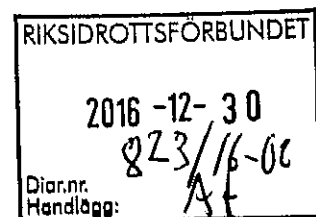


Svenska e-sportförbundet



Ansökan om medlemskap i Riksidrottsförbundet



Uppgifter

SVENSKA E-SPORTFÖRBUNDET

Org Nr. 802505-4274

Adress:

Svenska E-sportförbundet

c/o Sverok

Box 128 25

112 97 Stockholm

Besök: Gammelgårdsvägen 38, 112 64 Stockholm

Email: info@svenskaesportforbundet.org

Telefon: 0766-292999

Web: <http://www.svenskaesportforbundet.org/>

INTRODUKTION	4
DET HÄR ÄR E-SPORT	4
E-SPORTENS HISTORIA	4
ÄR E-SPORT EN IDROTT?	5
1. IDROTTSLIG VERKSAMHET	6
2. ÅLDER	6
3. ORGANISATION	6
4. OMFATTNING	8
4A ANTAL MEDLEMSFÖRENINGAR OCH MEDLEMMAR	8
4B GEOGRAFISK SPRIDNING I LANDET	8
4C IDROTTENS UTVECKLING	8
4D E-SPORTENS UTVECKLING	11
4E FRAMTIDA UTVECKLINGSPLANER	12
5. EKONOMI	13
5A. OMSLUTNING, HUVUDSAKLIGA INKOMSTKÄLLOR, KOSTNADSBILD	13
5B. VERKSAMHETS- OCH FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE	14
6. TÄVLINGSVERKSAMHET	16
7. INTERNATIONELLT	18
7A. MEDLEMSKAP I INTERNATIONELLT FÖRBUND	18
7B. VILKEN STATUS HAR IDROTTEN INTERNATIONELLT	18
7C. HUR ORGANISERAS IDROTTEN INOM ÖVRIGA NORDEN	19
8. ÖVRIGT	19
9. BILAGOR	20

Introduktion

Det här är e-sport

E-sport (elektronisk sport) är ett samlingsbegrepp för tävlingar som utförs på datorer eller spelkonsoler, där de tävlande spelar olika sorters spel mot varandra för att utse den bästa spelaren. Tävlingarna kan spelas på distans via internet, offline på ett lan där spelarna befinner sig i samma lokal, eller med spelare som samsas vid samma konsol. Begreppet e-sport myntades i Sydkorea i slutet av 1990-talet med spelet Starcraft och är idag det internationellt accepterade samlingsbegreppet.

IeSF (International e-Sports Federation) är den globala organisationen för e-sport som samordnar internationella regler, domarutbildningar samt arrangerar det officiella världsmästerskapet. IeSF har för närvarande 47 medlemsländer där Finland är vår närmaste granne. Finland, vars motsvarighet till IOK, antog e-sport som en del av sin verksamhet.

I e-sport tävlar man antingen i serieformat eller turneringsformat, online eller fysiskt på plats. Det är inte ovanligt att längre onlineserier avslutas med ett fysiskt slutspel. I vissa spel spelar man singel men normen är att spela i lag tillsammans med andra.

E-sportens historia

E-sport är en ung sport men en gammal företeelse. Datorspel har alltid spelats kompetitivt sedan dess uppkomst och redan 1976 kunde man tävla med poäng i spelet Sea Wolf. 1980 arrangerades den första datorspelsturneringen som lockade över 10 000 personer att mäta sina krafter mot varann i spelet Space Invaders. På 1990-talet blev det mer och mer vanligt med personliga datorer i hemmet och dataspel blev allt mer populärt. Snart grundades en av de stora spelorganisationerna: Cyberathlete Professional League, som inom ett år hade anordnat ett flertal turneringar med vinstsummor upp till femton tusen dollar men den stora massan spelade främst för att ha roligt.

Idag tränar, tävlar och tittar människor på e-sport över hela världen. Bara spelet League of Legends har 27 miljoner spelare som spelar och har roligt varje dag. Bara 2016 års världsmästerskap lockade 49 miljoner unika tittare. I Sverige är det mycket populärt där enbart ungdomsorganisationen Sverok har ca 80 000 aktiva utövare.

Sverige anses vara en av de ledande e-sportsnationerna i världen, både gällande organisering och prestationer. Vi har flera förbund som organiserar hobbyutövandet av e-sport, stora respekterade turneringar i världsklass och många av e-sportens profiler är svenska, så som Madeleine "maddelisk" Leander, Emil "HeatoN" Christensen och Jon "Orange" Westerberg.

Är e-sport en idrott?

