



FOLKETINGET

Åben høring om e-sport

Dato: Onsdag den 2. marts 2022

Tidspunkt: Kl. 13.00-16.15

Sted: Landstingssalen, Christiansborg

Udvalg: Kulturudvalget

Casper "cadian" Møller

*Professionel CS:GO-spiller siden
2014*

Kaptajn, Heroic





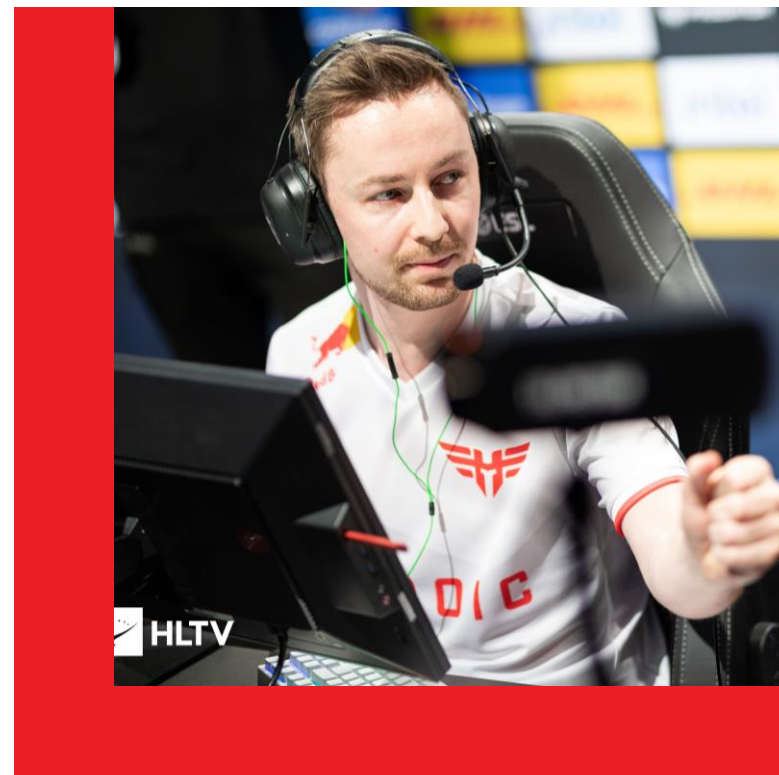
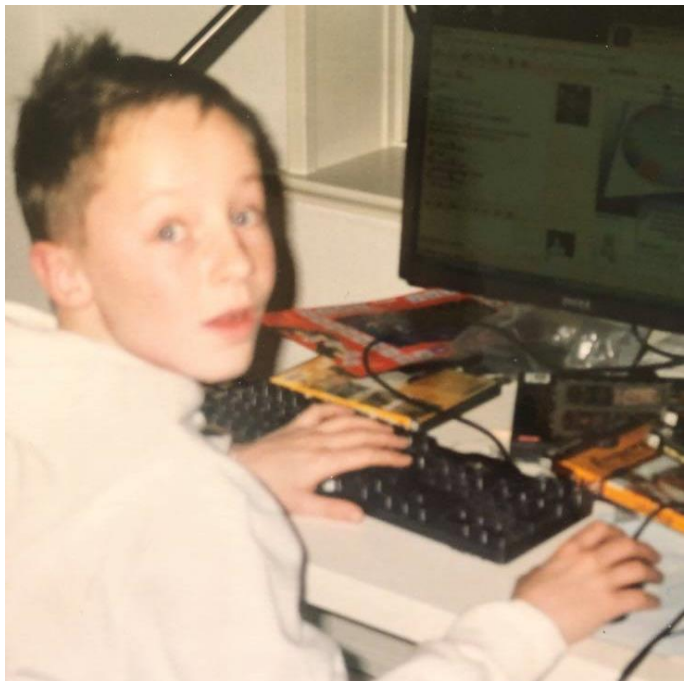
Dansk professionel CS:GO i tal

