



Styrelsens verksamhetsberättelse för 2019

Styrelsen har härmed nöje att avlägga nedanstående verksamhetsberättelse för verksamhetsperioden Mars 2019 - Mars 2020.

I verksamhetsberättelsen hittar ni:

- Övergripande organisationsutveckling
- Styrelsens arbete
- Vilka tjänster har vi haft/kort om personalpolitik
- Utveckling av administration och rutiner
- Avdelningarna (aktiviteter de haft, nystartade avdelningar, avdelningar som avvecklats osv)
- Målen i verksamhetsplanen för 2019 följt av hur det har gått med att uppfylla målen
- Rapporter kring föreningens större externfinansierade projektverksamheter under året

Övergripande organisationsutveckling

2019 var året då Malmö e-sport 5 år fyllde fem år och även de året då styrelsen insåg att vi uppnått alla våra mål och att nya mål och en ny strategi behövdes. Det var även året då vi provade att under tre månader ha en heltidsarvoderad ordförande, anställde en kanslichef, levlade upp föreningen som samhällsaktör & arbetsgivare samt började bygga en större egen finansiering utanför projektbidragen & Malmö stads bidragssystem. Samtidigt har det varit ett tungt år för föreningen där utvecklingen av interna strukturer, event, medlemsvård och avdelningsvård inte har kunnat få det fokus det hade behövt.

Styrelsens arbete

Under året har styrelsens arbete varit splittrat, flera styrelsemedlemmar har haft ont om tid och inte kunnat lägga ner den tid som hade behövts. Det uppdagades även att det i den sittande styrelsen fanns olika tankar om föreningens framtid, vilken väg styrelsemedlemmarna ville att den skulle ta dit och vilka prioriteringar det innebar. Styrelsen genomförde därför en Strategikonferens tillsammans med personalen där vi gemensamt tog fram underlagen till den 10-års strategi som ligger som förslag till mötet. Vi tog även i samband med detta fram ett för föreningen nytt tankesätt kring verksamhetsplanering och budgetarbete.

Styrelsen bestod under året av: Chris Jonasson, Robin Karlsson (avgick 2019-11-11), Sakarias Nilsson, Samir Arabi-eter, Johan Karlsson, Julia Ståhl, Måns Åkesson, Ivan M. Blomberg, Sophie Young, Love Lind (avgick 2019-07-10) och Charlie Loven (inadjungerades 2019-12-23).

Vilka tjänster har vi haft/kort om personalpolitik

Föreningen har under 2019 haft sex anställda på heltid och två anställda på deltid (50%), därutöver har vi haft ungefär 10 timanställda. Förutom detta har föreningen under året haft en praktikant, två praoelever, en arbetsträning som gått över i anställning och en *Jobb Malmö* placering som avslutats.



Det har under året upptäckts att föreningen misslyckats i sitt arbetsgivaransvar något som inneburit en mängd åtgärder. En kanslichef anställdes, en ekonomifirma tog över lönehanteringen och gjorde en genomgång av föreningens löne och skattehantering. En hel del felaktigheter uppdagades som korrigerades och styrelsen valde i juli att byta arbetsgivaransvarig. I samband med detta förändrades hur rollen benämns till arbetsgivarrepresentant för att det ska vara tydligare att ansvaret ligger på hela styrelsen.

Från sommaren har ordförande och kanslichef jobbat tillsammans med styrelsen arbetsgivarrepresentant för att personalen ska känna sig mer uppskattade och tryggare på sin arbetsplats samt ha en större närvaro kortare kontaktvägar till den ideella ledningen. Under året har även ett arbete påbörjats för att skapa en bättre lönestruktur och ta fram en hållbar lönepolitik samt att ta fram en övergripande personalhandbok.

Avdelningarna

Föreningen gick in i 2019 med 10 bidragsberättigade avdelningar och en avdelning som gjort allt korrekt men inte nådde gränsen på 60% ungdomar. Vi avslutade 2019 med 9 bidragsberättigade avdelningar, 7 avdelningar som inte fullföljt sin rapportering och 2 avdelningar som inte rapporterat verksamhet under året.