E-sport är en idrott som främjar vänskap och gemenskap, inte bara i Sverige, utan relationer skapas på ett gränsöverskridande sätt med människor världen över. Likt skytte, dart och andra precisionsidrotter är det viktigt att ha ett inre lugn och en kroppslig stabilitet. Forskare på Deutsche Sporthochschule i Köln har kommit fram till att mängden kortisol som produceras är på samma nivå som för en racerbilsförare och att hand-öga koordinationen är på samma nivå som hos professionella pingisspelare.

Att utöva e-sport innebär ofta att du så snabbt och exakt som möjligt ska kontrollera vad som händer i spelet, vilket innebär att du rör båda händer på olika sätt samtidigt som olika delar av hjärnan används för att ta snabba beslut, inhämta information och reagera på motspelarens handlingar. E-sport är en precisionsidrott som ställer stora krav på koncentration, kommunikation, motorik, reaktionsförmåga och koordination. Det är med andra ord en påtaglig fysisk aktivitet.

Miljontals människor världen över tar del av e-sporten varje dag, antingen som utövare eller som åskådare och de som spelar på toppnivå tränar både i och utanför spelet. Det är en publiksport som säljer slut stora arenor och som löpande visar matcher på internet. E-sport är, likt övrig idrott, något som binder samman människor och låter dem ha roligt, utvecklas och må bra tillsammans.

1. Idrottslig verksamhet

Svenska E-sportförbundet har till uppgift att främja och administrera e-sporten i Sverige på sådant sätt att den står i överensstämmelse med idrottens mål och inriktning enligt 1 kap Sveriges Riksidrottsförbunds (RF) stadgar.

- Förbundet skall vara en sammanslutning av de ideella föreningar i vilkas verksamhet ingår att bedriva e-sport i tävlings- och/eller motionsform.
- Förbundet skall i samverkan med de anslutna föreningarna arbeta för att öka insikten om att e-sport är idrott.
- Förbundet skall företräda e-sporten i utlandet.

Svenska e-sportförbundet ska också arbeta för att skapa en välkomnande miljö i enlighet med Svensk e-sports code of conduct (se bilaga 2: Svensk e-sports code of conduct).

2. Ålder

Svenska e-sportförbundet bildades formellt år 2016 men e-sporten har varit organiserad i föreningar sen långt innan dess, främst inom ramen för ungdomsförbundet Sverok som också organiserar alla andra former av spelande i Sverige.

3. Organisation

Förbundet är uppbyggt på två nivåer; riksnivå som sköter den centrala administrationen och medlemsnivå som består av medlemsföreningar och deras verksamhet.

Riksnivån består av förbundsstyrelsen (FS), kommittéer och kansliet. Dessa har ansvaret att anta nya medlemsföreningar, leda förbundets verksamhet och administrera den centrala tävlingsverksamheten.

Förbundsstyrelsen

Förbundsstyrelsen får sitt uppdrag från årsmötet. Förbundsstyrelsen fattar beslut och utför arbete som gör att årsmötets beslut uppfylls. Förbundsstyrelsen arbetar inte med detaljer utan med övergripande frågor. Det är styrelsen som leder förbundets centrala verksamhet mellan årsmöten, beslutar om styrdokument och är ansvariga över att verksamheten följs upp.

Kommittéer

Kommittéerna består av ideella som arbetar självständigt inom ramen för sitt uppdrag och sin budget. Uppdraget regleras i ett eget styrdokument per kommitté som fastställs en gång per år. Det är kommittéerna som styr den reguljära verksamheten när det kommer till områden som tävlingsregler, disciplinärenden och motsvarande.

