



KULTURDEPARTEMENTET  
Postboks 8030 Dep  
0030 Oslo

Dato: 20.12.2019  
Vår ref: Innspill gaming/e-sport  
Kontakt: Silje Mæland, daglig leder

## Innspill til ny stortingsmelding om idrett på tema: Gaming og e-sport

Idrettscampus Bergen er et samarbeid mellom følgende aktører:

Bergen kommune, Vestland fylkeskommune, Vestland idrettskrets, Olympiatoppen Vest, Sportsklubben Brann, Høgskulen på Vestlandet, Universitetet i Bergen, Helse Bergen

### Sammendrag

Hovedgrunnen til at Idrettsmeldingen bør omtale gaming og e-sport er at det appellerer til et ungt og stadig bredere publikum.

Det finnes mange aktører innen gaming og e-sport, men den samlede kraften for å jobbe for gaming og e-sport som en aktivitet eller idrett, mangler. Gaming bør ses på som en meningsfylt aktivitet men samtidig en risiko for folkehelsen med mye stillesitting og skjermtid. Regjeringen og idretten bør ta stilling til organisering og finansiering da omfanget vil eksplodere de neste to årene.

Et stort miljø på Vestlandet i kraft av aktørene i Idrettscampus Bergen (Sportsklubben Brann, Olympiatoppen Vest, Vestland idrettskrets, Universitetet i Bergen, Høgskulen på Vestlandet, Bergen kommune, Vestland fylkeskommune og Helse Vest) har siden august 2019 jobbet med temaet gaming og e-sport og ønsker med dette:

- å utfordre til en debatt om hvordan etablerte idretter skal anvende gaming og e-sport
- å få idrettsmeldingen til å belyse hvordan gamere og e-sport utøvere kan anvende fysisk aktivitet og trening for å bli bedre i e-sport
- å rette søkelyset på den begrensede kunnskapen vi har på hvordan gaming og e-sport påvirker de unges psykiske og fysiske helse, samt sosiale relasjoner
- å sette fokus på hvordan gaming og prinsipper fra gaming kan benyttes for å etablere inkluderings- og mestringsarenaer for barn og unge med særskilte behov
- å kartlegge hvordan gaming og e-sport påvirker folkehelse, fysisk aktivitet og idrett
- å sette fokus på gaming som en meningsfylt aktivitet for dagens unge
- å utfordre regjeringen til å se på finansiering av gaming og e-sport



## Bakgrunn

Funn fra [barn og mediaundersøkelsen fra 2018](#) viser at 96 % av gutter og 63 % av jenter i alderen 9-18 år gamer i Norge.

Gaming er en samlebetegnelse for forskjellige data- og konsollbaserte spill. Det primære mål med gaming er underholdning. Gaming dekker altså hobbybasert elektroniske/digitale spill, enten gjennom konsoller, pcer, mobiltelefoner eller andre medium.

Noen svært få av gamerne blir proffe e-sport utøvere og kan leve av hobbyen sin. Gamerne kan man definere som de egenorganiserte, og e-sporten kan være både bredde og topp.

Det er grunn til å tro at samfunnet ikke har nok kunnskap om hvordan gaming og e-sport påvirker dagens unge. Idrettscampus Bergen har derfor vedtatt gaming og e-sport som et nytt satsningsområde og utarbeidet et strategidokument som er bredt forankret på tvers av idretten, helsevesen, utdanningsinstitusjoner, kommune og fylkeskommune på Vestlandet. Målet er å skape *aktive gamere* som har en sunn og balansert livsstil i et fellesskap med andre og der fysisk aktivitet, søvn og sunt kosthold er sentralt. Dette skal gjøres gjennom kunnskapsinnhenting og kunnskapsformidling til idretten, foreldre, lærere og gamerne selv.

E-sport og gaming i Norge er fragmentert med hensyn til felles fokus og organisering. Det finnes mange aktører innen gaming og e-sport, men den samlede slagkraft i forhold til å jobbe for gaming og e-sport som en aktivitet eller idrett, mangler. Det finnes per i dag ingen overordnet struktur for organisering av aktiviteten, selv om det er mange aktører som hver for seg driver med spillutvikling, gaming og e-sport. Det har tidligere vært gjort et forsøk på å danne et forbund i Norge, uten hell. Ifølge kilder er et nytt forsøk i arbeidet med et norsk forbund så vidt i gang. Gaming er en meningsfylt aktivitet for veldig mange barn og unge og vi vet for lite om hvordan dette påvirker livene deres (mestring, tidsbruk, søvn, pengebruk, vennskap, samhold). Gaming er kommet for å bli og idrettsmeldingen bør omtale tematikken.

## Nasjonal dataspillstrategi i Norge – relevans for Idrettsmeldingen?

Regjeringen og kulturdepartementet la den 4.september frem Spillerom - Dataspillstrategi 2020-2022<sup>1</sup> hvor målet er å løfte frem gamingkulturen, og utvikle norsk næringsliv slik at Norge får en spillbransje som hevder seg internasjonalt.

