

Utvecklingsmedel kultur 2021

Du har angett följande i din anmälan

Sökande organisation
Organisation: Sverok Svealand
Organisationsnummer: 817603-1279
Postadress: Järnvägsgatan 5A
Postnummer och ort: 69530 Laxå

Kontaktperson
Namn: Edvin Hermansson
Funktion/befattning: Distriksledamot samt projektansvarig för e-sportsligan
Mobil: 0722512878
E-postadress: edvin.hermansson@gmail.com

Ansökan avser
Projektets namn: Svealands e-sport liga
Plats: Örebro
Ansökt belopp: 3000

Har utvecklingsmedel betalats ut tidigare för utvecklingsprojektet?
Nej

Har den planerade verksamheten genomförts i länet vid tidigare tillfälle?
Nej

1. Syfte och bakgrund:

Sverok Svealand planerar 2021 att genomföra en e-sport turnering i datorspelet Hearthstone som sedan planeras att genomföras varje år framöver. Syftet är att engagera ungdomar som spelar detta spel samt ge dem möjlighet att delta i ett evenemang där de får möjlighet att träffa andra med liknande intresse.

2. Beskriv genomförande:

Under veckorna 35-44 kommer deltagarna att spela mot andra deltagare i samma grupp med totalt två grupper. Matcherna kommer främst att genomföras under helgerna och vi kommer även ha kommentatorer för evenemanget. Efter sju veckors spel kommer de två bästa spelarna i varje grupp att kvala in till finalen som kommer genomföras i Sverok Svealands lokal i Örebro under höstlovet's sista helg. Deltagarna kommer betala en avgift på 100kr för att medverka som kommer användas till att betala prispengar samt kommentatorer. Evenemanget rör även region Värmland som vi också söker bidrag av (då Sverok Svealand sträcker sig över båda regionerna).

3. Ange målgrupp:

Målgruppen är i huvudsak ungdomar men vi tillåter även ett fåtal vuxna att delta.

4. Ange en tidsplan

Projektet kommer som tidigare nämnt genomföras under v. 35-44 men planeringen drog igång redan i juli.

5. Vilket mål och resultat förväntas uppnås genom utvecklingsprojektet:

Vårt mål och resultat är att bygga upp en starkare grund för spelkulturen i Örebro län i form av en e-sport turnering, e-sport är någonting som starkt engagerar ungdomar. Spelkulturens största utmaningen är att bli accepterad som en kulturgren inom det svenska samhället. Vi hoppas att detta återkommande projekt bidrar till att spelhobbykulturen får en större plats inom region Örebro vilket även skulle leda till att fler ungdomar får en aktiv fritid och därmed även bidra till en större mångfald inom spelhobbykulturen.

6. Vilken effekt förväntas utvecklingsprojektet ha på länets kulturliv?

Vi hoppas att evenemanget bidrar till en större acceptans för spelhobbykulturen samt ge fler ungdomar tillgång till ett aktivt, socialt fritidsliv.

7. På vilket sätt kan utvecklingsprojektet sägas vara nyskapande/tillföra något nytt till Örebro län?

Vad vi vet så har det inte funnits en återkommande e-sport liga inom Örebro län. Förhoppningen är att ungdomar som tidigare inte deltagit i kulturevenemang inom Örebro län nu får ett sådant som de är intresserade av.

8. Beskriv hur utvecklingsprojektet beaktar ekologisk hållbarhet?

Mycket av vårt projekt sker digitalt och vi kan inte påverka deltagarnas hänsyn till ekologisk hållbarhet även om vi som organisation tycker att detta är mycket viktigt. Under finalen, som genomförs i vår lokal, kommer vi att ta hänsyn till denna fråga.

1. Ett regionalt mervärde eller vara länsövergripande?

Vi ser projektet som både ett regionalt mervärde samt som ett länsövergripande evenemang. Finalen må ske på fysisk plats i Örebro men deltagarna kommer att komma från hela regionen.

2. Mer långsiktiga och hållbara effekter?

De långsiktiga effekterna blir förhoppningsvis att e-sporten inom regionen tar en större plats. Den hållbara effekten blir förhoppningsvis att fler ungdomar får en aktiv fritid.