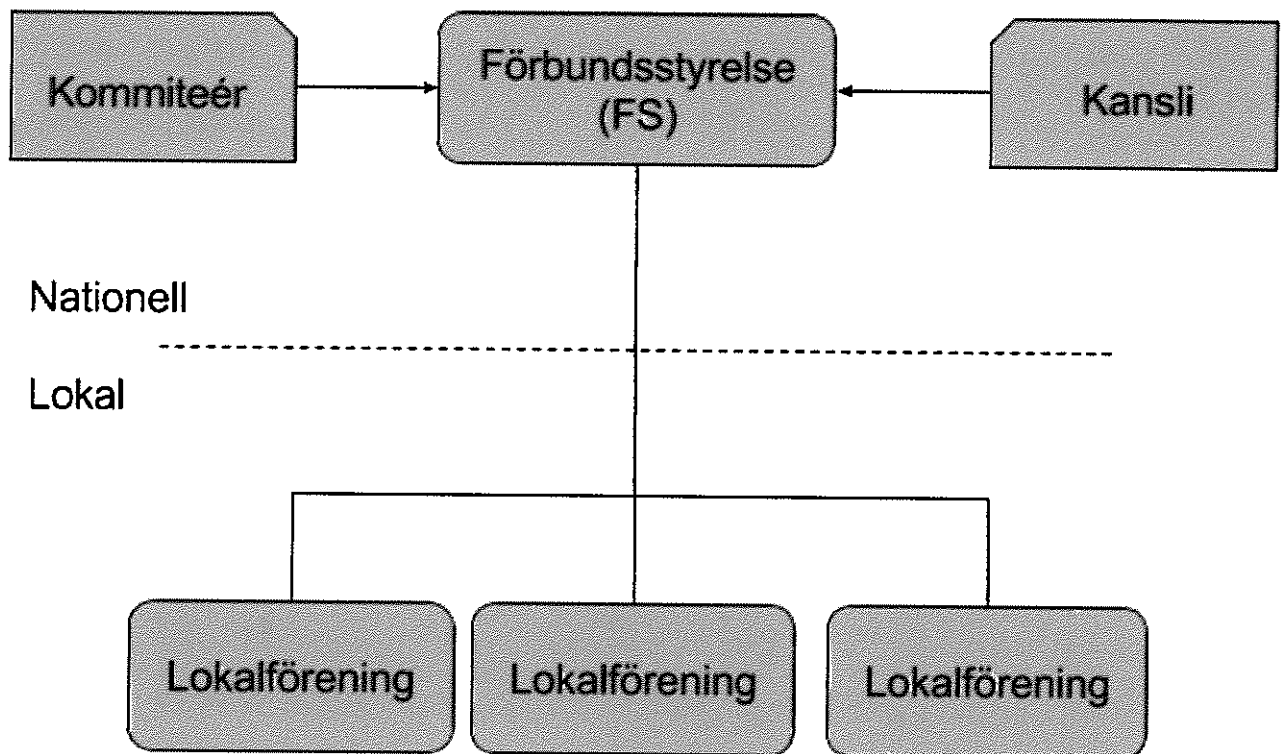
Förbundskansliet

Förbundskansliet får sitt uppdrag från förbundsstyrelsen. Kansliet arbetar med löpande uppgifter, t.ex. bidragsutbetalningar till föreningar, tar fram underlag till förbundsstyrelsen och genomför projekt. Kansliet är ett verkställande organ och arbetar inte med policyfrågor. Kansliet ska agera självständigt inom fastställda ramar. Förbundsstyrelsen tillsätter den högsta tjänstepersonen som i sin tur tillsätter andra tjänster i enlighet med förbundets rekryteringspolicy.

Medlemsnivån utgör kärnan i förbundet och består av medlemsföreningar som bedriver tävlingsverksamhet, rekryterar medlemmar och utövar e-sport lokalt där de bor. Föreningarna ansvarar själva för att rapportera in resultat samt implementera de regler som riksnivån beslutar om. De motionerar och umgås tillsammans samt har regelbundna träningar.

Föreningarna består i sin tur av medlemmar som gillar att spela ihop och vill syssla med e-sport som idrott. I nuvarande läge så finns det ingen uppdelning i ålder eller skicklighetsnivå medlemmar emellan. Det är också medlemmarna väljer förbundsstyrelse på förbundets årsmöte och kommittéerna tillsätts av förbundsstyrelsen.

Organisationsmodell



4. Omfattning

4a Antal medlemsföreningar och medlemmar

Förbundet har för närvarande 35 föreningar och 2246 medlemmar som tränar, umgås och har roligt ihop.

4b Geografisk spridning i landet

E-sporten finns och utövas över hela landet. I skrivande stund har förbundet föreningar i totalt 25 kommuner och 16 län.

4c Idrottens utveckling

E-sporten utvecklas i en rasande takt, både vad gällande aktiva utövare men också i omsättning av kapital. Vi försöker här att ge en global bild av hur e-sporten utvecklats de senaste åren men också hur den ideellt organiserade e-sporten utvecklats i Sverige.

E-sportens tillväxt

Revisions- och konsultbolaget Deloitte har räknat ut att ca 150 miljoner människor regelbundet eller sporadiskt tittar på e-sport och analysföretaget Newzoo visar ungefär samma siffror. I *Bild 1. Publik* ser man att de senaste tre åren har antalet tittare (både reguljära och sporadiska) ökat med tillsammans ca 12%. 2019 beräknas den globala publiken uppgå till 180 miljoner tittare.

Tittar man vidare på *Bild 2. Omsättning* visar den en total omsättning på 463 miljoner dollar per år och förutspår att det kommer att uppgå till ca 1 miljard dollar 2019. I jämförelse med de riktigt stora reguljära sporterna är detta såklart inte ens i närheten, men visar ändå på livskraften och vad som väntas i framtiden för e-sporten.

Vi har också sett att den totala prissumman som delas ut inom e-sport har utvecklats under de senaste 10 åren. Detta kan bland annat bero på att fler tjänster som Twitch och Youtube etablerades samt att flera stora turneringar gick över till att låta tittarna själva vara med och bidra till prispotten.

