

INFORMATION OCH REKOMMEN- DATIONER OM ESPORTSVERK- SAMHET INOM DET KOMMUNALA UNG- DOMSARBETET

INNEHÅLL

FÖRORD	2
VAD ÄR ESPORT?	3
VARFÖR ANVÄNDA ESPORT I UNGDOMSARBETET?	5
HUR KAN MAN FÅ UNGDOMARNA MED I VERKSAMHETEN?	7
VAD BÖR MAN TA I BEAKTANDE I VERKSAMHETEN?	9
VAD FÖR SLAGS VERKSAMHET KRÄVS DET?	11

FÖRORD

Esport har tagit världen med storm. Samtidigt har fenomenet blivit en av de mest populära hobbyer bland ungdomar runtom i världen. Fenomenet syns också hos oss i Finland, och har på sitt eget vis satt sina spår i 2000-talets ungdomskultur. I egenskap av ett fenomen som är viktigt inom ungdomskulturen är esport också något som borde intressera ungdomsarbetet. Som både gren och hobby är esport såpass ny att ingen noggrann definition på den ännu finns. Ur ungdomsarbetets synvinkel är esport ett nytt verktyg och en ny verksamhetsform som man dock kan göra samma saker med som med de mer traditionella verktygen och formerna av ungdomsarbete.

Kanuuna och Verke vill genom detta infopaket förklara begreppet e-sport och diskutera dess betydelse i det kommunala ungdomsarbetet. För denna publikation har man intervjuat experter inom ungdomsarbete från olika organisationer som har haft att göra med esport i sitt arbete. Ett stort tack till dem!

Juha Leskinen & Pasi Tuominen 2020

VAD ÄR ESPORT?

Electronic sports, esports, elektronisk sport och e-sport syftar alla på samma fenomen.

Enkelt sagt handlar esport om tävlingsinriktat spelande av digitala spel. Enbart tävlingsinriktningen betyder inte att spelande blir elektronisk sport, utan det krävs också målinriktning och struktur.

För unga kan esport vara tävlingsinriktat spelande mellan kompisar eller ett sätt att slappna av genom att öva på sina färdigheter med sitt favoritspel efter läxorna. För att det ska kunna kallas esport måste verksamheten ske på lång sikt och ha klara mål. Målinriktningen syns också i hur laget eller individen utvecklas som helhet; man kan inte enbart granska placeringar eller resultattavlor. Esport är en avsiktlig strävan att bli bland de bästa i världen på spelet, och att spela det på en professionell nivå.

Liksom traditionell idrott är esport mycket mångsidigt. Esport innehåller både individuellt spel och lagspel, spel som spelas på nätet och spel som spelas i samma rum. I spelen tävlar man mot andra spelare eller lag för att vinna ronder, få mest poäng eller den bästa tiden.

Kring esport liksom för traditionella idrottsgrenar skapas det kring spelen, spelarna och lagen diverse fankulturer, olika relaterade produkter och gemenskaper. Den här kulturen syns också i andra fenomen som är bekanta från spelvärlden, såsom spelvideon och -streams. Att streama kan vara en viktig kanal för esports-proffs att hålla kontakten med sina fans utanför de officiella tävlingarna. Esportens dragkraft syns i att evenemangen redan har fler tittare än traditionella idrottsgrenar. Därför är esport på proffsnivå - eller för övrigt - inte bara spelande. Det krävs ett stödmaskineri och massor med hjälp. Esport är ett mångprofessionellt fenomen.

- **Esport är tävlings- och målinriktat spelande av digitala spel.**

- **Man kan spela på nätet eller lokalt, ensam eller i ett lag, beroende på spelet.**

- **Tävlingsspelande för skojs skull, i tävlings syfte eller professionellt.**

- **Socialt och gemenskapsskapande.**

- **Esport kan jämföras med traditionella idrottsgrenar.**

- **Ett populärt sätt att tillbringa sin tid för många unga antingen som spelare själv eller genom att följa matcher, lag och spelare.**

- **Esport inbegriper många olika slags aktörer.**

- **Fankulturen är en viktig del av e-sport.**

VARFÖR ANVÄNDA ESPORT I UNGDOMSARBETET?

Majoriteten av ungdomar spelar i alla fall tidvis något digitalt spel. Det lönar sig för ungdomsarbetet att följa med spelvärldens trender. Spel och spelande kan utnyttjas i ungdomsarbetet både i individuellt och grupper.

Spelande är till naturen socialt och gemenskaper skapas lätt. Spelande är ett fint sätt att skapa vänskapsförhållanden och utveckla sina sociala färdigheter. Genom att lära sig hantera framgångar och misslyckanden i spel lär sig de unga även känsloutveckling. Genom handledd verksamhet kan ungdomarna stärka sina förhållanden till andra unga, trygga vuxna, sitt närområde och de tjänster som hittas där.