Avdelningarna har under året genomfört några aktiviteter som vi vill särskilt belysa. Smash i Skåne har fortsatt arrangera sina stora tävlingar en lördag i månaden och har även under året startat upp Smashnado som ett återkommande inslag i föreningens tävlingsverksamhet. League of Legends-avdelningen och lagavdelningarna Woyax och Starkare har använt lokalen för bootcamps och LAN.

Föreningen har även fått en avdelning som fokuserar på fysisk hälsa som har träningsverksamhet i en idrottshall varje vecka. Två avdelningar har effektivt sökt pengar för sin verksamhet från distriktets resebudget. Tre avdelningar representerades på distriktets årsmöte och fem avdelningar skickade ombud till Sveroks Riksmöte.

Målen i verksamhetsplanen för 2019 följt av hur det har gått med att uppfylla målen

A1) Formalisera kommunikationen med våra medlemmar.

Arbetet har påbörjats med att göra kommunikationen mellan styrelse, förening och medlemmar mer tigt. Nyhetsbrev har börjat skickas ut med jämna mellanrum och rena informationsmejl går ut vid behov. Föreningen har blivit aktivare i sina sociala kanaler och en helt ny hemsida har lanserats med specifika sidor för föreningens medlemmar.

Personalen har varit en stor del av att bygga en tryggare medlemsbas och att skapa förutsättningar för verksamhet och demokratiska processer. Flera av de nya avdelningar som bildats under 2019 har gjorts med hjälp av att personalen har utbildat och lett demokratiska processer.



A2) Hålla event för alla medlemmar.

Detta har kommit igång sent och först efter strategikonferenshelgen i december konkretiserades en plan för att hålla fler events för medlemmar. Denna plan blev aktiv i januari 2020, då mer fokus kommer vara på bland annat viewing parties, LAN och lättsamma tävlingar för medlemmarna.

A3) Öka kunskapsspridningen till avdelningarna från styrelsen.

Under året har styrelsen gjort insatser specifikt kring Riksmötet och att utbilda inför riksmötet. Det var 8 ombud på riksmötet som representerade våra avdelningar. I övrigt har detta arbetet gått ihop med arbetet att ta fram Malmö e-sports Utbildningsprogram.

A4) Fortsätta undersöka möjligheter till sponsring och ungdomskontrakt.

Ett samarbete startades med Sport-Light, som var ämnat att finna och aktivera sponsormöjligheter för Malmö e-sport. Detta samarbete föll efter att Sport-Light gjort interna omstruktureringar. Föreningen behöver under 2020 söka mer aktivt efter samarbetspartners och sponsorer.

A5) Starta 30 nya avdelningar.

Ett stort antal avdelningar har startats under 2019, inte minst under sommaren var avdelningsgruppen väldigt aktiva. Dessutom ingick Malmö e-sport ett samarbete med den internationella klanen Predator X Clan om att de ska starta avdelning/ar hos Malmö e-sport och förlägga träningstillfällen på Centret. Målet om 30 avdelningar har ej nåtts

A6) Undersöka möjligheterna att starta ett Idrotts AB.

Eftersom Svenska E-sportförbundet inte kom med i Riksidrottsförbundet prioriteras frågan om Idrottsaktiebolag ner. Det kan fortfarande vara aktuellt att bilda företag i föreningens namn i framtiden men arbetet med att skapa en ny finansiell grundplåt för föreningen måste gå före.

A7) Stabilisera föreningens ekonomi.

Arbetet har påbörjats med att stabilisera föreningens ekonomi på tre håll: intäkter, utgifter och administration. Intäktsworkshops har hållits där föreningen har identifierat potentiella intäktskällor, t.ex. hyra ut lokalen för events, större samarbetsavtal och externa aktiveringar. Även kostnader har identifierats och arbete har påbörjats med att säga upp dyra kontrakt eller omförhandla dem. Gällande administration har föreningen tagit in en ekonomifirma för att ekonomin ska vara rätt och så att fakturor betalas i tid.

B1) Arbeta för en bättre fysisk och psykisk hälsa inom e-sport.