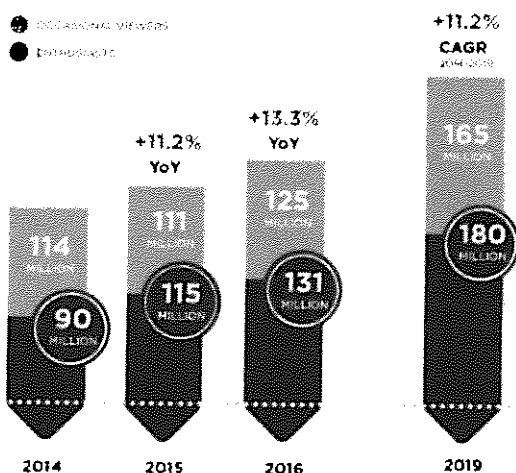
Den starka traditionen av att inte bara vara en konsument av e-sport utan även delta i gemenskapen har skapat en deltagardriven kultur där man både utövar, bidrar och konsumerar. Detta går att se på *Bild 3. Prissummor*

Bild 1. Publik



ESPORTS AUDIENCE GROWTH

GLOBAL I FOR 2014, 2015, 2016, 2019

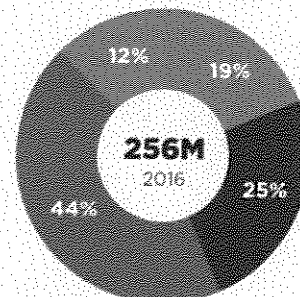


Source: Newzoo Global Esports Market Report

Asia-Pacific will account for

44%

of the Esports Audience in 2016



● NAM ● EU ● APAC ● REST OF WORLD

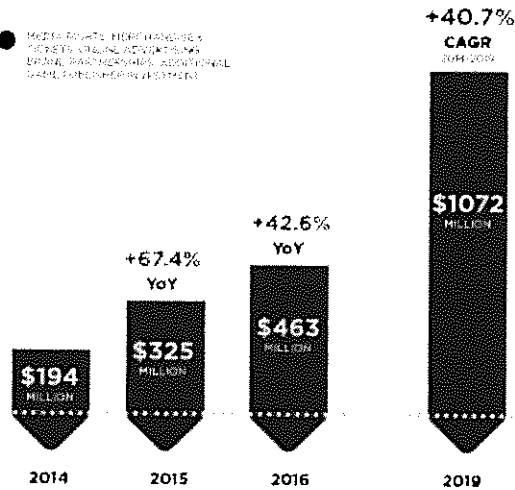
Bild 2. Omsättning



ESPORTS REVENUE GROWTH

GLOBAL | FOR 2014, 2015, 2016, 2019

- MEDIA RIGHTS, SPONSORSHIPS, PRIZES, VOUCHER ADVERTISING, BRAND PARTNERSHIPS, ADDITIONAL SALES, MATCHDAY REVENUES

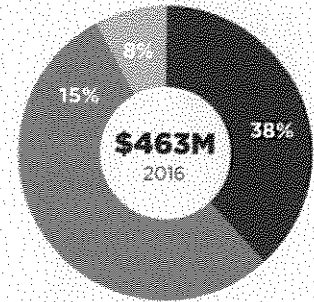


Source: Newzoo Global Esports Market Report

China & South Korea will generate

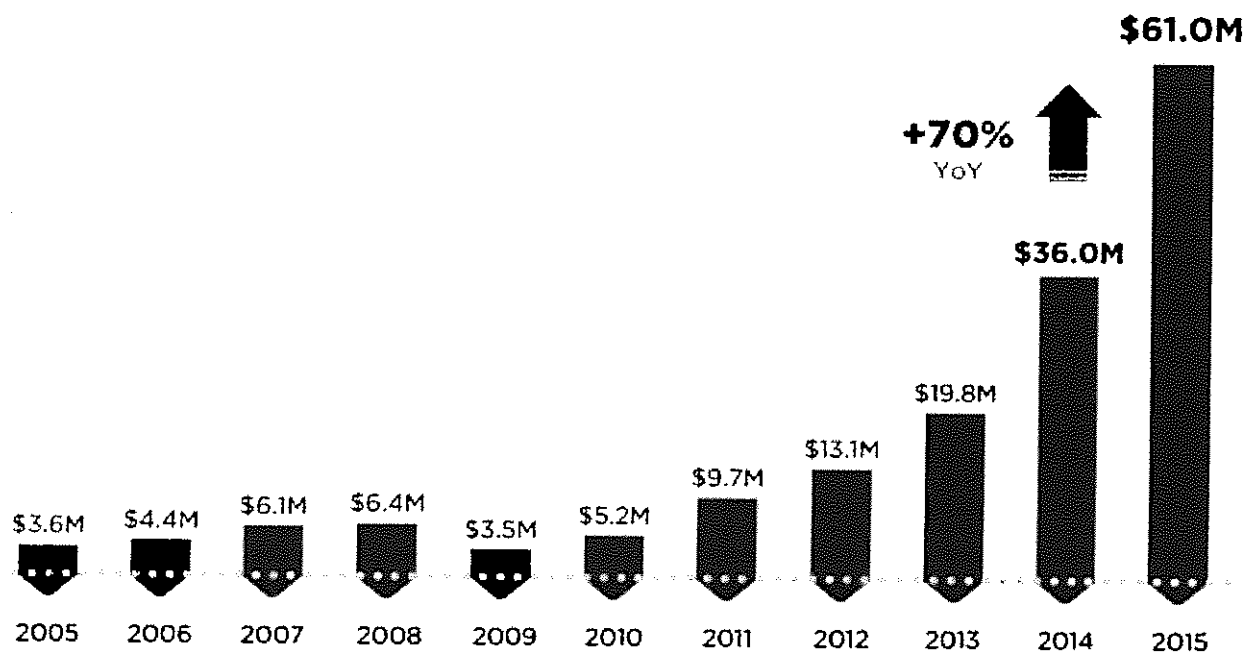
\$106M

in 2016, or 23% of global esports revenues



● CHINA ● S. KOREA ● NAM ● REST OF WORLD

Bild 3. Prissummor



4d Idrottens organisering

Från privat till ideellt

Idag drivs många initiativ inom e-sporten av privata företag och aktörer men vi ser en utveckling där detta utmanas av ideella krafter. E-sporten har idag starka resurser i både ideellt engagerade och ekonomi som tillsammans kommer att bli en stark kraft när den riktar sina gemensamma krafter mot ett mål under förbundets paraply.

Internet

Utvecklingen av internet utgör grunden för hur stort e-sport har blivit idag. Tidigare var det endast möjligt att tävla lokalt, vilket skapade en begränsad kompetitiv miljö. Internet öppnade upp möjligheten att få möta spelare runt om i världen, vilket resulterade i att konkurrensen blev större. Möjligheten att sända turneringar online gjorde det även lättare att visa matcher för en större publik och därmed kunna marknadsföra spel till potentiella konsumenter samt sponsorer. Sverige kommer i framtiden att vara än mer uppkopplat och därmed kommer fler att ha tillgång till e-sport.

Twitch

Twitch är en webbsida som tillåter sändning av data- och tv-spel, och är en tjänst som möjliggjorts av den tekniska utvecklingen av internet. Den startades i juni 2011 av Justin Kan och Emmett Shear, och har sedan dess blivit ett centralt nav för uppvisning av e-sport via dataspelssändningar. Det blev möjligt för turneringsorganisatörer samt spelare att enkelt kunna visa upp sin idrott för allmänheten och under 2015 sände i snitt 1,7 miljoner spelare live på sidan varje månad.

