



NORGES
IDRETTSFORBUND



Foto: Ludomir Sawicki, Unsplash

STATUSRAPPORT FRA E-SPORTUTVALGET

Statusrapport fra e-sportutvalget - 22.5.2023

1. Om utvalget

E-sportutvalget har bestått av følgende medlemmer:

Ole R. Jørstad, idrettsstyret (leder), Robert Teikari, Vestland idrettskrets (til desember 2022), Tina Thorsen, Innlandet idrettskrets, Mats Theie Bretvik, NFF og FIFA, Eystein Stokstad, NCF, Emilie Zakariassen Hansen, Viken Idrettskrets, Per Tøien, NIF sentralt og Tord Jordet, NIF sentralt (sekretær).

Idrettsstyret ga e-sportutvalget følgende mandat:

1. Identifisering av de premisser som må avklares før et opptak av Norges E-sportforbund som særforbund kan skje.
2. Samarbeid med Norges E-sportforbund for å bidra til at en søknad om opptak som særforbund i NIF i 2023 er tilstrekkelig avklarende til at Idrettstinget kan ta stilling til søknaden.
3. Forberede en diskusjonssak til idrettsstyret om hvordan norsk idrett i tingperioden organisatorisk skal forholde seg til idrettslag som ønsker å gi et tilbud om e-sport.
4. Gi anbefalinger til Idrettsstyret om strukturering av det eksisterende e-sport tilbudet som organiseres under NIF.
5. Være et rådgivende organ for særforbund som ønsker å søke Idrettsstyret om opptak av idrettssimulerende spill som idrett i særforbundet.

2. Avklaringer med Norges E-sportforbund

Utvalget har over et langt tidsrom vært i dialog, i form av møter, teams-møter og utstrakt maildialog, med Norges E-sportforbund (NESF) for å avklare organisatoriske muligheter og utfordringer knyttet til et mulig opptak som særforbund i NIF.

Gjennom interne prosesser i NESF ble det imidlertid avklart at forbundet pt. ikke ønsker å søke opptak i NIF, og de to første punktene av utvalgets mandat er p.t. ikke aktuelle.

Imidlertid, hvis NESF igjen skulle komme tilbake med et ønske om å søke opptak i NIF igjen, har NIFs administrasjon mye dokumentasjon over hvilke avklaringer og utfordringer som ligger i å klargjøre en slik søknad for et kommende Idrettsting.

3. Anbefalinger om strukturering av det eksisterende e-sporttilbudet under NIF

E-sport, dataspilling/gaming er begreper som ikke har én entydig mening. Det er gjennomgående enighet om at "e-sport" er den delen av dataspilling som utføres som en konkurranseaktivitet mellom utøvere, men det er ulik oppfatning av om hvor stor grad av profesjonalitet som må foreligge for at konkurranseaktiviteten går fra å være dataspilling/gaming, til å bli e-sport.

Store norske leksikon omtaler e-sport som " *E-sport er elektronisk konkurransespilling der utøverne konkurrerer mot hverandre i ulike dataspill på datamaskiner eller spillkonsoller.*", uten å stille krav til nivået på konkurransen.¹

I veilederen " Møteplasser for dataspill og datakultur" utgitt av Kulturdepartementet beskrives e-sport på følgende måte: "*E-sport står for "elektronisk sport", eller på engelsk "electronic sports", og brukes som et samlebegrep på konkurranser, turneringer og andre prestasjonsutøvelser i dataspill. Dette er profesjonell dataspilling for lag som spiller fast over lengre tid og med de samme spillerne. E-sport utøves ofte med de samme spillene som i kompetitiv spilling, men her satser utøverne mer profesjonelt på linje med utøvere fra andre sportsgrener.*"

The International Esports Federation (IESF) beskriver e-sport som: "*Esports (Electronic Sports) is a competitive sport where gamers use their physical and mental abilities to compete in various games in a virtual, electronic environment*"².