Malmö e-sport har ingått partnerskap med LVL UP Esportsmedicinskt Center AB som specialiserar sig på hälsa och e-sport. Detta partnerskap ska gagna Malmö e-sports medlemmar då LVL UP:s



kompetens kommer till hands inom föreningen. Det har även skrivits en stor projektansökan för ett treårigt projekt med fokus på unga killas psykiska hälsa som kommer att lämnas in under början av 2019.

B2) Arbeta för att fylla Malmö e-sportcenter med verksamhet.

Runt årsskiftet ökade engagemanget från styrelsen för att bedriva medlemsträffar ett par gånger i månaden. Dessa träffar kan vara allt från viewing parties och LAN till meet-ups inför nya spelsläpp. Avdelningsgruppen i styrelsen har även arbetat under året med att göra det enkelt för nya medlemmar att komma igång med sin verksamhet på centret, där det var hög aktivitet under sommaren bland nystartade avdelningar.

B3) Stötta avdelningar och själv genomföra aktiviteter så att vi når 3000 aktivitetstillfällen.

Det bedrevs ett omfattande arbete under 2019 mellan styrelse, avdelningsgruppen och personal på centret för att optimera scheman och bokningar så att Malmö e-sportcenter kunde fyllas med verksamhet. Detta rullade på i hög fart, men 3000 aktivitetstillfällen uppnådes aldrig. Bland annat en lokalflytt på grund av ventilationsarbete gjorde att föreningen inte kom upp i sina satta mål.

B4) Rekrytera medlemmar så att föreningen når över gränsen på 300 medlemmar.

Arbetet med att rekrytera medlemmar har pågått under hela perioden men målet på 300 medlemmar kommer inte nås 2019/20. Bland annat har det framkommit att målet med 300 aktiva medlemmar eventuellt skulle kunna öka belastningen i den grad på Malmö e-sportcenter att alla avdelningar inte hade fått plats med att bedriva verksamhet. Styrelsen har diskuterat under året om det är prioriterat att nå upp till just 300 medlemmar, eller ha färre medlemmar som är mer aktiva.

B5) Fortsätta genomföra föräldraträffar.

Under 2019 genomförde föreningen genomfört två föräldraträffar i styrelsens regi. Dessutom har det varit högt tryck på föräldraaktiviteter inom Digital Social Fritid med både föräldraaktiviteter på Dreamhack Winter & Malmö LAN samt studiecirkel med inriktning på föräldrar.

C3) Hålla föreningsskola för de som vill lära sig om hur föreningen fungerar.

Under hösten planerades Malmö e-sports Utbildningsprogram vilket det även söktes utvecklingsbidrag från Malmö Stad för att kunna genomföra. Arbetet gick framåt under hösten och föreningen har nu ett program där medlemmarna kan levla upp sin kunskap och sitt engagemang. Föreningens första utbildningslan genomfördes under vilket deltagarna utbildades i kunskap om Malmö e-sport, svenskt föreningsliv, ungdomsrörelsen, dess demokratiska processer och finansiering, normer i samhället, spelvärlden och e-sporten samt fick prova att tävla i ett antal olika spel. Arbetet fick sättas på paus i och med ventilationsbytet på Malmö e-sportcenter.



C1) Hålla ledarutbildningar.

Utbildningsgruppen planerade för att genomföra de första ledarutbildningarna men på grund av ventilationsproblematiken fick den verksamheten sättas på paus. Arbetet har dock fortsatt som en del i det utvecklingsarbete vi fått bidrag till från Malmö stad.

C2) Hålla coaching-workshops.

Utbildningsgruppen hann inte planera någon coachingworkshop under 2019 men arbetet mer att ta fram dem tillsammans med de högre nivåerna i utbildningsprogrammet pågår under tiden verksamhetsplanen skrivs.

D1) Genomföra externa event där föreningens expertis kring e-sport och eventskapande gynnar föreningens mål.