Ideell organisering

E-sport spelas över hela Sverige och enbart vår systerorganisation Sverok har över 2000 e-sportsföreningar, vilket gör Sverok till Sveriges största ungdomsorganisation. Även andra organisationer som Goodgame, e-sport united och Svenska E-sportföreningen använder sig av föreningsformen och är ideellt organiserade. Tiotusentals redan organiserade ungdomar spelar idag för att ha roligt och må bra.

Framtid

Tittar man på e-sportens utveckling de senaste 14 åren, ser vi en dramatisk tillväxt. Media har börjat visa ett stort intresse, vilket bådär gott för den framtida utvecklingen, både SVT, Aftonbladet och Metro har en regulbunden bevakning. Vidare blir evenemang, turneringar och prispotterna bara större och större. Ett annat tecken på detta är exempelvis att det blivit möjligt för e-sportutövare att få sportvisum i USA och dopingtestas i enlighet med WADA's kriterier, något som tidigare endast var möjligt inom traditionell sport. I Finland beslutade man 2016 att göra e-sport till en medlem i deras olympiska kommitte.

4e Framtida utvecklingsplaner

Genom medlemskap i RF har förbundet också i sikte:

- Att arrangera två medlemsmöten för medlemmarna att vidareutveckla förbundet.
- Att anpassa förbundet och föreningarna till RF. Det kan vara översyn av föreningarnas namn, att se till att alla har ett organisationsnummer om de saknar sådant eller att anpassa föreningarnas stadgar till RFs stadgemall.
- Att ta fram en nationell plan för att inbegripa de e-sportare och lag som idag inte är organiserade i föreningsform.
- Att knyta tydligare kontakter med våra internationella motsvarigheter.

Vi ser också att det är prioriterat:

- Att organisera en nationell liga.
- Att marknadsföra e-sport i svenska skolor i en än högre grad med en detaljerad handlingsplan för de närmaste två åren.
- Att upprätta kommittéer för disciplin, code of conduct samt tävling.
- Att ta fram material om hälsosamt spelande, både fysiskt och mentalt.
- Att knyta kontakter med den etablerade idrotten i Sverige och skapa samarbeten för att främja idrottande.
- Att ta fram träningsrutiner för att garantera en ökad fysisk aktivitet.

5. Ekonomi

5a. Omslutning, huvudsakliga inkomstkällor, kostnadsbild 3-årig budget.