Utvalget benytter i det følgende "e-sport" som organisert konkurranseaktivitet i dataspill, der utøverne konkurrerer mot hverandre uavhengig av nivå/profesjonalitet.

Det er mange aktører innenfor området dataspill, gaming, e-sport og idrettssimulerende spill, og det er flere internasjonale overbygninger som er av forskjellig karakter.

Det finnes flere internasjonale e-sportforbund. Mange tradisjonelle internasjonale idrettsforbund tar eierskap til idrettssimulerende spill innenfor sitt virkeområde, og så finnes det et utall kommersielle aktører som på forskjellige måter har interesser innenfor dataspill og gaming og som påvirker situasjonen i Norge. Først og fremst er det spillutviklere som eier spillene og åndsverket bak spillene som brukes i aktiviteten. Dette innebærer at med mindre idrettsorganisasjonene selv utvikler spill, så vil bruk basere seg på avtaler mellom idrettsorganisasjoner og spillutviklere.

4. IOCs forhold til e-sport

IOC har tidligere vært svært tydelige på sin interesse for digitale varianter av de tradisjonelle idrettene, men har «trukket en strek i sanden» når det gjelder spill som ikke er forenlig med verdien den Olympiske bevegelse er bygget på. IOC har også sammenlignet eliteutøvere innen e-sport med toppidrettsutøvere når det gjelder trening, forberedelser og gjennomføring av konkurranser.

I 2021 vedtok IOC strategidokumentet «Olympic Agenda 2020+5»³. Dokumentet inneholder 15 anbefalinger, og anbefaling nummer 9 er:

«Encourage the development of virtual sports and further engage with video gaming communities.

Leverage the growing popularity of virtual sport to promote the Olympic Movement, Olympic values, sports participation and grow direct relations with youth.

¹ <https://snl.no/e-sport>

² <https://iesf.org/esports>

³ <https://olympics.com/ioc/olympic-agenda-2020-plus-5>

- *Strengthen the roles and responsibilities of IFs in establishing virtual and simulated forms of sports as a discipline within their regulations and strategies*
- *Launch unique Olympic products and experiences through virtual and simulated forms of sports, in support of the IOC's digital engagement strategy*
- *Consider the addition of physical virtual sports in the Olympic Programme in cooperation with the respective IFS*
- *Support local partnerships between sport and video gaming communities to encourage youth to engage in physical activity and with the Olympic Movement*
- *Make available Olympic athlete-related online programmes and digital tools to the competitive video gaming community to support their physical and mental well-being*

IOC har også i samarbeid med andre, som internasjonale særforbund og spillutviklere satt i gang turneringer og prøve-leker, gjerne i forbindelse med andre idrettskonkurranser som Asian Games.

Nylig lanserte også IOC «the Olympic Esports Series 2023» i samarbeid med internasjonale særforbund og spillutviklere. De idrettene som skal være med i Singapore var bueskyting, baseball, sjakk, sykling, dans, motorsport, seiling, taekwondo og tennis. Medio mai ble det kjent at også skyting ble lagt til som idrett under dette arrangementet, i form av spillet «Fortnite».

IOC har vært tydelige på at de ikke vil ha noe å gjøre med spill som har et innhold i strid med de olympiske verdiene. Dette omfatter ethvert spill der vold glorifiseres eller aksepteres, eller spill med diskriminerende innhold.⁴

5. Om e-sport i NIF i dag

I NIFs organisasjonsledd drives ulike former for e-sport/digitale varianter av idrett, som baserer seg på tradisjonelle idretter i NIF. For eksempel e-seiling, e-fotball, simulatorgolf, og simulatorflyvning.