To danske hold i top 10

17 danskere på de 10
bedste hold – ud af 50
spillere i alt

Det gør DK til det bedst
repræsenterede land i
toppen af professionel CS

Fra gymnastikhallen i
Haderslev



til Spodek Arena i Polen



Fællesskab, forældre og færdigheder





Tak for
ordet





FOLKETINGET

Åben høring om e-sport

Dato: Onsdag den 2. marts 2022

Tidspunkt: Kl. 13.00-16.15

Sted: Landstingssalen, Christiansborg

Udvalg: Kulturudvalget

Rundt om e-sport og gaming

- Et drenge-, pige- og forældreperspektiv

DEM HAR VI SPURGT

Formål: Et blik på gamerverdenen
i et børne- og ungeperspektiv anno 2019

- Interviews:

33 drenge og 21 piger ml 10-18 år

To kvinder i 20'erne

To esportstrænere

Seks forældre

- Survey:

341 piger i 6.-9. klasse i københavn

HVAD KAN ESPORT OG GAMING?

Tilgængelighed

Faciliterer fællesskaber

Høj grad af fleksibilitet

Flygtigt

Strategi (overførbar)

Sprog på godt og ondt

Sociale og personlige

Unge med særlige behov

Og meget mere

Potentialer i foreningen

”Gaming er mere bare hygge”

Gaming vs. Esport?

”Hvis jeg ikke lige gider andre, så spiller jeg bare et singleplayer-spil, eller så spiller jeg multiplayer, men bare uden venner. Og hvis jeg føler at jeg har brug for venner, så skriver jeg bare til nogle af mine venner, og så spiller jeg med dem.”

