



Folketingets Kulturudvalg  
Christiansborg  
1240 København K

**Kulturministeren**

Kulturministeriet  
Nybrogade 2  
1203 København K

Tlf : 33 92 33 70  
Fax : 33 91 33 88  
E-mail : kum@kum.dk  
Web : www.kum.dk

2. januar 2019

Folketingets Kulturudvalg har den 5. december 2018, efter ønske fra Karin Nødgaard (DF), stillet mig følgende spørgsmål, nr. 55 (Alm. del), som jeg hermed skal besvare.

**Spørgsmål:**

Hvor mange idrætsforeninger under DGI har etableret e-sportsaktiviteter, og hvorledes inddrager foreningerne fysiske aktiviteter i deres e-sportstilbud?

**Svar:**

DGI oplyser, at DGI i 2017 havde 68 medlemsforeninger, som udbyder esport med i alt 2.105 medlemmer. DGI forventer en stigning i både antal foreninger og antal medlemmer, når DGI opgør medlemstallene for 2018.

DGI oplyser videre, at man ikke har tal på hvilke foreninger, der arbejder aktivt med fysisk aktivitet i esport, og hvilke foreninger, der ikke gør. Det samme gør sig gældende for alle andre idrætter. DGI opfordrer foreningerne til at lave fysisk aktivitet og have fokus på sund kost sammen med esportsaktiviteterne i forskellige sammenhænge. Det sker bl.a. via opslag på sociale medier, DGI's hjemmeside og særligt som del af DGI's træneruddannelser.

DGI vurderer, at størstedelen af foreningerne (ca. 85 %) er bevidste om sundhedsaspektet i esport og arbejder med det i forskellige kontekster. Men forudsætningerne for at arbejde med sundhedsaspektet i esport er forskellige for forskellige typer af foreninger – fx om den er online-baseret, om den har til huse på en skole eller har egne lokaler.

Det er DGI's vurdering, at børn og unge i esport for ca. halvdelen vedkomme ikke bryder sig om sport og motion og aldrig har været i foreningslivet før. Disse målgrupper bruger mange kræfter på at komme i foreningen, vende sig til det sociale fællesskab og blive en del af en eller flere grupper. Målgrupperne nyder stor gavn af det fællesskab, som foreningerne skaber rammer om. De finder venner, de blomstrer op i skolen, de

kommer stabilt i skole og til træning og kamp. De tager ansvar, de bliver gladere, og de opsøger selv nye og andre fællesskaber. Når disse grundlæggende elementer, der omhandler roller i et nyt fællesskab, er på plads, nyder mange af dem også stor glæde ved at koble sundhedsaspektet på herunder fastere rammer omkring søvn og kost, bedre kommunikation med forældre, bedre relation og adfærd i skolen, flere venner og endelig mere aktivitet også fysisk – blandt andet igennem esportstræning.

For DGI handler det om det brede WHO sundhedsbegreb - både social, psykisk og fysisk sundhed. Men med en pointering af, at det relationelle og mentale er basen for en sundere fysisk livsstil.

DGI inspirerer foreningerne til fysisk aktivitet på tre måder:

- DGI Trænerguiden: 15 relevante øvelser til fysisk aktivitet ifm. esport. Disse formidles til ledere, trænere og spillere via uddannelser, kurser og via sociale medier, hvor trænere tager dem til sig. Link: <https://www.dgi.dk/esport/oewelser?side=2&kategorier=1161>
- DGI Esport kurser og uddannelser: DGI uddanner trænere og ledere i, hvordan man kan være relevant fysisk aktiv i esport. På Esportstræner Grunduddannelse handler modul 5 om: Trænerrollen, kroppen og brain breaks. Her er fokus på feedback, nervesystem, søvn, blodsukker, at skifte gear og setting og at vende væk fra skærmen og vende stærkere tilbage: Link: <https://butik.dgi.dk/pdf/33003.pdf>
- DGI Opslagsværk: ”Få Succes med esport” – en guide til foreninger om esport: I det nye opslagsværk er hele kapitel 10 dedikeret til ”sundhed og fysisk træning i esport” inkl. øvelser, der er lige til at tage fat på. Se <https://www.dgi.dk/Butikken/Forsiden.aspx>

Esport Danmark har oplyst, at det Ethiske Kodeks, som blev udviklet i 2018 af Esport Danmark i samarbejde med Ungdomsringen, DGI, Dansk Firmaidræt og Center for Ludomani, i vid udstrækning benyttes af både klubber, efterskoler, skoler og foreninger over hele landet. Udover det etiske indhold fremstår kodeks samtidig som en mærkningsordning, som man kan tilslutte sig for at markere, at man står inde for kodeksets rammer for fysisk udfoldelse, korrekt etisk adfærd, kost- og søvnvaner.

Jeg kan som supplement til svaret fra DGI og Esport Danmark oplyse, at jeg finder det relevant at se på, hvordan foreningerne inddrager fysisk aktivitet i deres esportstilbud, og at jeg vil tage emnet op i forbindelse med den kommende esport strategi, som erhvervsministeren og jeg vil udarbejde i løbet af foråret 2019.

Mette Bock