Dette er en utvikling som Idrettsstyret er positive og har oppfordret til, jf. Idrettsstyrets vedtak den 13-14.april 2021; i sak 199⁵ ble følgende ble vedtatt:

«1. E-idrett, idrettssimulerende e-sport, som tilbys eller er ønsket tilbudt gjennom eksisterende særforbund, er å anse som fysisk aktivitet av konkurranse-, trenings og/eller mosjonskarakter iht. NIFs lov § 1-2 (1) a).

2. Eksisterende særforbund som i dag tilbyr eller som ønsker å tilby e-idrett, idrettssimulerende e-sport, i eget særforbund, kan godkjennes som idretter/grener i forbundet etter søknad til Idrettsstyret.

3. For senere godkjenning av e-idretter i eget særforbund, følges NIFs lov §6-3 som gir idrettsstyret hjemmel til å godkjenne dette.»

⁴ <https://www.insidethegames.biz/articles/1105352/ioc-closer-ties-with-esports>

⁵ <https://www.idrettsforbundet.no/siteassets/idrettsforbundet/om-nif/idrettsstyret/protokoller/2021/protokoll-fra-styremote-nr.-22-2019-2021-13.-14.april-2021.pdf>

Flere særforbund organiserer konkurranser i elektroniske versjoner av egen idrett, og har mulighet til å søke om å få godkjent disse aktivitetene som idrett i NIF. At slike kan godkjennes på lik linje med tradisjonell idrett, framgår av Idrettsstyrets vedtak den 15-16.mars 2022 i sak 87, der ble e-sykling godkjent som idrett i Norges Cykleforbund.⁶ Høsten 2022 gjennomførte e-sportutvalget en kartlegging blant idrettskretsene om oppfølging av idrettslag som tilbyr e-sport. Generelt er e-sport i idrettslag tilnærmet en ikke-prioritert oppgave for idrettskretsene. Det er sporadisk og litt tilfeldig aktivitet over hele landet, men ingen systematisk oppfølging verken på tvers av kretser eller for de aller fleste, innad i egen krets.

Utvalget registrerer imidlertid to solide forsøk på å systematisere en god struktur og god organisering av e-sport hvor både Viken IK og Vestland IK har involvert seg.

NIF digital har etablert en mulighet for at idrettslag kan registrere om de har tilbud om e-sport eller andre ikke-særforbundetstilknyttede aktiviteter i forbindelse med samordnet rapportering. Fra og med inneværende år vil NIF sentralt ha oversikten over hvilke idrettslag som tilbyr e-idrett eller e-sport til sine medlemmer. Pr. mai 2023 har 168 idrettslag rapportert at de har e-sport som et tilbud til sine medlemmer.

E-sportutvalget har valgt å dele e-sport inn i dataspill som simulerer de ordinære idrettene – «e-idretter» – og dataspill som tilbys av e-sportmiljøene, men som ikke er elektroniske varianter av tradisjonelle idretter. Det er denne siste gruppen som utgjør hovedtyngden av spillene blant dem som spiller e-sport i Norge.

Per medio mai er det kun sykling som har søkt og fått registrert e-sykling som gren i sitt særforbund. Imidlertid er det mange forbund som har startet opp med tilbud innen de digitale idrettene i eget forbund, og flere forbund er i gang med konkurranser og turneringer.

Utvalget anbefaler at NIF oppfordrer særforbund som organiserer e-sport, til å søke om å få aktiviteten som godkjent idrett slik at aktiviteten sidestilles med godkjente idretter, og for å kunne registre omfanget av e-sporttilbud i NIF.

6. Diskusjonstemaer knyttet til e-sport

E-sport har i seg en rekke diskusjonstemaer som utvalget mener idretten vil ha behov for å beslutte hvordan skal håndteres.