Oliver, 14 år

Gamerdrengene - Tre idealtyper

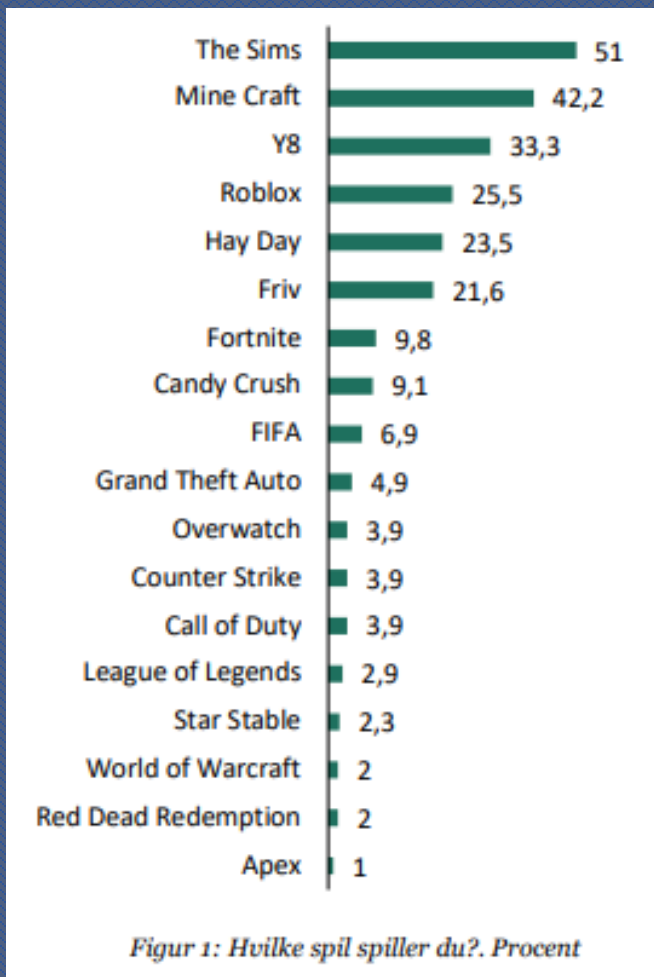
Hyggegameren

Trykthedsgameren

Esportsudøveren

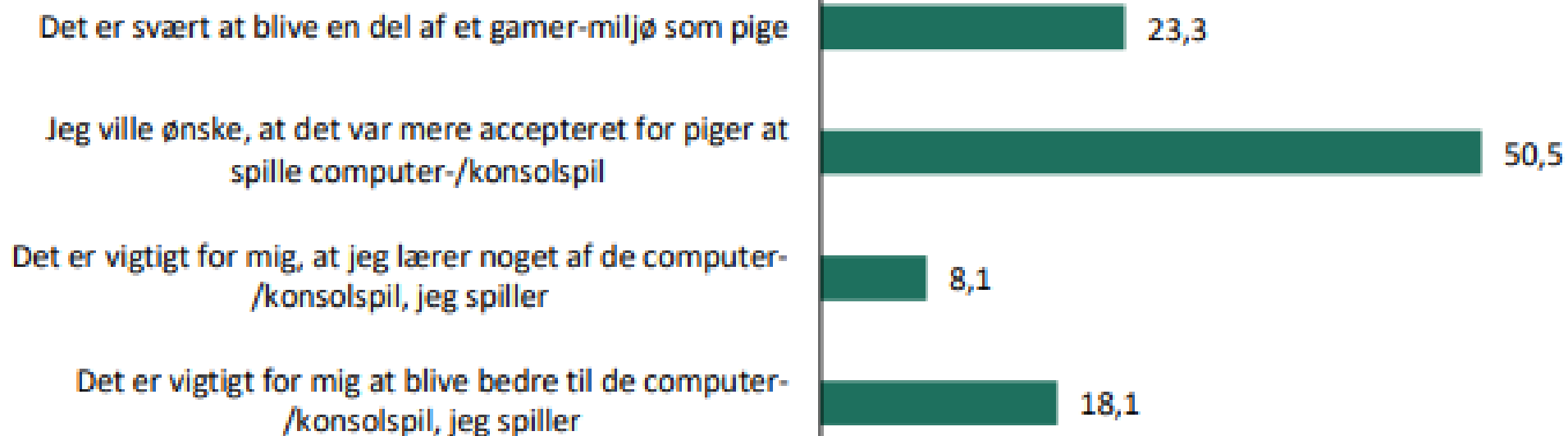
**Piger spiller også
CS:GO!**

PIGEGAMERE



Svar blandt 131 piger, der har svaret at de gamer et par gange om måneden eller oftere.

PIGEGAMERE



Figur 2: Hvor enig eller uenig er du i følgende påstande omkring gaming? Tabellen viser andelen af piger, der har svaret enig eller meget enig. Procent

Svar blandt 131 piger, der har svaret at de gamer et par gange om måneden eller oftere.

FORSKELLE PÅ PIGE- OG DRENGEGAMERE

Piger

- Spiller primært non-kompetitivt
- Spiller mindre end drenge
- Fællesskabet er vigtigere end spillet
- Starter senere end drenge
- Afviger fra normen
- Oplever fordomme

Drenge

- Spiller primært kompetitivt
- Spiller meget
- Selve spillet er tiltalende
- Starter tidligere end piger
- Er normsættende
- Oplever fordomme

”Piger har brug for at komme ind i verdenen på deres egne præmisser”
Johanne, 22

Forældreperspektivet

FORÆLDREPERSPEKTIVET

Er kendetegnet ved...

- De er vokset op uden virtuelle samværsformer
- De skraber overfladen af børnenes spilverden.
- Mødrene er bagud
- Præget af ambivalens overfor gamingen, som opfattes som ikke den 'rigtige verden'
- Motion og bevægelse er vigtigt

Hvad siger børnene?

”For det meste kunne jeg godt tænke mig, at de interesserede sig lidt mere for dét jeg sidder og spiller, men det er også fordi, at de fleste spil f.eks. League of Legends, det er også et meget kompliceret spil at forstå, hvis du slet ikke har set eller spillet spillet. Så har de bare ikke interesseret sig så meget for det”

Viggo, 14 år

- Forståelse for forældrenes udfordring
- Vil gerne dele oplevelsen med forældrene

Key points

Forældre

Vejled i de arenaer, hvor I har erfaring

Lyt til de unge på de arenaer, hvor de har erfaring

Organiseret esport

Tilbyd esport på pigernes egne præmisser (f.eks. tilbud kun til piger)

Sæt rammerne (sprog, sociale kompetencer, digital dannelse, gambling osv.)

Idealtyperne

Gamere værdsætter fællesskab og er sociale individer

Gaming og esport betyder meget for drengenes livsverden – den virtuelle verden er også virkelig

Spørgsmål?