Malmö e-sport har varit aktiva inom events under året och kompetensen som Malmö e-sport besitter kring e-sport och events har varit uppskattad av både arrangörer och besökare. Under sommaren arrangerades Parkspelen tillsammans med Cool minds. Parkspelen var en två dagars spelfestival där Malmö e-sport som förening och Digital Social Fritid som projekt tillsammans höll i såväl turneringar som LAN.

Under hösten genomfördes Malmö LAN där Malmö e-sport en av de stora källorna till aktiveringar, föreningen arrangerade bland annat en BYOC CS:GO-turnering på LAN-området, våra avdelningar höll i Fightingspelsturneringar och Digital Social Fritid genomförde där det andra Gymnasiemästerskapet.

Över årsskiftet arrangerade Malmö stad Vinterspelen, där Malmö e-sport var ansvariga för e-sportsaktiveringarna. Eventet var mycket lyckat, och Vinterspelen gynnade föreningen såväl marknadsföringsmässigt som medlemsmässigt. Föreningen har även arrangerat FIFA-event med Skånes Fotbollsförbund samt aktiverade både föräldrar och ungdomar under Malmö Game Week.

D2) Vara en aktiv part för föreningens samarbetspartners.

Malmö e-sport har varit en aktiv förening under 2019/20 på partnersidan, då många har uppmärksammat det arbete som Malmö e-sport gör för e-sporten och vill gärna samarbeta. Bolag och aktörer som är starkt förknippade med e-sporten har velat samarbeta, så som bredbandsleverantörer och leverantörer av anti-virusprogram. Även andra intressenter har sökt sig till Malmö e-sport, sådana som är intresserade av e-sporten och vill utöka sin närvara, så som advokatfirmor och traditionella idrottsföreningar. Det har inkommit många förfrågningar under perioden 2019/20, något vi förväntar oss ska fortsätta under kommande period. Genom projektet Digital Social Fritid har relationer till flera bostadsbolag byggts upp, där vi tillsammans arbetar för att skapa meningsfull fritid och trygga sammanhang för unga.



E1) Stötta våra existerande projekt.

Styrelsen har under året stöttat projekten genom att arbeta med att bygga upp tydligare strukturer för hur projektverksamhet och föreningsverksamhet kan samexistera. Nya metoder för kommunikation mellan personal och styrelse samt gemensamma molnbaserade verktyg har skapats. Föreningens medlemmar har deltagit på ett flertal arrangemang som åhörare eller deltagare och arbetet med att knyta nya och vårda existerande kontakter har förbättrats.

Arbetet med säkerställa hur projektverksamheten skall kunna gå från en utvecklingsfas till en fortlevnadsfas har påbörjats eftersom bägge våra stora utvecklingsprojekt tar slut under 2020. Det är viktigt att den kunskap och de aktiviteter & strukturer som byggts i projekten kan leva kvar i föreningens verksamhet efter projektslut. Det skulle även vara positivt att kunna behålla personal efter projektslut, något som kommer vara en av de stora utmaningen under 2020.

E2) Utvärdera projektbidragen från Malmö stad kopplade till Öppen verksamhet.

Föreningen har under året än en gång sett över de bidrag som Malmö stad delar ut för att kunna hålla öppen verksamhet. Vi har under året räknat på bidragen och kommit fram till att om vi behåller After School som en bokningsbar medlemsaktivitet där lagrummen kan bokas av avdelningar kommer det att generera ca 5000 aktivitetstillfällen och ge föreningen en betydligt starkare ekonomi. Styrelsen har därför ansökt hos Fritidsförvaltningen om ett verksamhetsstöd för att kunna genomföra öppen verksamhet.

E3) Söka externa medel för att säkerställa föreningens kortsiktiga och långsiktiga ekonomi.

Det sattes ett högt mål i förra årets budget för att se om föreningen kunde finansiera sin verksamhet och dra in pengar för att finansiera baskostnaderna. Målet uppnåddes nästan i och med det arbete som personalen genomfört, utvecklat och förbättrat. I styrelsen har arbetet främst gjorts av ordförande som deltagit i processer, formulerat ansökningar och förhandlat med externa parter.