Eierskap til aktiviteten

I motsetning til tradisjonell idrett der de internasjonale særforbundene fastsetter konkurranseregler, øvrige rammer for idretten og i praksis «eier» sine idretter er det spillutviklere/kommersielle aktører som setter premissene for spillene de utvikler. Der dette skjer i samarbeid med internasjonale særforbund, vil idretten naturligvis ha en påvirkningskraft, men dette er begrenset. Dette kan innebære at egenskaper ved spillet kan endres dersom spillutviklerne anser det ønskelig utfra et kommersielt ståsted. Dette kan omfatte f.eks. endringer knyttet til spilleregler, mekanikk, reklameinnhold, betalt innhold mv.

⁶ <https://www.idrettsforbundet.no/siteassets/idrettsforbundet/om-nif/idrettsstyret/protokoller/2022/protokoll-fra-styremote-nr-9-2021-2023-15-16-mars-2022.pdf>

Dette har en side til konkurransevilkårene for spillerne. F.eks. kan krav til ferdigheter endres slik at det stilles andre krav til spillerne, og hvilke utøvere som presterer på det øverste nivået kan derfor endres som følge av spillutviklernes beslutninger.

Der kommersielle aktører utvikler spill vil de også ha de immaterielle rettighetene til det som utvikles. Dette innebærer at det kan være begrensninger i adgangen til å organisere konkurranser, og/eller dele innhold fra konkurransene. Kommersielle spillutviklere vil f.eks. kunne se seg tjent med å gi andre kommersielle aktører eksklusive rettigheter til å organisere konkurranser.⁷

Dette spørsmålet får ytterligere relevans både for Norges idrettsforbund, for ev. særforbund og for idrettslag dersom et forbund ønsker å tilby e-sport som ikke er beslektet med tradisjonelle idretter.

FIFA har gjennom snart 30 år samarbeidet med EA-sports om e-fotball, men i 2022 ble det kjent at samarbeidet ville avsluttes⁸. EA vil utvikle sitt fotballspill uten navnelistens fra FIFA, mens FIFA på sin side har formidlet at de arbeider med andre spillutviklere for å videreføre FIFA som merkenavn for fotballspill.⁹ For utøvere innen e-sport vil slike endringer naturligvis få betydning om spillene det konkurreres i endres.

Utvalget anbefaler at NIF kartlegger ulike utfordringer knyttet til rettighetsforhold innen e-sport slik at NIF kan gi anbefalinger og veiledning til særforbund, og ev. e-sportforbund, som ønsker å etablere et e-sporttilbud.

Spillenes innhold og aldersgrenser:

Nye spill får i dag ulik kategorisering utfra hvem spillene passer for. En organisasjon, Pan European Game Information (PEGI), ble etablert for å hjelpe europeiske foreldre med å ta informerte beslutninger ved kjøp av dataspill. Organisasjonen lanserte i 2003 et felles system for aldersmerking av spill, for å erstatte ulike nasjonale systemer. PEGI brukes i dag bl.a. i Norge, og kategoriserer aldersgrenser in fem nivåer¹⁰:

PEGI 3:

- Innholdet i spill med PEGI 3-merking anses som egnet for alle aldersgrupper. Spillet bør ikke inneholde lyder eller bilder som kan skremme små barn. En veldig mild form for vold (i en komisk forbindelse eller med en barnslig tilgang) er akseptabelt. Det må ikke inneholde ufint språk.

PEGI 7

- Spillinnhold med scener eller lyder som kan virke skremmende for yngre barn bør falle i denne kategorien. Svært milde former for vold (underforstått, ikke-detaljert eller ikke-realistisk vold) er akseptabelt for et spill med en PEGI 7-merking.

⁷ <https://arstechnica.com/gaming/2022/11/nintendo-abruptly-shuts-down-popular-super-smash-bros-tournament-series/#:~:text=As%20we%27ve%20discussed%20in,one%20of%20the%20company%27s%20games.>

⁸ <https://www.ea.com/en-au/news/ea-sports-fc>

⁹ <https://www.fifa.com/media-releases/fifa-diversifies-its-gaming-rights-and-launches-new-non-sim-football-games>

¹⁰ <https://pegi.info/nl/what-do-the-labels-mean>

PEGI 12

- Dataspill som viser vold av en litt mer grafisk karakter mot fantasifigurer eller ikke-realistisk vold mot menneskelignende figurer bør falle i denne alderskategorien. Seksuell insinuasjon eller seksuell posering kan være til stede, mens ufint språk i denne kategorien må være i mild form.