Asbjørn Badsberg Jensen - Asbjorn@cur.nu





FOLKETINGET

Åben høring om e-sport

Dato: Onsdag den 2. marts 2022

Tidspunkt: Kl. 13.00-16.15

Sted: Landstingssalen, Christiansborg

Udvalg: Kulturudvalget



Introduktion til esport i Danmark

Åben høring om esport i Folketingets Kulturudvalg

2. Marts 2022

Agenda

- Esport Danmark
- Esportens oprindelse
- Esport i Danmark
- Esportens fremtid

Esport Danmark er en samlet stemme for esporten i Danmark



Formål:

1. At understøtte flere esportsforeninger i Danmark.
2. At sikre ansvarlige rammer for talentudvikling, så flere unge (og deres forældre) trygt kan afprøve, hvor langt deres evner kan bære.
3. At skabe sammenhængskraft mellem sportens interessenter, så foreninger, professionelle klubber og kommercielle aktører i fællesskab sikrer gode vilkår og en stabil udvikling af esporten i Danmark.

*”Esport er en sport,
hvor aktiviteten finder sted via
internettet eller over LAN”*

”Esport for alle”

Esportens oprindelse



Esport i Danmark

96% af alle 13-19 årige drenge og 70% af alle 13-19 årige piger spiller jævnligt computer/ipad/mobil/konsol.

En stor del af dem dyrker rent faktisk esport.

Der findes mere end 200 esportsforeninger i hele Danmark.

Danmark skal fortsat være en af verdens bedste esportsnationer

Derfor er det afgørende med et nationalt forbund, der både understøtte udviklingen af foreninger i hele Danmark og agerer bindeled mellem den brede esport og esportseliten.

Flere lokale foreninger

Vi skal arbejder vi med:

1. Konkrete værktøjer og vejledning i, hvordan man opretter og driver en forening.
2. Styrkelse af en demokratisk foreningsstruktur.
3. Samarbejder med skoler, fritidsklubber, andre foreninger .
4. Målrettet forældreinformation både om livet i en esportsforening, men også hvordan man som forældre kan bidrage - også uden esports kompetencer.

Ansvarlig talentudvikling

Vi skal arbejder med:

1. Certificeret national træneruddannelser på flere niveauer.
2. Certificeret national adminuddannelser på flere niveauer.
3. Talent-certifikat, så esportstalenter kan få de samme vilkår som andre talenter fx ifm. uddannelse – samt forståelse fra forældre.

Sammenhængskraft mellem bredde, elite og kommercielle aktører



Vi skal arbejder med:

1. Tættere dialog og koordinering mellem bredden og eliten inden for esporten generelt.
2. Udarbejdelse af retningslinjer for, hvordan man passer bedst på de unge talenter – herunder inddragelse af forældre.
3. Konkrete aktiviteter og samarbejder mellem esportsforeninger og kommercielle aktører.

Tak for ordet

Rico Corneliussen
Direktør, Esport Danmark

Email: rc@esd.dk

Mobil: 22533293

www.esportdanmark.dk

www.facebook.com/esportdanmark



FOLKETINGET

Åben høring om e-sport

Dato: Onsdag den 2. marts 2022

Tidspunkt: Kl. 13.00-16.15

Sted: Landstingssalen, Christiansborg

Udvalg: Kulturudvalget

ESPORT

Folketingets Kulturudvalg, høring om esport d. 2. marts 2022





DIF & ESPORT

BEVÆGER
DANMARK

DE TO SPOR



Sportsspil

Som en naturlig udvikling af vores specialforbund og nye måder at mødes om idrætten på ift. relevante sportsspil



Esport og gaming som en del af en ungdomskultur og foreningslivet

DIF ønsker at bidrage med at skabe nogle sunde rammer og fællesskaber for børn og unge, herunder koble esport med bevægelse og fysisk aktivitet.



SPORTSSPIL



- ✓ Etablering af nye aktiviteter
- ✓ Nye konkurrenceformer
- ✓ Landshold
- ✓ Klub- og foreningsudvikling
- ✓ Aktivering af communities
- ✓ Nye træningsformer / overførbarehed
- ✓ Styrker socialt fællesskab
- ✓ Udvider idrætten til en helårssport



ESPORT I FORENINGSLIVET



FAKTA

4.692

Medlemmer

193

Foreninger

CS:GO
Fortnite
League of Legends
...