Är projektet ett evenemang?

Ja

Om ja, på vilket sätt är evenemanget metodutvecklande, nyskapande eller har stort uppmärksamhetsvärde?

I och med att det inte till vår vetskap genomförts återkommande e-sport turneringar i Örebro län så skulle detta evenemang vara både nyskapande och metodutvecklade på så vis att det är ett sätt att engagera ungdomar i regionens kulturliv på ett sätt som inte tidigare skett. E-sporten har förövrigt ett passivt uppmärksamhetsvärde på grund av att det aktivt diskuteras huruvida det är en sport eller inte.

A. Kultur och kulturutveckling i hela länet.

Vi hann tyvärr inte lämna synpunkter på kulturplansremissen, men vi hoppas att regionen har tagit med spelhobbykulturen i kulturplanen. Detta projekt utvecklar spelhobbykulturen inom regionen och medför en ökad kännedom om spelkulturen hos gemene man och medier.

B. Jämställdhet mellan kön och/eller HBTQ-frågor.

Sverok Svealand arbetar aktivt med dessa frågor. Vi vet att e-sporten är väldigt mansdominerad och det har även tyvärr historiskt funnits en problematik med attityder mot kvinnor och HBTQ-personer. Vi kommer inte tolerera diskriminering av någon form riktad mot någon deltagare eller annan person kopplad till evenemanget.

C. Socioekonomi

Hearthstone är ett spel med en relativt låg barriär för att kunna spela det. Till skillnad från många andra e-sport spel som kräver en speldator, är Hearthstone betydligt mycket mer tillgängligt och kan spelas på surfplattor och mobiler om en person inte har tillgång till en dator. Hearthstone är även gratis att spela.

D. Barn och unga

TV-spel/datorspel är en hobby som engagerar många ungdomar. Väldigt många av dessa ungdomar får aldrig prova på en professionellt utförd e-sportliga. Vi hoppas, genom detta projekt, att ge fler ungdomar denna chans.

E. Att nå nya målgrupper

Vi hoppas kunna nå ut till de som bor avskilt att få en aktivare fritid. I och med att det inte tidigare funnits en återkommande e-sport liga inom de regioner vi riktar oss till så kommer vi med denna liga förhoppningsvis att nå individer som tidigare inte haft möjligheten att delta i lokalt arrangerade e-sport evenemang.

F. Kultur och hälsa

Vi hoppas att ungdomar som har svårt att koppla sociala band får det lättare genom vårt projekt. Vi hoppas att individer som deltar genom detta evenemang får koppla sociala band som har en positiv effekt på deras mående, både fysiskt och psykiskt.

G. Etnicitet och språklig bakgrund

Alla, oavsett etnicitet, är välkomna att delta och vi ser gärna en mer mångfaldig deltagarskara.

H. Olika funktionsförmågor

Vi kommer göra allt vi kan för att deltagare och åskådare på finalen ska kunna delta oavsett eventuella funktionshinder.

I. Ålder

Vi har inte satt någon åldersgräns för deltagande men vi gissar på att deltagarna kommer variera i ålder från 13-30.

Finns det medfinansering?

Ja

Om ja, redovisa alla medfinansierare för utvecklingsprojektet

Medfinansierare: Region Värmland

Sökt belopp: 3000

Dina personuppgifter Vi ser till att dina personuppgifter alltid är skyddade hos oss och att behandlingen följer både gällande dataskyddsregler (GDPR) samt interna riktlinjer och rutiner

Ja, jag har läst och godkänner ovanstående gällande mina personuppgifter

Inkomster	
Deltagaravgift (100kr/deltagare)	1600
Sverok Svealand	5000
Region Örebro	3000
Region Värmland	3000
Övriga intäkter	0
Summa	12600
Resultat	450
(Sverok Svealand betalar upp till 5000kr)	

Utgifter	
Prispengar 1 plats	400
Prispengar 2 plats	300
prispengar 3 plats	100
prispengar 4 plats	50
Administrationsavgifter	1500
Surfplattor för final	8800
Övriga utgifter	1000
Summa	12150