PEGI 16

- Denne aldersmerkingen er brukt når skildringer av vold (eller seksuell aktivitet) når et nivå som det ville kunne forventes å se i det virkelige liv. Stygt språkbruk i spill med PEGI 16-anbefaling kan være mer ekstremt, og det kan inneholde bruk av tobakk, alkohol eller ulovlige rusmidler.

PEGI 18

- Den voksne merkingen anvendes når voldsnivået når et nivå hvor det er avbildning av grov vold, tilsynelatende formålsløs dreping eller vold mot forsvarsløse karakterer. Glorifisering av bruk av illegale rusmidler og tydelig seksuell aktivitet bør også falle inn under denne alderskategorien.

I tillegg til alderskategoriseringene merkes også spill med om de inneholder vold, stygt språk, bilder eller lyder som kan være skremmende, elementer som oppfordrer til eller underviser om gambling, sex, narkotika, diskriminering, eller kjøp i spill.

De spillene som i dag er blant de mest populære innen e-sport har følgende PEGI-grense:

Counter-Strike: Global Offensive	18
Call of Duty: Warzone	18
Apex Legends	16
Valorant	16
Fortnite	12
League of Legends	12
Overwatch 2	12
FIFA	3

Aldersmerking på spill er en frivillig ordning, men er satt til å verne barn og unge mot skadelig innhold. Idrettslag som tilbyr aktiviteter for barn og unge forvalter en tillit fra både foresatte og samfunnet. I dag tilbyr idrettslag en rekke ulike spill til mindreårige, også for mindreårige som utfra de de anbefalte aldersgrensene er for unge til å spille. For godkjent idrett er det imidlertid svært godt regulert hvordan trening og konkurranser skal utføres for ulike alderstrinn, og hvilke prinsipper som skal ligge til grunn for aktivitet, jf. barneidrettsbestemmelsene.

E-sport som ikke er tatt opp som godkjent idrett vil ikke ha den samme reguleringen, ettersom det ikke er særforbund som tar ansvar for aktiviteten.

NIF stiller krav til de aktiviteter som skal kunne godkjennes som idrett i NIF. Et vilkår for å tas opp som idrett i NIF er at aktiviteten tilfredsstiller de etiske normer idretten i Norge bygger sin aktivitet på, jf. NIFs lov § 1-2 (1) c). Tilsvarende har NIF også i samme formålsbestemmelse regulert at organisasjonen skal være en positiv verdiskaper for individ og samfunn og dermed styrke sin posisjon som folkebevegelse og drivkraft i samfunnet.

E-sportutvalget mener dette også må påvirke rammene for hvilke aktiviteter et idrettslag kan tilby sine medlemmer. Skal det for eksempel være begrensninger i adgangen til å tilrettelegge for spill som glorifiserer vold?

En rekke populære spill baseres på en forretningsmodell der spillene er gratis å ta i bruk, men der det er et betydelig kjøpepress i spillet. Dette kan enten være kjøp av elementer som gir en fordel i spillet ("pay- to-win"), eller kun kosmetiske elementer. Forbrukerrådet publiserte i mai 2022 en rapport¹¹ over såkalte "loot boxes", dvs. kjøp av digitale pakker med ukjent innhold, som enten kan gi fordeler i spillet, eller kun være kosmetiske. Forbrukerrådet har i sitt arbeid sett at loot boxer utnytter forbrukerne ved å skape avhengighet, benytte manipulerende mekanismer og profitte på sårbare forbrukergrupper. Tilsvarende utfordringer har også Lotteritilsynet pekt på, og i 2018 signerte de en erklæring sammen med 15 andre internasjonale pengespillmyndigheter for å uttrykke en felles bekymring for et uklart skille mellom pengespill og dataspill ¹²¹³.