	BUDGET år 2017	BUDGET år 2018	BUDGET år 2019	SUMMA	KOMMENTAR
INTÄKTER					
Intäkter					
Externfinansiering	50 000	50 000	25 000	125 000	Pengar från sponsorer, andra bidragsgivare etc.
Projekt	50 000	50 000	25 000	125 000	
Övriga intäkter	25 000	25 000	10 000	60 000	Övriga intäkter
Summa intäkter	125 000	125 000	60 000	310 000	
KOSTNADER					
IT-system	55 000	60 000	60 000	175 000	
Kansli lokal	10 000	20 000	20 000	50 000	Kontorsplatser projektet (2 personer, ca 20 procent)
Kommunikation	70 000	125 000	50 000	245 000	Annonser, trycksaker, webbsida, events, möte, policyarbete etc.
Löpande förvaltning	15 000	20 000	5 000	40 000	Kontorsmaterial, porto, administrativ IT, datorer, bankkostnader etc.
Personal och/eller arvoderade	200 000	200 000	200 000	600 000	Personalkostnader inkl resor, telefon, dator etc. (2 personer, ca 20 procent)
Revision	1 000	1 000	1 000	3 000	Revisor
Årsmöte	40 000	50 000	75 000	165 000	Kostnader för möten med potentiella medlemmar
Övrigt	12 000	15 000	15 000	42 000	Övriga kostnader
Summa förbundet	403 000	491 000	426 000	1 320 000	
Summa intäkter	125 000	125 000	60 000	310 000	
Summa kostnader	403 000	491 000	426 000	1 320 000	
Insats från Sverok	278 000	366 000	366 000	1 010 000	

Förbundet kommer först och främst att få sina huvudsakliga inkomster från tre källor: bidrag från Sverok, extern sponsring från sponsorer och samarbetspartners samt medlemsavgifter.

Vi tror att de huvudsakliga kostnaderna till en början kommer att komma från att ha en anställd person samt för avgifter för de IT-system förbundet planerar att använda. Det är viktigt att lägga pengar på att bygga en stabil centralorganisation.

5b. Verksamhets- och förvaltningsberättelser

Då förbundet grundades i år så finns det inga tidigare verksamhets- eller förvaltningsberättelser att bifoga. Däremot har e-sporten i stort varit organiserad inom ramen för Sverok - spelhobbyförbundet och därför bifogar vi Sveroks verksamhetsberättelser där man kan läsa vad som gjorts inom ramen för föreningsutveckling, e-sport och övrig verksamhet.

De saker som inte specifikt nämns i samband med en annan verksamhet har därmed även innefattat e-sport. Exempelvis vårt arbete med likabehandling, utbildning inom föreningskunskap och liknande är alla saker som kommit e-sporten till godo.

Vidare vill vi belysa några av de insatser relaterade till e-sport som Sverok genomfört som vi anser vara extra viktiga:

Svenska e-sportcupen

<http://www.svenskaesportcupen.se/>



2013 arrangerades Svenska e-sportcupen där 53 000 åskådare deltog, antingen fysiskt eller via nätet.

E-sportläger

Sverok har under 2016 arrangerat 4 träningsläger för e-sportare där unga under en helg har kunnat öva sig på e-sport.

Föreläsning på Kulturhuset i Stockholm

Tillsammans med företaget Inet och kulturminister Alice Bah Kuhnke arrangerades 2016 ett större event för politiker, e-sportare och journalister där e-sportens nutid och framtid diskuterades. Över hundra personer deltog och ministern uttalade sig om sin syn att e-sport bör betraktas som en idrott, en syn som också delas av bland annat Centerpartiets representant Rickard Nordin.

Respect All, Compete

<http://www.respectallcompete.se/>



Respect All, Compete är ett projekt startat av Sverok, finansierat av Allmänna Arvsfonden och Kulturstiftelsen.

2012–2013 genomförde Sverok en omfattande undersökning bland sina medlemmar gällande normer, attityder och beteenden i föreningarna. Där framkom att de föreningar som inte har några fysiska träffar alls, utan bedriver all sin verksamhet online, oftare präglas av otrygg miljö och negativ jargong. För att råda bot på detta skapades projektet Respect All, Compete.

Projektets mål är att skapa en mer välkomnande kultur och attityd inom e-sporten tillsammans med föreningar och starka samarbetspartners i och utanför spelbranschen. Det görs på tre sätt:

1. Skapa fysiska mötesplatser för e-sportare i Sverige där spelare kan ses för att träna och tävla.
2. Skapa en gemensam värdegrund. Genom att arbeta med både fysiska och digitala utbildningar samt workshops utbildas trygga ledare som verkar för fair play och ett välkomnande klimat inom e-sporten.
3. Arrangera flera e-sportläger där vi arbetar med alla aspekter av sporten från teknisk skicklighet till värdegrund.