HVORFOR I EN FORENING?

54%

...vil blive bedre
til spillet

48%

...være sammen
med venner

45%

...dyrker kun
esport

69%

...positive overfor
bevægelse

HVORFOR BEVÆGELSE I ESPORTEN?



- ✓ Styrker relationer på holdet
- ✓ Styrker performance
- ✓ Styrker sundheden
- ✓ Bedre kvalitet i træningen
- ✓ Det er sjovt...

ANBEFALINGER TIL ESPORT & BEVÆGELSE

Udarbejdet i samarbejde med trænere og ledere i esporten



Hav respekt for esporten!

Husk esportens historie!
De personer, der etablerede esporten, er måske ikke nogen, der har haft succes på guldmedaljer.
Sørg for et møde udoverme det, hvor de er i forhold til bevægelsesvarighed.
Man skal leve for man kan gå.

Det skal give mening!
I forhold til det man lever på hverdagen, så kan man lade esport og bevægelse sammen.

Lad bevægelse blive en del af træningen!
Et supplement - ikke en erstatning.
Brug bevægelse til at styrke samarbejdet, øge performance og forebygge skader.

Vær systematisk!

Lad ledere og trænere gå forrest!
Det er en kollektiv opgave at sætte et bevægelsesprogram. Som leder og træner er medvirkende til at gøre det muligt, men selv ønsker det.

Oplys om sundhed og esport!
Et vej til at skabe et sundt miljø. Ledere og spillere kan være gode til at informere om bevægelse som en del af esportens (helse, sundhed og performance).
Lad ledere og spillere være, så de kan redskaber til at udvikle aktive esportstrukturer.

Gør bevægelse til en del af foreningsstrukturen!
Sæt et mål for bevægelse og skriv det ind i træningsprogrammet.
Skriv bevægelse ind i værdierne, hjemmekode og sikkerhedsplaner, så forening og udøvere kan se, at det er en prioritet.

Tak til væreren ind!
Udovermed bevægelse er forskellige ud. Nogle går til konventionelle aktiviteter mere.
Tag med feedback fra dit hold og tilpas din træning.
Det er fint at starte lidt ud, så alle er med.

Lad foreningerne være det gode eksempel!
Foreningerne skal gå forrest om de gode værdier omkring gaming. Selvom udøverne dyrker motion i fritiden, er foreningerne et naturligt sted, hvor gode værdier kan adopteres.
Husk at fokusere om vigtigheden af pause, motion og ergonomi.

Brug de fysiske rummer!
De fysiske rummer er en platform for mulighederne for bevægelse. Kan man gå rundt om bygningen? Er der forskellige tilpasninger? Kan vi bevæge os inde i lokalerne? Hvordan kan vi lokalt tilpasse til bevægelse?

Brug legen!

Udnyt legen ved spillet!
Et spil er ikke kun et spil, det er også en aktivitet. Hvis den har karakter af leg eller interaktion - nemlig sociale spil. Derfor kan man med fordel tænke på, hvordan lege kan kombineres, så det både har et element af spil og et element af motion.

Aktiver legeinstruktører!
Hvis instruktører ikke vil være til udøverne opbygger man kultur og engagement i foreningen. Prøv f.eks. at lave en udfordring til de aktive spillere.

Tænk i aktiviteter udover esportstræningen!
Suppler træningen med andre aktiviteter, der passer til esportspillere. En ting eller en aktivitet der kan være en del af træningen i fritidsaktiviteterne, om det være hinanden sportsplacering.
Hvis i samarbejde et LAN, kan i også tænke bevægelse ind her.

Logos: DIF, novo nordisk fonden, ÅLBØRGE UNIVERSITET, CUR

BEVÆGER DANMARK



FREMADRETTET

BEVÆGER
DANMARK



FOLKETINGET

Åben høring om e-sport

Dato: Onsdag den 2. marts 2022

Tidspunkt: Kl. 13.00-16.15

Sted: Landstingssalen, Christiansborg

Udvalg: Kulturudvalget

UNGDOMS RINGEN

Fritids- og ungdomsklubber i Danmark

E-sport
- i et
klubperspektiv -



Hvem er Ungdomsringen?