Dette gjelder naturligvis ikke alle spill, men viser at det er behov for et reflektert forhold til hvilke spill som skal tilbys, og hvilke aldersgrenser som bør gjelde, når idrettslag etablerer et e-sporttilbud. Utvalget anbefaler at NIF avklarer om det skal være rammer for hvilke spill idrettslag kan tilby aktivitet i, og hvordan idrettslag skal forholde seg til anbefalte aldersgrenser.

7. Organisatoriske og økonomiske løsninger for idrettslag

Idrettsstyret har tidligere vedtatt en oppfordring og en støtte til idrettslag som ønsker å legge til rette for dataspill og e-sport for sine medlemmer. Forutsetningene er at idrettslaget ønsker det og at aktiviteten ikke går ut over den ordinære idrettsvirksomheten.

Denne støtten til idrettslag som ønsker å legge til rette for e-sport for sine medlemmer, kan skje uavhengig av hvorvidt Norges E-sportforbund på et senere tidspunkt ønsker å søke om medlemskap eller ikke. Diskusjonen om e-sport faller innenfor idrettsbegrepet eller ikke er helt vesentlig både med tanke på et fremtidig opptak av E-sportforbundet, og når det gjelder hvordan NIF skal forholde seg til finansiering/økonomisk støtte til idrettslag som tilbyr e-sport til sine medlemmer.

Det er viktig for Norges idrettsforbund å avklare og å bli enige om hvordan organisasjonen skal forholde seg til idrettslag som legger til rette for e-sport for sine medlemmer. Hvordan skal de som utelukkende driver e-sport i idrettslagene registreres? Er de ordinære medlemmer? Hvordan skal aktiviteten kategoriseres?

Som følge av hvordan idretten ønsker å se på de organisatoriske spørsmålene knyttet til e-sport i idrettslagene, må idrettsstyret også vurdere hva som kan bli de økonomiske konsekvensene av valgene. Under dette faller også støtten direkte til idrettslagene gjennom lokale aktivitetsmidler og støtte fra kommunene både til etablering, drift og som medlemmer i

¹¹ <https://www.forbrukerradet.no/siste-nytt/loot-boxer-slik-manipulerer-og-utnytter-spillindustrien-forbrukere/>

¹² <https://lottstift.no/nyheter/internasjonalt-bekymring-over-uklare-skilje-mellom-dataspill-og-pengespill/>

¹³

<https://assets.ctfassets.net/j16ev64qyf6l/3safRgCXrEKiuRzZr5JFQj/6d56a764488a0fc4e42af58966cfcc88/International-gaming-and-gambling-declaration-2018.pdf>

idrettslaget. For de e-idretter som er godkjent som idrett, f.eks. e-sykling, vil aktivitet sidestilles med annen idrett og eventuelt være organisert som en gruppe i klubben.

Spørsmålet om LAM er imidlertid aktuelt for de idrettslagene som har medlemmer som kun driver e-sport, som ikke er godkjent som idrett. I dag kan idrettsrådenes valg om tildeling av midler innebære at noen kan velge å tildele LAM-støtte basert på medlemstall, dvs. inkludert medlemmer som kun driver e-sport, mens andre kan velge å basere tildelingen på aktivitetstall, og slik sett kun gi støtte basert på de medlemmene som driver godkjent idrett.

Etter e-sportutvalgets mening er det viktig, og en stor fordel, at dette søkes praktisert likt i hele landet når det gjelder oppfølging fra idrettskretsene, og på tvers av idrettsråd når det gjelder LAM-tildeling.

Foruten LAM vil idrettslag som ønsker å organisere e-sport, også naturligvis kunne finansiere dette gjennom medlemskontingenter, treningsavgifter, eventuelle lokale tilskuddsordninger, midler fra stiftelser og samarbeidspartnere, mv.

