

## Fem miljoner för att inkludera tjejer i e-sport

**E-sport har goda förutsättningar att vara den mest inkluderande sporten, detta tack vare att tjejer och killar har samma fysiska förutsättningar att utöva den. Ändå är den övervägande majoriteten på proffsscenen killar. Tjejers spelande avtar i tonåren, de är otryggare och verkar inte känna samma tillhörighet inom e-sporten som killar gör. Det vill Female Legends ändra på med projektet "Framtidens e-sport" som nu fått 5,3 miljoner av Arvsfonden.**

Föreningen Female Legends som på bara ett år gått från nystartad till ett community på över 1600 medlemmar, har explosionsartat tagit sig in på e-sportscenen och skapat en välbehövlig plattform för tjejer som e-sportar att nätverka och utvecklas inom. Sedan starten har Female Legends arbetat med satsningar man tror utvecklar e-sportscenen för tjejer, som turneringar men även med trygghet och inkludering på externa event, så som Dreamhack. Nu får föreningen 5,3 miljoner från Arvsfonden för att genomföra det treåriga projektet "Framtidens e-sport", för att undersöka och arbeta med ojämlikheten inom e-sport och tjejers upplevelser av den.

– Vi har länge sett den problematik som finns för tjejer inom e-sport och vi är glada att andra samhällsaktörer också börjat förstå och vill arbeta förebyggande mot detta, säger Liza Lind, ordförande i Female Legends.

Med projektet vill man skapa en tryggare, mer inkluderande e-sport med mer mångfald. Målet är att erbjuda en trygg plats för tjejer att utveckla sitt e-sportande på, samt bygga upp nätverk med likasinnade. Genom träningsläger och utbildningskonferenser strävar man efter att få en tydlig bild av de problem tjejer upplever och omvandla den kunskapen till en handlingsplan för att överkomma ojämlikheten. Projektet riktar sig främst till tjejer som e-sportar, där man kommer erbjuda ett nätverk och möjlighet att delta på träningsläger, men även till föräldrar och ungdomsledare där man hoppas kunna utbilda inom området e-sport.

– Female Legends projekt Framtidens E-sport är ett bra exempel på hur man kan inkludera och engagera barn och unga. Runt om i Sverige finns det många goda idéer för att lyfta samhällsfrågor, men oftast saknas pengar. Därför finns Arvsfonden, säger Arvsfondens enhetschef Hans Andersson.

Projektet samarbetar bland annat med spelhobbyförbundet Sverok, ett flertal lokala föreningar inom e-sportbranschen och Högskolan i Skövde. Framtidens e-sport har även ett omfattande samarbete med datorbutiken Inet, som går in och stöttar de planerade utbildningskonferenserna samt lånar ut 45 stycken datorer till projektet.

### Kontakt

#### Ordförande Female Legends

Liza Lind

070 277 55 87

[liza@femalelegends.com](mailto:liza@femalelegends.com)

[www.femalelegends.com](http://www.femalelegends.com)