- Etableret i 1942
- 700 medlemsklubber
- 120.000 børn og unge
- I alderen 10-18 år





E-sport i klubber og ungdomsskoler

E-sport

E-sport UngLigaen

Nordic E-sport United

Lokale/andre nationale events

E-sport i klubber og ungdomsskoler

Social gaming

Leg

Hygge

Afslapning





E-sport i klubber og ungdomsskoler

Real life gaming

Leg

Grin

Bevægelse



Potentialer i e-sport og gaming i klubber og ungdomsskoler

- Digital dannelse generelt
- Etik i digitale arenaer
- STEM og 21. century skills
- Transfer skills
- Arena for alternativ måde at arbejde med fysisk sundhed/aktivitet



Udfordringer og dilemmaer



Anbefalinger

- ✓ Inddrag de unge
- ✓ Prioriter udstyr
- ✓ Prioriter opkvalificering
- ✓ Adskil leg og læring
- ✓ Etabler & understøt videnscenter/
-platform



UNGDØMS RINGEN

Fritids- og ungdomsklubber i Danmark

Ungdomsringen@ungdomsringen.dk
Tlf. 7027 0050



FOLKETINGET

Åben høring om e-sport

Dato: Onsdag den 2. marts 2022

Tidspunkt: Kl. 13.00-16.15

Sted: Landstingssalen, Christiansborg

Udvalg: Kulturudvalget

Esport i Forening

DGI

Høring, Folketingets Kulturudvalg den 2. marts 2022

LEVEL

En dansk model ? Esport i forening

Vi gør det, vi er gode til. Vi udvikler foreninger.

- **DGI rådgiver og udvikler** foreninger om esport i foreningslivet. Flere end 200 DGI-foreninger har i dag esport.
- **DGI uddanner** ansvarlige trænere og ledere. Flere er frivillige i en forening for første gang.
- **DGI inddrager** forældre i foreningerne, så de kommer tættere på børnenes digitale liv
- **DGI laver aktiviteter** med foreningerne, der samler målgruppen fysisk om det digitale.
- **DGI faciliterer netværk** på tværs af foreninger med esport



Børn og unge møder esports som en foreningsaktivitet.

Vi arbejder for:

- At **udvide foreningslivet** med nye medlemmer og frivillige.
- At **bygge bro** mellem esportsmiljøet og det øvrige foreningsliv.
- At sætte **fokus på sundhed**, motion og bevægelse som en naturlig del af livet uanset interesse.
- At der skabes et naturligt **rum til pigerne** i esportsforeningerne



VI HAR STÆRKE MÅL

Vi vil skabe **positive fællesskaber**
Vi har fokus på **sundhed og trivsel**
Vi vil sikre **talentudvikling** blandt vores spillere
Vi ønsker en **ansvarlig udvikling** af esporten



VI ER SUNDE

Vi **sover tilstrækkeligt og spiser sundt** for at have den nødvendige **fokus og energi**
Vi dyrker esports i **balance med et socialt og fagligt liv**
Vi træner esports og **supplerer med bevægelse**



VI ER ANSVARLIGE

Vi siger ja til en esports uden alkohol, energidrik og stoffer

Euforiserende stoffer er et absolut **no go**
Personer **under 16 år** må ikke drikke alkohol
Personer **under 18 år** må ikke ryge eller tage snus
Personer **under 18 år** bør ikke drikke energidrik



INGEN GAMBLING

Vi siger ja til en esports uden gambling

Personer **under 18 år** må ikke **gamble** (dyrke pengespil)
Skinbetting er ulovligt og må ikke finde sted i esports
Skulle spillere alligevel få gamblingproblemer **forsøger vi at hjælpe**



VI HAR ET ANSVAR

Under turneringer, konkurrencer, events og lan-parties

Vi har et **særligt ansvar** som klub/forening
Vi har altid **en plan** for, hvordan afviklingen skal **fungere i praksis** (kost, tryk, sponsorer mv.)
Som arrangører **tager vi os af spillere under 18 år**