Föreningen har förutom det verksamhetsstöd för öppen verksamhet som tidigare nämnts även inlett samtal om ett flertal olika Ideburet Offentligt Partnerskap - avtal med Malmö Stad. Det har även formulerats en beskrivning av föreningens verksamhet och nuläge som kan ligga till grund för framtida sponsrings och samarbetsavtal.

Under slutet av året har det även inletts samtal med ett flertal olika partners för att under 2020 och framåt öka andelen finansiellt stöd till föreningens verksamhet.

Arvsfondenprojektet Digital Social Fritid

Året inleddes med att en ny huvudprojektledare anställdes och verksamheten, som tyvärr stått i stå under hösten, kom igång igen strax därefter.



Under året har fokus legat på att skapa trygg verksamhet som har potential till att leva kvar efter projekttidens slut, skapa tydliga rutiner för hur vi arbetar och att tydliggöra projektets mål och syfte. Den verksamhet som genomförts under våren och sommaren är:

EmPowerup

En separatistisk verksamhet för kvinnor där spel introduceras i en trygg miljö. Olika spel introduceras längs med träffarna med trygga ledare.

Parkspelen

En e-sportsfestival i Folkets park i Malmö med syfte att uppmärksamma e-sporten och fånga in unga till en trygg e-sportsmiljö. Extra fokus på att möta och fånga in tjejer. Festivalen hade från projektets sida turneringar, LAN och föräldratutorials. Genomfördes tillsammans med Cool Minds som bland annat hade VR, 3Dprinting och programmeringsworkshops.

Sommarverksamhet

Under sommaren har Digital Social Fritid tillsammans med Malmö e-sport haft öppen verksamhet med syfte att fånga in unga i en trygg e-sports miljö. Bland annat hade projektet en container ståendes ute på gågata i tre veckor för att möta unga och föreningen extra lokaler utrustade med konsolspel. Containern var välbesökt och fyllde sitt syfte i att enkelt låta unga som annars kanske inte har möjlighet att möta e-sporten enkelt få prova på. Även här fanns ett starkt fokus på att ge tjejer en trygg miljö. Malmö e-sports sommarjobbare var särskilt utvalda för att kunna vara trygga förebilder för unga tjejer.

Malmöfestivalen

Under hela Malmöfestivalen hade projektet en container med dansspel, bemannad med Malmö e-sports sommarjobbare. Dansspelet stepmania visade sig vara såväl populärt som ett effektivt sätt att prata med unga tjejer om e-sport. Varje dag genomfördes också föräldraföreläsningar där de gavs tips och tricks i hur en möter och stöttar sina e-sportande barn.

Kodachicon

Under Kodachicon, ett animekonvent med fokus på cosplay och spelkultur, hade Digital Social Fritid en aktivering med syfte att skapa organisering bland e-sportande tjejer, och väcka intresse för e-sporten över lag. Här var första gången vi testade vårt pop-upkoncept med ny utrustning och fokus, detta gjorde vi tillsammans med Leia.

Föräldraföreläsningar

Under året har föräldraföreläsningarna utvecklats till ett crash course-format på femton minuter med syfte att väcka nyfikenhet, frågor och diskussion. Detta format har gett tydlig effekt hos de föräldrar vi mött och kommer fortsätta användas framöver.

Malmö Pride

Under Malmö Pride höll projektet en föreläsning om "E-sportens queerhet och öppenhet" samt en välbesökt pop-upaktivering där en stor andel av besökarna i Pride House testade på e-sport och



diskuterade utrymmet för normbrytande i e-sporten.

EmPowerPod

Under våren startade projektet upp en livepodd på tre avsnitt med fokus på kvinnor inom e-sport, spelbranch och spelhobby. Temat för varje avsnitt utgick från gästernas personliga erfarenheter. Podden fick förstasida på svenska twitch i samarbete med SverokTV.

Kulturundersökning

Under våren 2019 genomfördes en kulturundersökning om Malmö e-sportcenter med hjälp av en praktikant från Lunds universitets program Digitala Kulturer. Svarsunderlaget i sig var ej tillräckligt stort för att kunna dra långtgående generella slutsatser, men bekräftade överlag att projektet är på rätt väg i fråga om värden och arbetssätt.