Allt detta gör projektet tillsammans med spelare, arrangörer, spelcenter, spelutvecklare och politiker.

6. Tävlingsverksamhet

E-sporten är för tillfället en platt organisation med liten samordning mellan tävlingar och event. Vidare bedrivs det ett fåtal större turneringar som arrangeras av aktörer utanför förbundet och ett antal mindre turneringar. Det finns inget system för ranking utanför spelen i skrivande stund. Mycket av e-sporten kretsar kring tävlandet men majoriteten av spelandet består av att spela för att ha kul, träna och umgås med vänner.

Rent praktiskt tävlar man på lite olika sätt beroende på inom vilken gren man tävlar. Generellt följer man dock något av följande format:

1. Seriespel - genom förutbestämd plats och tid möts man och spelar mot varandra online. Matchen kontrolleras och döms med hjälp av administratörer och domare som bekräftar resultaten. Det lag som vunnit mest poäng i slutet av serien går till slutspel. I slutspelet möts alla lag mot varandra, ofta i swiss-format, och slår ut varandra tills enbart en segrare finns kvar. Slutspel spelas oftast lokalt framför publik.
2. Turneringsspel - Här spelar man lokalt direkt mot varandra med ihopkopplade datorer framför publik. Alla lag möter varandra, ofta i swiss-format, och slår ut varandra tills enbart en segrare finns kvar. Slutspel spelas lokalt framför publik. Inte sällan har det varit ett öppet kval innan turneringen för spelare men ofta blir också ett antal lag inbjudna baserade på sina tidigare prestationer.

Varje match har administratörer och domare som kontrollerar att matchen följer alla regler. Det är en domare för varje lag som kontrollerar röstkommunikationen och de tävlandes fysiska rörelser. Samtidigt som en annan domare kontrollerar textkommunikationen och tittar på pågående runda för att kunna döma korrekt vid potentiella tekniska störningar.

Tävlingsverksamheten sker främst på medlemsnivå på två typer av sätt, dels de tävlingar som är osanktionerade, inte ger ranking och är för tränings skull samt de tävlingar som är sanktionerade, ger ranking och är för tävlans skull. Dessa tävlingar arrangeras av medlemmar i förbundet.

Antalet spel är stort och därför listat exempel på spel som ingår i grenarna. Vilka som det tävlas i avgörs av tävlingskommittén.

Gren	Spelexempel
Multiplayer Online Battle Arena	League of Legends, Dota
First Person Shooter	Counter-Strike, Overwatch
Realtime Strategy	Starcraft
Fighting	Street Fighter
Sports	FIFA, Rocket League

Utanför förbundet pågår ett antal större turneringar främst arrangerade av några stora arrangörer, till exempel ESL, Dreamhack, MLG, Facelt och LCS. Dessa arrangerar fristående turneringar både inom Sverige och internationellt. Dessa kommer att licenseras av förbundet i samråd med det internationella e-sportsförbundet (International e-sports federation, <http://ie-sf.com/>).

De flesta stora e-sportturneringarna spelas fortfarande lokalt på grund av fördröjningar som uppstår när man spelar över internet, och för att det är lättare att upptäcka fusk. För att någon spelare inte ska ha något övertag gällande hårdvara och mjukvara är det vanligt att spelare använder identiska datorer som arrangörerna bakom evenemanget tillhandahåller, med undantag av mus och tangentbord som spelare själva får ta med sig.

7. Internationellt

7a. Medlemskap i internationellt förbund

Sverige är genom Svenska e-sportsförbundet en av 46 medlemsnationer i det internationella e-sportförbundet (IeSF) som samlar världens e-sportsorganisationer. IeSF erkändes 2013 som en Official Signatory of World Anti-Doping Agency (WADA), är medlem i The Association for International Sports for All (TAFISA) och ansöker just nu om medlemskap i Internationella Olympiska Kommittén (IOK) samt Sport Accord.

7b. Vilken status har idrotten internationellt

Den svenska e-sporten rankas högt internationellt sett både vad gäller antal utövare, inspelade prissummor och mängden professionella e-sportare som livnär sig på sin idrott.

Under den snabba utvecklingen av e-sporten har flera länder sett en utveckling liknande den svenska, men några utmärker sig som ledande. Den sydkoreanska e-sportrörelsen är ett fenomen i nivå med nationalidrott vilket exemplifieras av att den nationella olympiska kommittén i landet rankar e-sport som en Nivå 2-idrott, och att de har världens enda renodlade e-sportstadion.

Den koreanska organisationen Korean E-sport Organisation (KeSPA) etablerades år 2000 med stöd av det koreanska ministeriet för kultur, idrott och turism. Målet var att göra e-sport till en officiell sport och under organisationens 16 år har arbetet lett till att det finns ett flertal tv-kanaler med särskilt fokus på e-sport. Infrastrukturen som byggts upp kring e-sport i Korea har lett till att proffsspelare från hela världen vallfärdat dit med avsikt att ta del av deras erfarenheter kring fysisk och mental träning samt unika förutsättningar för att utvecklas i sitt e-sportutövande.