De som driver e-sport er i dag organisert på mange forskjellige måter. Det er mange som deltar som enkeltpersoner eller som løse grupperinger som deltar i konkurranser, mens det i andre ender av skalaen er høyprofilerte, profesjonelle grupper og lag som lever av e-sport og som driver aktiviteten gjennom aksjeselskaper.

Mange idrettslag har organisert e-sportaktivitet enten som gruppe i idrettslaget, eller ved at klubbhus er stilt til disposisjon for medlemmer som driver e-sport uten at de er organisert som egen gruppe.

Flere av idrettslagene som har formalisert e-sporttilbudet sitt, er også medlemmer i Norges E-sportforbund i tillegg til å være medlem i Norges idrettsforbund. Det synes uproblematisk å være medlem begge steder, så lenger det ikke påtas forpliktelser i strid med NIFs regelverk. Dette er en struktur som ikke er ukjent i NIF, for eksempel innenfor casting/jeger- og fiskerforbundet, KFUM/KFUK, 4H osv.

Det vil også være idrettslag eller grupper som gir tilbud innenfor e-idretter, som for eksempel innenfor sykling, fotball, golf eller seiling. Etter utvalgets mening er heller ikke dette problematisk dersom e-idretten er en godkjent idrett og en del av særforbundenes ordinære tilbud, eller dersom idrettslagene som organiserer annen e-sport forholder seg til idrettsstyrets vedtak, referert ovenfor.

Det viktigste spørsmålet er hvordan idrettslag som legger til rette med e-sport skal følges opp i organisasjonen?

Hvordan skal idrettslagene følges opp, og er det forskjell på om idrettslaget etablerer e-sport som en gruppe eller kun tillater at klubbhuset blir brukt til dataspill/e-sport?

Hvordan skal forholdet være mellom idrettslagets e-sportgruppe og hybridstrukturer/organisasjoner/sammenslutninger som ikke er organisasjonsledd i norsk idrett, men som helt åpenbart kan understøtte de e-sporttilbudene som finnes i idrettslagene?

Hvordan skal forholdet være mellom idrettskretser og foreninger utenfor NIF som ønsker å tilby konkurranser på tvers av idrettskretser?

Etter utvalgets mening er det ikke problematisk at andre aktører legger til rette for konkurranser for idrettslagenes e-sportutøvere i samarbeid med idrettslagene det gjelder, så sant det gjøres nødvendige avklaringer med særforbund som organiserer den aktuelle e-idretten (for eksempel e-fotball, e-seiling, e-sykling osv) på forhånd.

Når det gjelder konkurranser i spill som ikke er idrettssimulerende, må nødvendige tillatelser og avklaringer gjøres med rettighetshaverne, og det vil i slike tilfeller være en fordel at andre tilrettelegger for at idrettslagene skal kunne delta, uten selv å måtte foreta slike avklaringer.

Som nevnt tidligere, må idrettsorganisasjonen også bestemme hvordan den skal forholde seg til de veiledende aldersgrensene for de forskjellige spillene. E-sportutvalget tar det for gitt at idrettslag som organiserer e-sport i klubbens regi forholder seg til de anbefalte aldersgrenser som spilleverandører gir, slik de er beskrevet i et ovenstående kapittel.

Underliggende de organisatoriske spørsmålene ligger også spørsmålet om valgbarhet til tillitsverv i idrettsorganisasjonen. Det betyr at et medlem som kun driver med e-sport som medlem i et idrettslag, i prinsippet kan velges til idrettspresident og alle andre verv i idretten.

E-sportutvalget mener at det er slik det må være. Det er ikke et valgbarhetskrav å være aktiv innen en godkjent idrett. Dersom noen er medlemmer i et idrettslag, må de også kunne være valgbar innenfor den organisasjonen de er medlemmer av, selv om de utelukkende driver e-sport.