Läger

Vi har arrangerat ett e-sportläger för papperslösa och nyinvandrade unga vuxna tillsammans med Chae Taekwondo på en kursgård under högsommaren. Lägre hade 25 deltagare över en helg i slutet av Juli och var förlagt till en kursgård i Skåne.

Utöver det genomfördes för andra året i rad ett läger tillsammans med SDUF – Sveriges dövas ungdomsförbund.

LSS-verksamhet

Under året har verksamheten tillsammans med LSS-boenden skapats och utökats. I denna verksamhet testar vi hur e-sport kan vara en del av rehabilitering och anpassas efter olika individers unika behov. Konceptet är nu färdigtestat och ska byggas in i föreningens ordinarie verksamhet.

Testverksamhet integrationsprojektet

Här har vi bland annat testat att kombinera datakunskap med spelande, byggt ett pop-upkoncept samt byggt samarbeten för framtiden.

Månadsskiftet augusti-september trädde Digital Social Fritid in på sitt tredje projektår, och verksamheten för hösten rullade igång, den innehöll bland annat:

Gymnasiemästerskapet

Gymnasiemästerskapet genomfördes under loppet av tre veckor med kval 20-22 september på Malmö e-sportcenter, semifinaler och finaler i Rocket League och League of Legends 27-29 september på MalmöLan och med finalerna i CS:GO på Malmö Arena på Dreamhack Masters main stage.

Skolbesök

Inför Gymnasiemästerskapet genomfördes en skolturné med syfte att öka synligheten gentemot skolorna och dra in deltagare



Studiecirklar

Under hösten startade studiecirklar upp, med såväl coaching i särskilda spel såväl som översiktskurser.

Pop-upverksamhet

Under hösten genomfördes pop-upverksamhet för ungdomar i Malmö tillsammans med fastighetsbolag, ett pilotprojekt som var mycket lyckat och byggt samarbeten för framtiden.

Boverketprojektet: Medlemmarna Vill-projektet

Under året har Medlemmarna Vill-projektet arbetat med Malmö e-sports öppna verksamhet, medlemskultur och arbetsmiljö. Vi har arbetat med att leda och administrera vår öppna verksamhet som skett på vardagar, som sedan övergått och strukturerats till vår After school-verksamhet som den ser ut idag. Den har både fungerat som en aktivitet i sig och som ett sätt för många nya medlemmar att hitta vart de vill gå vidare i föreningen. Verksamheten har framför allt fångat upp yngre deltagare. Vi har prövat flera olika sätt att organisera vår öppna verksamhet och After school-verksamhet där vi nu har hittat en struktur som vi ser kan möjliggöra en efterlevnad av verksamheten även efter projektets slut. Dessa två ben av vår verksamhet är en stor tillgång för att nå nya, unga medlemmar där de får möjlighet att fördjupa sitt engagemang på flera olika sätt, lära sig mer om föreningslivet och finna en meningsfull fritid.

Utöver detta har vi även arbetat med medlemskultur på ett antal olika sätt. Det har handlat om såväl de små, informella samtalen där nya medlemmar introduceras till föreningen som större utbildningstillfällen i hur Malmö e-sport och föreningslivet i stort fungerar. En stor del av arbetet med medlemskultur har även fokuserat på värdefrågor där vi arbetat kontinuerligt med implementering av vår värdegrund och Code of Conduct genom information, samtal och utbildningar. I och med att olika personer har olika förutsättningar och tidigare kunskap har vi behövt arbeta flexibelt för att kunna möta så många olika medlemmar som möjligt.

Medlemmarna Vill-projektet har även arbetat med en förbättring av Malmö e-sportcenter som bland annat innefattat en upprustning av nätverksinfrastruktur, omorganisering av rummen, nya möbler och att få upp mer synligt material i lokalen som relaterar till e-sport. Genomgående under arbetet har förändringar skett i dialog med medlemmar för att säkerställa att vi gör, som namnet antyder, det som medlemmarna vill.