

Hver fjerde dansker spiller næsten dagligt digitale spil – men særligt unge gør det for ofte uden for fællesskaberne

Flere end 730.000 danske børn og unge gamer jævnligt, og det samme gør flere end 550.000 seniorer (55+). De tal vil blot stige, som de har gjort konstant siden internettets opfindelse og udbredelse verden over.

Hos Esport Danmark definerer vi esport som spil, der finder sted via internettet eller over LAN og altså på mobil, konsol eller computer. Vi dækker alt fra Wordfeud til Counter-Strike og de mange forskellige mennesker, der spiller disse spil. Esport er derfor også meget andet end de kommercielle elitehold og de store turneringer, der de seneste år har fået stor medie- og fanopmærksomhed verden over.

For Esport Danmark handler esport både om de børn og unge, der måske drømmer om at spille for Astralis, men som lige nu sidder alene og spiller på deres værelser. Det handler om de personer med handicap, der gennem esport konkurrerer på lige fod med alle andre. Og om de forældre og bedsteforældre, der bekymrer sig om deres børn og unges spilvaner eller ikke selv kan følge med.

Esport Danmark har til formål at skabe fællesskaber i hele landet, hvor man både bliver dygtigere til at spille Counter-Strike, Fortnite eller Fifa, samtidig med at man får den dannelse, der er så essentiel en del af det danske foreningsliv. Et foreningsliv, hvor man får viden om kost og motion, der gavner både spilleren, spillet og samfundet, og hvor man finder sunde fællesskaber med nye venner, der ikke nødvendigvis ligner en selv.

Esport har en helt særlig fordel i forhold til inkluderende fællesskaber. Man kan sige, at esport i sin digitale natur er demokratisk, fordi den åbner muligheder for dem, der har det svært i de traditionelle idrætsforeninger; personer med handicap, socialt udsatte og minoriteter af alle slags. Når man dyrker esport, betyder det intet, hvem man er, hvad man er – eller hvor man er. Det er pludselig ikke en barriere at sidde i kørestol eller at have svært ved at passe ind i folkeskolen.

Livet bag skærmen, esportens hastige vækst og til tider umodne væsen har desværre også medført en række udfordringer. Respektløs adfærd og nedladende sprogbrug, fysisk inaktivitet, barrierer mellem børn/unge og voksne, underrepræsentation af piger og kvinder samt manglende struktur i det sportslige og organisatoriske arbejde. Alle disse udfordringer ønsker Esport Danmark at bekæmpe via en øget og forbedret uddannelse og organisering.

I 2020 fik Esport Danmark støtte til at starte et nationalt forbund for esport fra Slagelse Kommune. Året efter modtog Esport Danmark yderligere midler fra 1. oktober 2020 til udgangen af 2021 fra pulje 3 i udlodningsmidlerne.

Esport Danmarks arbejde er bredt, men kun lige gået i gang. Foreningsopbygningen, det inkluderende sociale arbejde, arbejdet med at uddanne i esport og bruge esport i uddannelse er i sin spæde, men vigtige begyndelse for sporten.

Derfor anmoder Esport Danmark om tilskud fra Kulturministeriet. Se venligst en detaljeret vision for de konkrete aktiviteter og indsatsområder i vedlagte ansøgning.

Hvem er Esport Danmark (ESD)

ESD skaber kvalitet og fremdrift hos folkeoplysende sportsforeninger og andre sportsaktører gennem sparring, rådgivning, uddannelse og sikring af bæredygtige strukturer.

De seneste tre år er der opstået mere end 250 foreninger med lokale frivillige og medarbejdere.

ESD's vision er at varetage og sikre, at esporten udvikler sig bæredygtigt både socialt, sportsligt og økonomisk. Fra børn og unge til voksne, seniorer, semiprofessionelle og den danske verdenselite.

ESPORT I DANMARK

HVAD ER ESPORT?

Esport refererer til udøvelse af spiltitler på computer, konsol eller mobil. Sporten finder sted via internettet eller over LAN. Esport er mangfoldig, inkluderende og vidtfavnende og kan udøves af alle; herunder børn, unge, ældre, seniorer, personer med fysisk og psykisk handicap på tværs af alder og køn.

HVAD ER IKKE ESPORT?

Fysisk sport, der dyrkes med IT som hjælpemidler, som eksempelvis e-cykling eller e-roning, eller spiltitler, der ikke alene udøves på computer-, konsol- eller mobilspil er ikke omfattet af definitionen.

AKTIVE SPILLERE

- Danmark er verdens mest aktive esportsland målt på antal spillere per indbygger
- Mindst 736.000 danskere mellem 6 og 29 år spiller videospil mindst tre gange per uge
- Der er ca. 250 esportsforeninger i Danmark
- Ca. 400 skoler/uddannelsesinstitutioner tilbyder undervisning med relation til esport

HVAD SPILLER MAN?

- Esport dækker over alle spil, der dyrkes over internettet eller LAN
- De mest populære spil er: Minecraft, Roblox (6-10 år), Fortnite (8-13), FIFA (11-19+), Counter-Strike/CS:GO (11-29) og League of Legends (13-29+).

HVAD LAVER ESPORT DANMARK?

Esport Danmark arbejder for hele esportsområdet i Danmark. Arbejdet inkluderer:

- Facilitering af kontakt til relevante partnere eller esport formidlere
- Opkvalificering af personale, foredrag til lærere/pædagoger/forældre
- Workshops og co-creation af materiale

ESPORT DANMARK I SAMFUNDET

Esport udmærker sig ved at have en række positive karakteristika, der er anvendelige inden for områder som uddannelse og undervisning, integration, social og sundhedssektoren, handicap- og ældreområdet.

• SOCIALOMRÅDET

Esport er en ekstremt inkluderende sport, fordi alle kan deltage på lige fod. Samfundsgrupper, der har svært ved at begå sig i traditionelle idrætsforeningsaktiviteter, har således ofte stor glæde af esport. Det gælder eksempelvis personer med handicap, ressourcetsvage familier og ældre.

• UDDANNELSE

Esport Danmark bidrager med viden og rådgivning om anvendelse af esport i uddannelserne. STU-elever har vist sig at have stor gavn af esport i undervisningen, lige som en række af Esport Danmarks projekter på VUC og HF succesfuldt anvender esport både didaktisk (fx relationsopbygning, kommunikation, digitale færdigheder) samt som trivsels- og fastholdelsesværktøj.

• SUNDHED

Esport er i udgangspunktet stillesiddende. Derfor bidrager Esport Danmark til en mere aktiv livsstil ved at uddanne og udvikle træningsprogrammer til foreninger og klubber. Esport Danmark arbejder desuden på at få de ensomme ud af værelserne og ind i fællesskaberne. Eksempelvis gennem skole- og socialtilbud i samarbejde med uddannelser og kommuner.