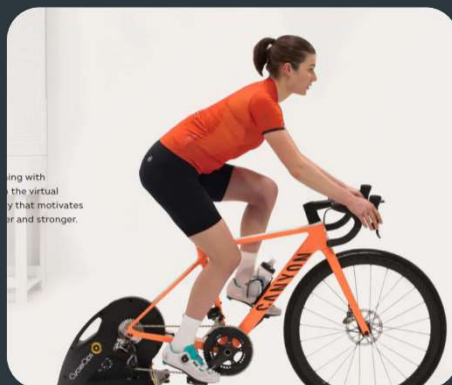


ESPORT OG DIF- IDRÆTTEN



Dansk Sejlunion, Klubkonferencen 2020



DANMARK

Hvad skal vi tale om?

- Perspektiver og betragtninger på esporten
- DIF-idrætten og esporten
- Cases (andre forbund og internationalt)





“Esport er en sammentrækning af ordene **elektronisk** og **sport** og dækker over organiseret dyrkelse af computer- eller konsolspil som konkurrenceform med turneringer, tilskuere, præmier og rangering af spillere”

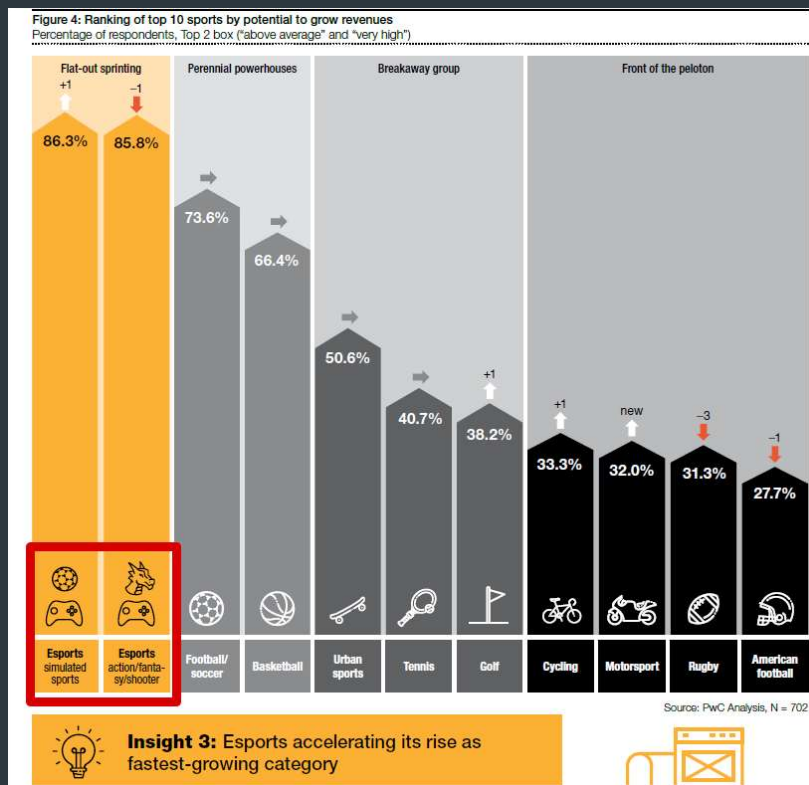
TRAD. ESPORT



SPORTSSPIL



ET 'MARKED' I VÆKST



- ✓ Nye måder at engagere fans og udøvere på
- ✓ Nye kommercielle muligheder
- ✓ Nye medieproduktioner
- ✓ Spillene og teknologien udvikler sig hele tiden
- ✓ Danmark godt forspring

ESPORT I DIF

- Udviklingsområde i DIF
- Naturlig del af børn og unge / ny arena
- Vækst i antal foreninger og medlemmer
- Flere forbund har/påtænker aktiviteter
- Synergi til andre dele af idrætslivet
- Politiske program 2022-2025



TO FOKUSOMRÅDER



Sportsspil - naturlig udvikling i vores specialforbund



Esport/gaming som del af en ungdomskultur og foreningslivet:

- ny digital ungdomskultur, fornuftige rammer i idrætsforeningerne
- esport som brobygger til andre idrætsaktiviteter (fysisk aktivitet)
- nye målgrupper, som ikke er en del af det organiserede idrætsliv

HVAD KAN SPORTSSPILLENE?