I USA har det sedan juli 2013 varit möjligt för e-sportare att ansöka om ett särskilt visum för idrottsutövare (P1-visum) som gör det möjligt för idrottare att flytta till USA och leva där på samma sätt som andra idrottare och sportutövare.

I Storbritannien erhåller Internationella eGames-kommittén som är organiserat under Olympiska kommittén stöd från staten. Deras målsättning är att skapa en framtida internationell tävling i e-sport som ska kunna jämföras med OS.

I vårt grannland Finland har finska e-sportsförbundet SEUL (<http://seul.fi/lang/english/>) blivit antagna som medlemmar i den finska olympiska kommittén, vilket innebär att de betraktas som ett förbund vars verksamhet främjar fysisk aktivitet och sport.

Internationellt sett har ett flertal traditionella idrottsorganisationer börjat ge sig in i och organisera e-sport. Organisationer som Manchester United, Schalke 04, Paris Saint-Germain och Philadelphia 76'ers är exempel på väletablerade idrottsorganisationer som numera även organiserar e-sport.

7c. Hur organiseras idrotten inom övriga Norden

Danmark har ett e-sportsförbund sedan 2007, eSport Danmark, som liksom finska SeUL är medlemmar i IeSF och har ansökt till IOC. De är sedan tidigare medlemmar i TAFISA. I Norge organiseras e-sporten av Hyperion – Norsk Forbund for Fantastiske Fritidsinteresser

Nordiska mästerskap arrangeras i flera grenar, bland annat Counter Strike, Starcraft och Hearthstone. Den största av dessa turneringar kallas Nordic Championship och äger sedan 2016 rum på Dreamhack. King of the Nordic är en turnering i CS:GO där även Island har en stark närvaro men som arrangeras av privata aktörer.

Generellt är de övriga nordiska länderna lika Sverige i hur e-sporten är organiserad där det ideella är i fokus och stegen som tas för att ansluta sig till respektive idrottsförbund. Finland är de som kommit längst.

8. Övrigt

Detta är ett axplock av allt som skrivits om e-sport de senaste åren. Både Aftonbladet och Metro har idag löpande rapportering som fokuserar enbart på e-sport.

Aftonbladet e-sport, Professorn: "Esport är lika krävande som vanlig sport, om inte mer"

<http://esport.aftonbladet.se/esport/professorn-esport-ar-mer-kravande-an-vanlig-sport-om-inte-varre/>

Källa: (<http://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-real-athletes/a-19084993>)

Gamesindustry, Esports Predictions: Great Growth in 2016, Storm Clouds for 2017

<http://www.gamesindustry.biz/articles/2016-12-15-esports-predictions-great-growth-in-2016-storm-clouds-for-2017>

Aftonbladet e-sport, Manchester City kliver in i esporten

<http://esport.aftonbladet.se/fifa/manchester-city-kliver-in-i-esporten/>

PSGs Hemsida, PARIS SAINT-GERMAIN LAUNCHES AMBITIOUS ESPORTS PROJECT

<http://www.psg.fr/en/News/112002/Article-Club-s-Side/77444/Paris-Saint-Germain-launches-ambitious-eSports-project>

ITBranschen, E-sport lockar fler tittare än traditionell sport

<http://itbranschen.idg.se/2016/09/06/e-sport-lockar-fler-tittare-an-traditionell-sport/>

Aftonbladet e-sport, Dags att söka esport-gymnasium – här är hela listan

<http://esport.aftonbladet.se/esport/dags-att-soka-esport-gymnasium/>

DI, Baseballiga tecknar miljardavtal för e-sport

<http://www.di.se/nyheter/baseballiga-tecknar-miljardavtal-for-e-sport/>

Metro debatt, HeatoN: "Riksidrottsförbundet, erkänn e-sporten som en sport"

<http://www.metro.se/artikel/heaton-riksidrottsforbundet-erkann-e-sporten-som-en-sport-xr>

Rickard Nordin, SVD Debatt, Datorspel bör ses som en sport

<http://www.svd.se/datorspel-bor-ses-som-en-sport>

9. Bilagor

Bilaga 2. Code of conduct för svensk e-sport

Bilaga 3a. Årsredovisning Sverok 2013

Bilaga 3b. Årsredovisning Sverok 2014

Bilaga 3c. Årsredovisning Sverok 2015

Bilaga 4a. Verksamhetsberättelse Sverok 2013

Bilaga 4b. Verksamhetsberättelse Sverok 2014

Bilaga 4c. Verksamhetsberättelse Sverok 2015

Bilaga 5. Tävlingsbestämmelser

Bilaga 6. Stadgar för Svenska E-sportförbundet

Bilaga 7. Medlemsförteckning