Det er satt fire hovedmål for dataspillpolitikken:

- Et variert tilbud av norske dataspill av høy kvalitet
- En profesjonell og mangfoldig dataspillbransje
- Gjennomslagskraft for norske dataspill
- En inkluderende og tilgjengelig dataspillkultur

Men, dataspill er ikke bare et kunstuttrykk. Det er også en viktig fritidsaktivitet som relateres både til kultur og idrett. Dataspillstrategien fremhever at det er viktig at det skapes møteplasser for de som spiller. Regjeringen stadfester at dataspill er en meningsfylt aktivitet for veldig mange barn og unge og støtter opp om at det fra kommunenes side aktivt tilrettelegges for fysiske møteplasser. Per i dag ligger det ingen midler fra regjeringen til dette

<sup>1</sup> <https://www.regjeringen.no/no/aktuelt/spillerom--norges-forste-dataspillstrategi-er-lansert/id2667484/>



og Idrettscampus Bergen ønsker med dette å utfordre regjeringen til å se koblingen til idretten. I denne utfordringen ligger også behovet for å se på finansieringsordninger for at idrettslag skal kunne legge til rette for et bredere tilbud til barn og unge som ikke finner seg til rette i de tradisjonelle idrettene.

Organisasjonene Ungdom og fritid, UKM – Ung kultur møtes, KANDU – Norsk dataungdom og Tverga – ressurscenter for egenorganisert idrett og fysisk aktivitet, har gått sammen om en satsing på møteplasser for datakultur. Organisasjonene har fått støtte fra Landsrådet for Norges barne- og ungdomsorganisasjoner til å gjennomføre et forprosjekt i 2019 for å kartlegge behovene for møteplasser. Det planlegges en workshop 25.januar 2020 der ungdommer inviteres for å diskutere hva som er den gode møteplassen. På denne møteplassen bør idretten være tilstede. Dette skal ende ut i en rapport som sendes til kulturdepartementet. Kulturdepartementet skal sammen med kunnskapsdepartementet i 2020 lage en stortingsmelding om barne- og ungdomskultur.

I tillegg til regjeringens dataspillstrategi vedtar politiske partier egen partipolitikk for dataspill. Eksempler på dette er blant annet Arbeiderpartiet som har som mål å løfte spill som blant annet kultur, sport og læring og FrP vil legge til rette for at Vestland skal bli best i verden på e-sport gjennom å legge til rette for satsning gjennom å engasjere foreldre, politikere, organisasjonslivet og sponsorer. FrP løfter spesifikt frem behovet for veiledning og oppfølging knyttet til fysisk-, mental og datatrening for at ungdommenes kropper skal fungere optimalt. Vestland fylkesting vedtok 17.12.19 å be fylkesrådmannen utarbeide en e-sportstrategi for Vestland fylke. Idrettscampus Bergen sitt strategidokument som er sendt på høring til alle aktørene 18.12.19 vil kunne bidra med viktige momenter i dette arbeidet.

### En inkludering- og mestringsarena for de som faller utenfor tradisjonell idrett

Mange barn og unge som opplever utenforskap og står i fare for en ensom tilværelse i tradisjonell tenkning, opplever gjerne en enorm inkludering og mestring i spillverdenen. Dette kan være krevende for foreldre og omgivelser å ta inn over seg viktigheten av, og det er derfor essensielt å jobbe med forståelse, interesse og aksept for å bygge allianse med barn og unge i sårbare situasjoner.

Gaming kan for barn med ulike behov også være en viktig inkludering- og mestringsarena på tvers av alder, etnisitet, funksjonsnivå, kjønn, fysisk form og bakgrunn. I Helse Bergen er for eksempel konseptet E-LAN prøvd ut, og blir nå integrert i videre drift. E-LAN er et nyskapende tilbud der bruker (barnet/ungdommen) med familie og venner er i fokus. Energisenteret for barn og unge ved Helse Bergen sine areal blir i 1-2 dager, 2-3 ganger i året, tilrettelagt for gaming i et spillfestivalformat, med integrerte muligheter for fysisk utfoldelse gjennom VR-spilling, klatring, basseng, spillbasert sykling etc. Essensen ligger i å legge til rette og integrere, men la barn og unge selv gjøre det aktive valget å eksponere seg for fysisk aktivitet i en trygg setting. Foreldre og venner involveres gjennom samtaler og foredrag med fokus på aksept, forståelse, deltakelse og grensesetting for gaming.

### Hvor går utviklingen i Norge?

Regjeringen og kulturdepartementet la den 4.september frem Spillerom - Dataspillstrategi 2020-2022<sup>2</sup> hvor målet er å løfte frem gamingkulturen, og utvikle norsk næringsliv slik at Norge får en spillbransje som hevder seg internasjonalt.

<sup>2</sup> <https://www.regjeringen.no/no/aktuelt/spillerom--norges-forste-dataspillstrategi-er-lansert/id2667484/>



Det er satt fire hovedmål for dataspillpolitikken:

- Et variert tilbud av norske dataspill av høy kvalitet
- En profesjonell og mangfoldig dataspillbransje
- Gjennomslagskraft for norske dataspill
- En inkluderende og tilgjengelig dataspillkultur

Idrettscampus Bergen sitt ønske er at Idrettsmeldingen også skal si noe om dette nye spennende feltet som tilbyr en ny arena for barn og unge i skjæringsfeltet mellom kultur, idrett og folkehelse.

### Etisk gaming og e-sport

«Etisk e-sport» er et sett med etiske spilleregler som Idrettscampus Bergen har oversatt fra DGI Danmark og som er i tråd med idrettens grunnprinsipper. Idrettscampus Bergen foreslår etisk e-sport som en rettesnor for alle klubber, idrettslag og andre som ønsker å opprette gaming og e-sport arenaer for barn og unge

- Skape positive felleskaper
- Gi e-sporten et sunt fundament, hvor spillernes sunnhet og trivsel er i fokus
- Skape den beste talentutvikling innenfor e-sporten
- Utvikle e-sporten på en ansvarlig måte med fokus på balanse mellom gaming og fysisk aktivitet
- Skape gode rammer for frivillige i klubber/idrettslag