- Skabe bro mellem esports og idræt
- Øget forståelse for sporten (taktik/strategi)
- Nye discipliner i idrætten
- Udvide sæsonen
- Nye træningsformer
- Fastholdelse / tiltrække nye målgrupper
- Klubudvikling og nye digitale foreninger (større geografisk reach)
- Styrke socialt fællesskab for børn, unge og voksne i foreningen



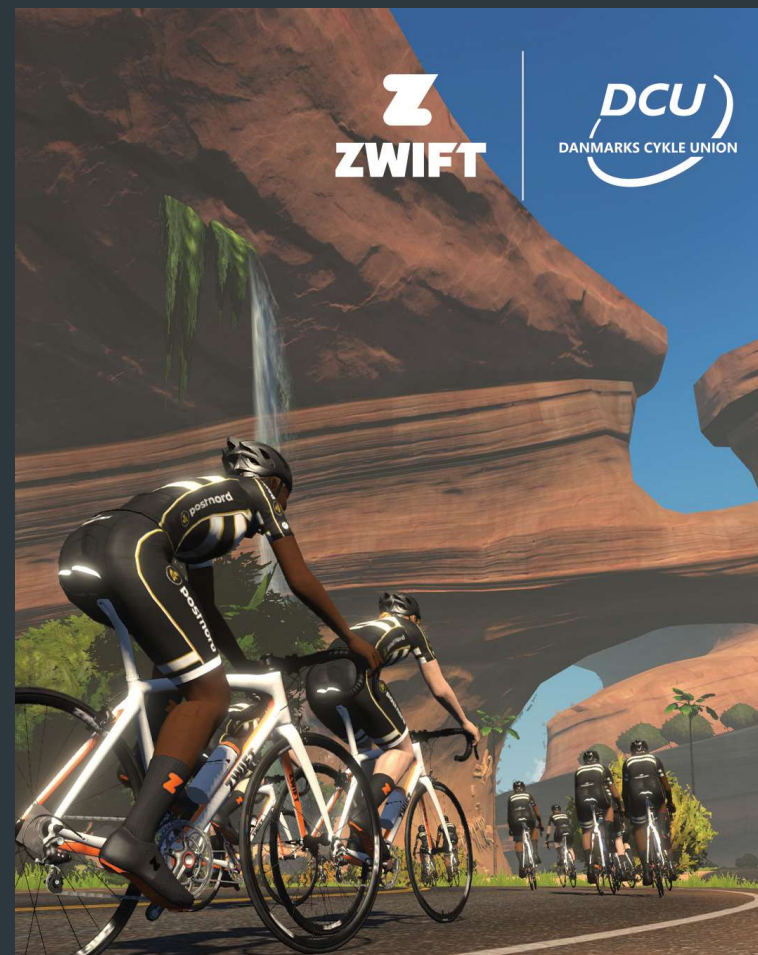


CASES

BEVÆGER
DANMARK

DANMARKS CYKLE UNION

- E-cykling som selvstændig disciplin
- 3 spor (medlemsrekruttering, klubudvikling, kommercielt fokus)
- +3000 nye medlemmer (+3000)
- Nyt tilbud til eksisterende medlemmer
- Klubudvikling => e-cykling klubber (530)
- Anvende digitalisering af talentudvikling
- Udnytte kommercielt potentiale
- Tæt dialog med spiludviklere
- Internationale forbund (UCI) går forrest