Esportsverksamheten tar ofta avstamp i öppen spelverksamhet. När ungdomarna utvecklas som spelare kan handledaren göra spelandet mer målinriktat. I och med målinriktning kan man i verksamheten också hantera till exempel hur livskontrollsfärdigheter, samarbetsförmåga och välmående påverkar hur väl man lyckas i spelandet. Genom esportsverksamheten kan man koppla samman spelande med målinriktade och planerliga verksamhetsstruktur som de unga också kan dra nytta av i sin vardag.



Genom ungdomsarbetet kan ungas självständiga verksamhet uppmuntras genom att stöda de ungas egna lag, erbjuda träningslokaler, utrustning eller spelsällskap. De unga kan också behöva hjälp med de praktiska arrangemangen. Ungdomarna kan ha orealistiska bilder om e-sport på proffsnivå, och de har inte nödvändigtvis tillgång till någon som kan ge dem mer information. Även i denna fråga kan ungdomsarbetet hjälpa de unga på olika sätt.

Med tanke på kulturen är esport viktigt för ungdomsarbetet till exempel genom evenemang, personer och verksamhet. Det finns många olika sätt som unga kan engageras kring esport. De kan till exempel delta i att ordna evenemang eller vara kreativa genom att göra egna referat eller spelvideon.

- **Ungdomsarbetet reagerar på ändringar i ungdomskulturen.**

- **Kännedom om spel och spelkultur är socialt kapital för både ungdomen och ungdomsarbetaren.**

- **Att spela i lag utvecklar känslö- och samarbetsförmågan samt de sociala färdigheterna.**

- **Att spela i en gemenskap ger ungdomar möjligheten att stärka sina band till andra unga, trygga vuxna, sitt närområde och samhället kring det.**

- **Öppen spelverksamhet kan för en del av ungdomarna leda till mer målinriktad esportsverksamhet.**

- **Esport ger unga möjligheten att självständigt göra saker och ta ansvar.**

- **Esportsverksamheten i ungdomsarbetet kan också bestå av att rigga upp läktare, streama eller arrangera evenemang.**

HUR KAN MAN FÅ UNGDOMARNA MED I VERKSAMHETEN?

Esport passar alla unga som är intresserade och verksamheten kan anpassas till den egna formen av ungdomsarbete. Esportsverksamheten kan utnyttjas i öppen verksamhet, gruppverksamhet och i individarbete. Målinriktat spelande har mycket att erbjuda åt ungdomsarbetet, även om målet inte nödvändigtvis är att nå världstoppen.

Esportsverksamhet på nätet möjliggör anonyma träffar, där till exempel kön eller etnisk bakgrund inte har någon betydelse. Verksamheten kan också nå unga som inte kan eller vill delta i verksamhet ansikte mot ansikte. I bästa fall kan handledd aktivitet som arrangerats på nätet fungera som ett sätt att uppmuntra unga att ta sig till ungdomslokalerna efter att handledaren och eventuellt de andra unga först blivit bekanta genom nätet.

De ungas egna lag har olika behov. Det kan vara mycket utmanande för de ungas lag att hitta gemensamma träningslokaler. Ifall organisationen har en egen spelokal kan man i mån av möjlighet låta ungdomsgrupper använda sig av den utanför den egna verksamheten. På så sätt ökar man också användningsgraden av spelokalen.

Ur en delaktighetssynvinkel kan ungdomarna arrangera evenemang åt varandra. De kan delta i planeringen, byggandet och utvecklandet av spel- och esportsverksamheten ända från början. Ungdomarna kan ha olika intressen kring esport, vilket betyder att de naturligt gör saker tillsammans, fördelar ansvar och stöder varandra.

Ungdomarna kan också finna sin väg in i esportsverksamheten genom andra former av ungdomsarbete. Till exempel en ungdom inom det uppsökande ungdomsarbetet som spelar spel kan bli intresserad av esport. Hen kan skickas vidare till verksamhet i smågrupper där man arrangerar esportsevenemang. På samma sätt kan unga handledas och göras delaktiga i ung till ung verksamheten som ledare, erbjudas arbetspraktik i spellokaler eller tilldelas roller som tränare.

- **Esport är en aspekt av spelverksamheten.**
- **Esport kan utnyttjas i olika former av ungdomsarbete.**
- **Tröskeln att delta genom nätet är låg oberoende av den ungas bakgrund.**
- **Stöder ungdomarnas självständiga grupper.**
- **Många sätt att stödja delaktighet.**
- **Handledning till esportsverksamheten från andra former av ungdomsarbete.**
- **Det lönar sig att dra nytta av ung till ung -verksamhet och -handledning.**

VAD BÖR MAN TA I BEAKTANDE I VERKSAMHETEN?

I esportsverksamhet, liksom i annan målinriktad verksamhet, måste man arbeta med tålamod och med tillräckliga resurser. Spelarnas och lagens utveckling tar tid och måste få systematiskt stöd. I ungdomsarbetet är esport ett sätt att uppnå ungdomsarbetets mål, målet är inte att skapa proffs. Medarbetarens roll är att stöda och handleda de unga.