Utvalget mener NIF bør utarbeide anbefalinger til idrettslag som driver, eller ønsker å starte med e-sport. Dette kan omfatte hvordan idrettslagene bør organisere sin e-sportaktivitet organisatorisk og hvilke eksterne organisasjoner idrettslagene bør samarbeide med. Her kan man innhente erfaringer både i fra Viken og Vestland IK.

8. Økonomiske konsekvenser

Det finnes mange forskjellige økonomiske støtteordninger for idrettslag i dag. De samme mulighetene vil i teorien gjelde e-sportgrupper i idrettslagene. Det kan være gjennom medlemskontingent og/eller treningsavgift, det kan være ev. lokale tilskuddsordninger, midler fra stiftelser og samarbeidspartnere og det vil være LAM – lokale aktivitetsmidler.

Det er opp til idrettslaget å fastsette kontingenter og treningsavgifter, og det samme vil gjelde overfor idrettslag som tilbyr e-sport til sine medlemmer.

Dersom lokale tilskuddsordninger gjelder medlemmer og ikke idrettslig aktivitet, vil også medlemmer som driver med e-sport være tilskuddsberettigede disse ordningene.

Tilskudd direkte til e-sportaktiviteten, enten fra det offentlige eller fra stiftelser og samarbeidspartnere, innebærer ingen forskjell fra andre grupper i idrettslaget.

Når det gjelder de lokale aktivitetsmidlene har Kulturdepartementet definert følgende formål med ordningen: *«Formålet med tilskuddsordningen er å bidra til aktivitet og deltakelse i medlemsbaserte lag og foreninger som driver idrett eller fysisk aktivitet for barn og ungdom. Det er lagenes primæraktiviteter som skal støttes.»*

Videre i departementets krav til fordeling av midlene står det i pkt. a) i retningslinjene: *«Tilskudd skal kun gis til lag som har idrett eller fysisk aktivitet som sitt primære formål, og driver idrettslig virksomhet for barn og/eller ungdom.»*

Etter e-sportutvalgets mening kan dette innebære at idrettslag som driver med e-sport absolutt er tilskuddsberettigete, men at det ikke vil være i tråd med intensjonen bak ordningen om medlemmer som ikke driver med idrett, skal telle med i beregningen av støtten.

Før Idrettstinget ev. har endret dagens definisjon av idrett, ev. har tatt opp E-sportforbundet som særforbund og med tilhørende e-sporter, vil utvalget foreslå at beløpet på de lokale aktivitetsmidlene til et idrettslag fastsettes på bakgrunn av aktivitetstall – ikke medlemstall.

På den måten opprettholdes idrettslagets rett til å tilby e-sport til sine medlemmer, medlemstallet inkluderer e-sportutøvere, men så lenge deres aktivitet ikke registreres som aktivitet innen en av de godkjente idrettene, kan de ikke telle med i grunnlaget for tildeling av lokale aktivitetsmidler til idrettslaget.

Derimot er det fullt mulig at en e-sportgruppe i tillegg driver idrett/fysisk aktivitet. Ved en etablering av en e-sportgruppe som også driver idrett/fysisk aktivitet, vil disse medlemmene være innenfor målgruppen for LAM-midler.

Utvalgets medlemmer mener at hvis e-sport gruppa kun skal bedrive e-sport og ingen annen idrett, må denne forståelsen sikres opp mot KUDs forståelse av egen ordning, forankres i et idrettsstyrevedtak og gjøres gjeldende for alle idrettsråd i hele landet.

Utvalget anbefaler at det bør vurderes å stille krav til at idrettslag som organiserer e-sport, også tilrettelegger for at utøvere som har e-sport som sin primæraktivitet i idrettslaget får et tilrettelagt tilbud om idrett/fysisk aktivitet i tilknytning til e-sportsaktiviteten.