BEVÆGER
DANMARK

DANMARKS AUTOMOBIL SPORTS UNION

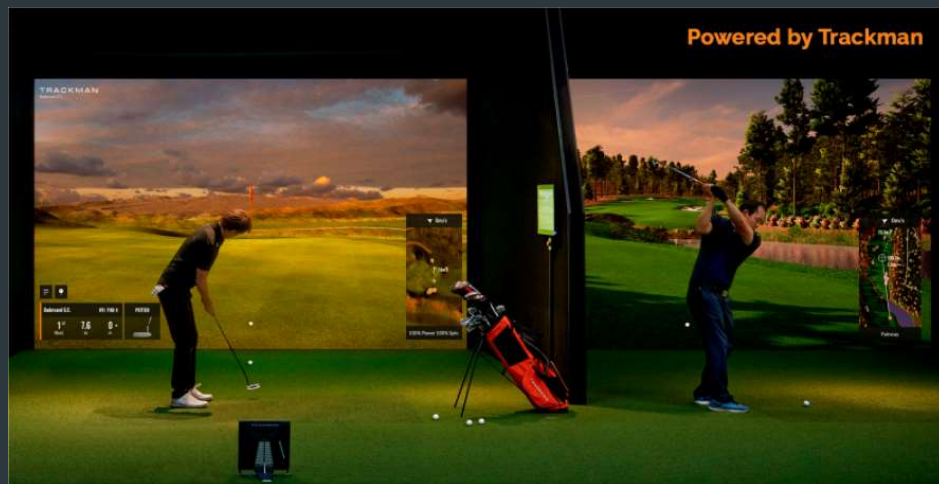


- Digital motorsport som selvstændig disciplin
- Aktiveret hele communityet
- Fra løs interesse til fast tilknytning
- Nem indgang til svær/dyr sport
- Sammenligneligt – konkurrence/evner
- Klubudvikling => digitale klubber
- Esport som rekruttering og fastholdelse
- Vinteraktivitet
- Danmarks Mesterskab / Nordisk mesterskab
- Opbakning fra FIA / ASO [Le Mans]



BEVÆGER
DANMARK

HVEM BLIVER DE NÆSTE?



BEVÆGER
DANMARK

Finlands ishockeyliga spilles færdigt virtuelt

Den finske ishockeyliga bliver spillet færdigt med konsolspillet NHL 2020, efter at ligaen måtte aflyses som følge af coronavirus.



European Tour to launch golf's first 'esports Tour'

The European Tour, in partnership with esports specialists DreamHack and Topgolf Entertainment Group, has launched golf's first esports series, the European eTour.



Fortsætter showet: Forbløffet over sig selv

Caroline Wozniacki fortsætter med at vise prøver på sit talent bag skærmen og uddelte massiv øreløse til sin modstander i den virtuelle tennisturnering Mutua Madrid Open



Virtuelt comeback: Caroline Wozniacki taber semifinalen til hollænder

Giver det virkelig mening at erstatte den ægte vare med computerspil og simulatorer? En række sportsgrene har forsøgt si

MUTUA MADRID OPEN

ayAtHome

PEOPLE REACHED **75,632,205**

UNIQUE USERS **15,163,552**

MINUTES PLAYED **8,683,153**

INTERACTIONS **160,090**

FIBA Esports Open Exam

- 3 day event which took place on...
- 5 million total views.
- Produced from Goex Esports in Riga, Latvia.
- Streamed simultaneously on...

THANK YOU TO THE 63 MILLION* FANS WHO FOLLOWED US ON TV AND DIGITAL PLATFORMS

SEE YOU AT **24 HOURS OF LE MANS** ON 19/20TH SEPTEMBER

DIF.DK/ESPORT - CASES



EKSTRANET OM OS Hvad søger du?

Esport i DIF Sportsspil Gaming In

I DIF arbejder vi målrettet med esport

LÆS MERE HER

EKSTRANET OM OS Hvad søger du?

Esport i DIF **Sportsspil** Gaming Indsatser Kor

Sportsspil





En række af vores specialforbund er allerede godt i gang med at bruge sportsspillene i esportsaktiviteter, der passer til deres givne idrætsgrene.

Formålet med at bruge sportsspillene kan f.eks. være at:

- Skabe bro mellem esport og idræt
- Etablering af nye discipliner i idrætten
- Digitalisering af dele af idrætten
- Udvide sæsonen og gøre idrætten til en helårssport
- Udvikle nye og mere fleksible træningsformer
- Fastholde medlemmer og tiltrække nye målgrupper til foreningerne
- Styrke socialt fællesskab for børn og unge i foreningen

Mulighederne er mange og tilgangen kan være forskellig – men fælles er, at sportsspillene skaber samme passion og genkendelighed til den enkelte sportsgrene.

Her kan du få et indblik i de aktiviteter, som en række af DIF's specialforbund har på esportsområdet:

- **Danmarks Boldspilsunion (DBU)**
DBU og deres lokalunioner har i længere tid arbejdet med esporten som en del af deres aktiviteter for DBU's klubber, som har over 325.000 medlemmer.
- **Danmarks Cykle Union (DCU)**
I DCU har man taget esporten til sig og har siden 2019 arbejdet strategisk med e-cykling, som nu betegnes som en officiel disciplin i DCU regi.
- **Dansk Sejlunion (DSU)**
E-sejlsport er sejlsportens svar på esport, hvor man kan sejle og konkurrere virtuelt mod andre sejlere. I Dansk Sejlunion arbejder de aktivt med e-sejlsport og anerkender det nu som en officiel del af sejlsporten.
- **Dansk Automobil Spor Union (DASU)**
I DASU arbejder man målrettet med digital motorsport, som en selvstændig disciplin inden for motorsporten.

SKRÆKSCENARIET