Innan man börjar med esportsverksamheten inom ungdomsarbetet lönar det sig att kartlägga lokala och nationella esportsaktörer, så att man vet vad det nästa steget för spelarna är. Inom det kommunala ungdomsarbetets esportsverksamhet kan spelaren få en början på sin karriär, men verksamheten sker utgående från ungdomsarbetets mål. Det är till fördel för handledaren som arbetar med esport att hen känner till den professionella sidan av esport. Det är dock viktigare att man förstår skillnaden mellan professionell esportsverksamhet och det som sker i ungdomsarbetet.

För att kunna bli en professionell e-idrottare måste spelaren träna holistiskt. Det man måste känna till om livskontroll, motion, kost och vila är långt samma saker som i traditionella idrottsgrenar. När man planerar esportsverksamheten lönar det sig att uppmärksamma även andra delområden än spelande och utrustning. Det lönar sig att utnyttja samarbetspartnerns och den egna organisationens mångsidiga kompetenser från



första början. Man kan till exempel se till att spelarnas tekniska utveckling sköts av en samarbetspartner, och lämna ungdomsarbetets aspekter (till exempel stöd av gruppdynamik) åt experten, dvs. ungdomsarbetaren.

Att forma lag är utmanande, särskilt ifall de ungas färdigheter är på väldigt olika nivåer. En fungerande lösning är att redan på förhand försöka ta reda på spelarnas färdighetsnivåer och vilka slags roller de vill ha i spelet. Samtidigt kan man få sig en bild av den unga och vilket slags stöd hen eventuellt kommer att behöva, och hur hen fungerar som en del av en grupp (laget). Den unga kan till exempel säga att hen vill spela i ett lag, men egentligen är hen intresserad av och vill få möjligheten att tala om esport och att lära sig mekaniska spel-färdigheter. Det är viktigt att tänka på att inte alla som vill nödvändigtvis ryms med i esportsverksamheten. Därför lönar det sig att redan på förhand fundera på hur lagen formas. Avsikten är att kunna skapa balanserade lag, där alla trivs med att spela och kan utvecklas. Då är verksamheten också trevligare för de unga, och det är lättare för dem att förbinda sig till den.

- **Esport i ungdomsarbetet med mål från ungdomsarbetet.**

- **Bra att känna till den professionella sidan.**

- **Esportsverksamhet inom det kommunala ungdomsarbetet är bara början på spelarens väg, det handlar inte om proffsverksamhet.**

- **Det är viktigt för handledaren att vara medveten om spelarens framtida stig, så att den unga om hen så vill kan handledas vidare i sin hobby.**

- **Samarbetspartners är en resurs.**

- **Se till att lagen fungerar.**

VAD FÖR SLAGS VERKSAMHET KRÄVS DET?

Esportsverksamheten kan skilja sig mycket mellan organisationer. Vilka resurser behövs beror alltid på verksamheten som ordnas, och i bästa fall skalas de i takt med att verksamheten utvecklas.

Esportsverksamhet kräver utrustning som lämpar sig för spel, fungerande nätförbindelser, samt chefens och data administrationens förståelse att utrustningen är till för att spela spel och för spelverksamhet. Organisationernas traditionella administrativa nät är sällan lämpliga för spelande utan att man ändrar på inställningarna. Oftast måste man arrangera en egen nätförbindelse för spelande.

Utöver förbindelserna och utrustningen är det viktigt att dimensionera och vid behov dela in verksamhetslokalen rätt. Vilken slags lokal är bäst beror på antalet spelplatser, verksamhetens form och antalet besökare. Uppmärksamma särskilt ventilationen, eftersom spelarna och spelutrustningen producerar mycket värme. Skilt från spellokalen lönar det sig att ha en lokal för avslappnad samvaro och ett litet rum där man kan föra gruppsamtal till exempel inom laget.

Utöver lokalerna och utrustningen är medarbetarna en viktig resurs. Viktiga resurser utöver sina egna kunskaper, är att få stöd och förståelse från chefen vad gäller esportsverksamheten. Det tillåter medarbetaren att även använda sin tid till att planera själva verksamheten. Samtidigt förstår hela organisationen vad medarbetaren och verksamheten har för behov. Rätt dimensionerade resurser garanterar de unga en trivsam och dragkraftig verksamhet som också följer organisationens mål i enlighet med målen för ungdomsarbete.

- **Se till att utrustningen, nätförbindelserna och lokalerna är tillräckliga för verksamheten.**
- **Tillräckliga handledarresurser för verksamheten.**
- **Mångsidigt stöd från cheferna är viktigt för den relativt nya spel- och esportsverksamheten.**
- **Verksamheten kan anpassas till organisationen.**
- **Välplanerad och väl genomförd verksamhet lockar unga och gör verksamheten trivsam även för medarbetarna.**

Det lönar sig att bekanta sig med det Finska e-sportförbundet:
<https://seul.fi/pa-svenska/>

På förbundets sidor finns gott om information om till exempel utbildningar, hobbymöjligheter, spel och evenemang.

Undervisnings- och kulturministeriet

VERKE

 **Kompetenscentret**
för kommunalt ungdomsarbete