detta

varierar. Föreningar som i första hand inte har idrottsbaserad verksamhet är inte berättigade att söka det nationella LOK-stödet. En idrottsförening får ofta bidrag för en aktivitet både på nationell och kommunal nivå medan föreningar med annan huvudsaklig verksamhet endast kan söka det kommunala stödet, om det kommunala regelverket tillåter det. Eftersom e-sport numera är en del av Riksidrottsförbundet och klassas som idrottsverksamhet öppnar det upp dörrar för nationellt stöd utöver det kommunala, så länge de anordnade aktiviteterna anpassas efter regelverket.

Det nationella LOK-stödets regelverk har specifika krav på en aktivitet för att denna ska vara stödberättigad. Detta inkluderar att en aktivitet ska vara minst 45 minuter, ledd av en ledare och aktiviteten behöver inkludera minst 3 deltagare mellan 7–25 år. LOK-stödet ges ut i form av ledarstöd och deltagarstöd där en viss summa betalas ut per registrerad ledare och aktivitet samt en viss summa per deltagare och aktivitet. Kommunala aktivitetsstöd bygger ofta på liknande regelverk med vissa justeringar. Som exempel kräver Malmö stad att en aktivitet innehåller minst 5 deltagare mellan 4–25 år, dessa deltagare måste också vara folkbokförda i Malmö för att berättiga stöd.

I dagsläget är det ofta odefinierat om aktivitetsstöd (nationellt och regionalt) behöver vara på en fysisk plats och digitala aktiviteter godkännes således i många fall. Riksidrottsförbundet och kommuner är i olika faser av att utreda huruvida detta behöver förtydligas i regelverken i framtiden. Skulle Riksidrottsförbundet och kommuner i Sverige begränsa möjligheterna att söka stöd för digitala aktiviteter kommer det att finnas ett ännu större behov att ha en fysisk plats att arrangera aktiviteter på.

I dagsläget finns det ganska få föreningar i Sverige som har e-sportverksamhet som sin huvudsakliga verksamhet. Detta skulle kunna bero på att kunskapen kring föreningslivet som organisationsform inte är så stor inom målgruppen och en möjlighet att stötta föreningslivet för e-sportverksamhet skulle kunna vara utbildningsinsatser.

5.3 Evenemang

En god infrastruktur för e-sportevenemang, både på regional och internationell nivå, ser Svenska e-sportförbundet som en nyckel för att kunna växa som idrott. Tävlingar arrangeras i flera olika former. Det finns stora internationella, rent kommersiella tävlingar, nationella förbundstävlingar och mindre tävlingar, antingen lokala i ett geografiskt område eller inom en viss spelkategori fast med tävlande i ett större område. Det finns också evenemang som Dreamhack som är mer att likna vid ett stort evenemang för breddidrotten. Där samlas deltagare på olika nivåer för att spela, se och lära och umgås med andra spelare, kända och okända.

Olika tävlingskategorier kräver förstås olika fysiska förutsättningar. De tre största städerna i Sverige har naturligt nog bäst förutsättningar att husera de största evenemangen även inom e-sport. Under de kommande åren kommer städernas ambitioner inom e-sportområdet troligen att bli tydligare i takt med att olika evenemang knyts till vissa städer. Svenska och nordiska mästerskapen och tävlingar i liknande storlek har möjlighet att cirkulera mellan olika städer, inte

bara de tre största. Om e-sporten väljer att göra ett upplägg liknande SM-veckan finns möjligheter att kraftsamla kring e-sporten i någon av de största städerna.

Alla tre städer jobbar aktivt med stöd till evenemangsarrangörer. Det kan handla om allt från ekonomiska insatser till lokal kunskap om arrangemangsförhållanden och kontaktnät. Störst vinster bedöms finnas i att locka till sig de största nationella evenemangen och internationella tävlingar.

Samtidigt kan lokala och regionala e-sportevenemang spela en viktig roll för breddidrotten och tillväxten av nya e-sportföreningar. Riksidrottsförbundet pekar ut idrottsevenemang som ett sätt att öka intresset för idrott och underlätta för föreningarnas rekryteringsarbete.

6 Slutsatser

Gamingens popularitet bland barn och unga och e-sportens nyliga anslutning till Riksidrottsförbundet gör att det finns skäl för kommuner att intressera sig för e-sporten som fenomen. Med e-sport som plattform finns möjligheter att nå grupper i samhället som kommunen annars har svårt att nå. Rätt sorts insatser som riktas mot e-sporten har på så sätt möjligheten att stärka den sociala hållbarheten. När e-sporten nu är en del av Riksidrottsförbundet bör idrotten precis som andra idrotter ges stöd i sin egen rätt.

Förutsättningarna att stödja e-sporten som en ny föreningsidrott ser dock i vissa avseenden annorlunda ut jämfört med andra idrotter. Kommunernas stödstrukturer utmanas bland annat av att e-sporten kan utövas online och att den fysiska aktiviteten har en annan roll inom e-sporten. Det kan finnas skäl att se över i vilken utsträckning kommunernas bidragsregler möter e-sportens förutsättningar. En sådan översyn bör i så fall gå hand i hand med hur Riksidrottsförbundet väljer att tillämpa sitt regelverk. Detta för att i så stor utsträckning som möjligt ge e-sporten ett likvärdigt stöd.

Eftersom e-sporten är en så pass ny föreningsidrott har förbundet inte hunnit bygga upp en bred föreningsverksamhet, vilket innebär att det är relativt få föreningar som i nuläget efterfrågar kommunalt stöd. Möjligheterna för kommunala stöd varierar och kommunerna måste själva utforma system som kan hantera nya typer av verksamheter. För att e-sporten ska kunna växa som föreningsidrott behövs antagligen en kombination av olika sorters stöd, däribland en stärkt tillgång till anläggningar. Medan andra etablerade idrotters behov av stöd ofta handlar om att hantera en brist och tillgodose ett behov från en känd målgrupp är e-sportens behov i större utsträckning att bidra till att bygga upp något nytt.

Som det framgår av denna utredningsrapport finns det vägar att utforska för kommunerna. Anläggningar och utrustning, bidrag för aktiviteter och utveckling samt stöd till e-sportevenemang är de tre mest relevanta spåren för att utveckla det kommunala stödet till e-sporten.

Oaktat vilket typ av stöd det gäller är det viktigt att göra en analys av vad syftet ska vara med stödet. Ett syfte med kommunala insatser som riktas mot e-sporten kan vara att stärka e-sporten som föreningsidrott och ett annat syfte kan vara att

använda gaming som en plattform för att bidra till sociala värden och ge förutsättningar för en ökad fysisk aktivitet. Även om det går att kombinera syftena och hitta synergier så kan syftena även stå i konflikt med varandra. För att insatserna ska leda till önskade resultat är det därför viktigt att genomföra ett grundligt analys- och förberedelsearbete tillsammans med berörda målgrupper som skapar tydliga mål för eventuella satsningar på e-sport.

Idrotts- och föreningsförvaltningen, Göteborgs stad
Idrottsförvaltningen, Stockholms stad
Fritidsförvaltningen, Malmö stad