VI ER TIL FAIRPLAY

Fairplay er en del af vores DNA

Vi **snyder ikke**
Vi tolererer **ikke doping**
Vi tolererer ikke **ulovlig adfærd**
Vi **udviser sportsmanship** og taler altid pænt til - og om - hinanden
Vi **inkluderer alle** - enhver form for **diskrimination er uacceptabel**
Vores gamere skal stå på mål for deres egne handlinger og **udvise fairplay**

***Vi skal
samarbejde
på tværs af
organisationer
for esport og
sunde
fællesskaber***





FOLKETINGET

Åben høring om e-sport

Dato: Onsdag den 2. marts 2022

Tidspunkt: Kl. 13.00-16.15

Sted: Landstingssalen, Christiansborg

Udvalg: Kulturudvalget



NIPF



GEEKS GONE WILD



NPF

- Jesper Witt
- Fredericia
- 4.200 - 5.200 deltagere
 - 3.000 dagsgæster
- 300 - 400 frivillige



NPF 2019



GEEKS GONE WILD

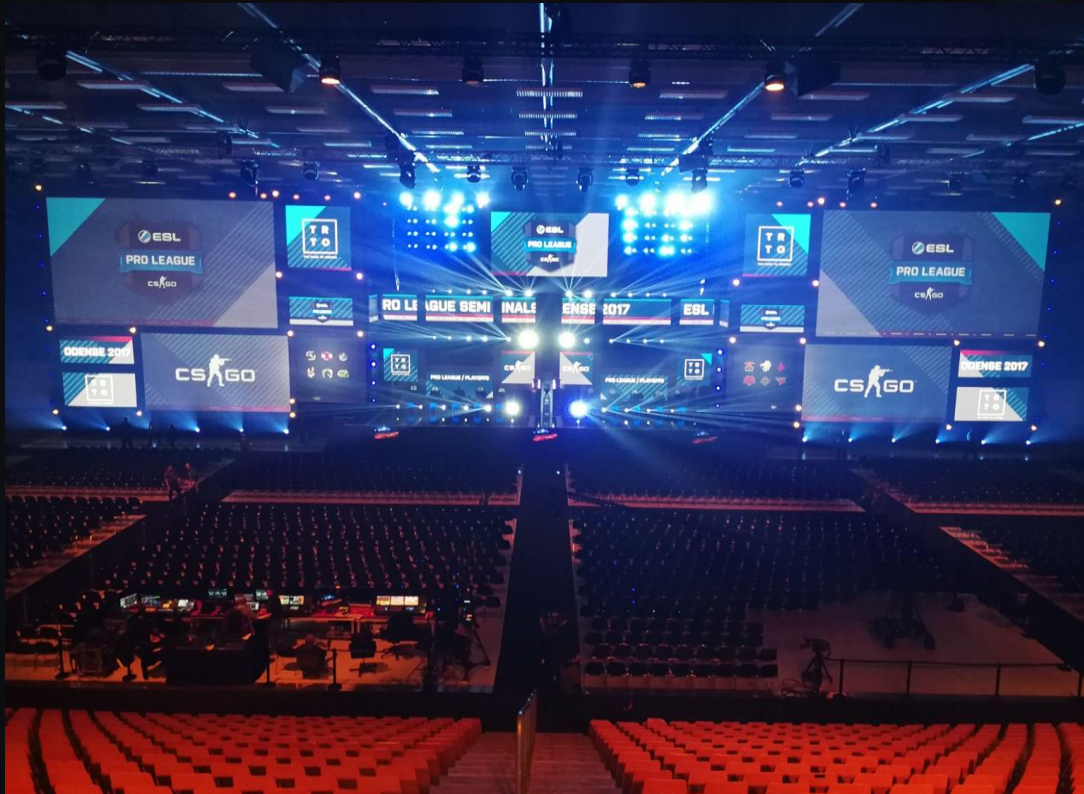
GGW

- Lasse Ljær
- Aalborg
- 1500 deltagere
 - 4500 dagsgæster
- 250 frivillige



GGW 2018

Frivillighed på kommercielle vilkår



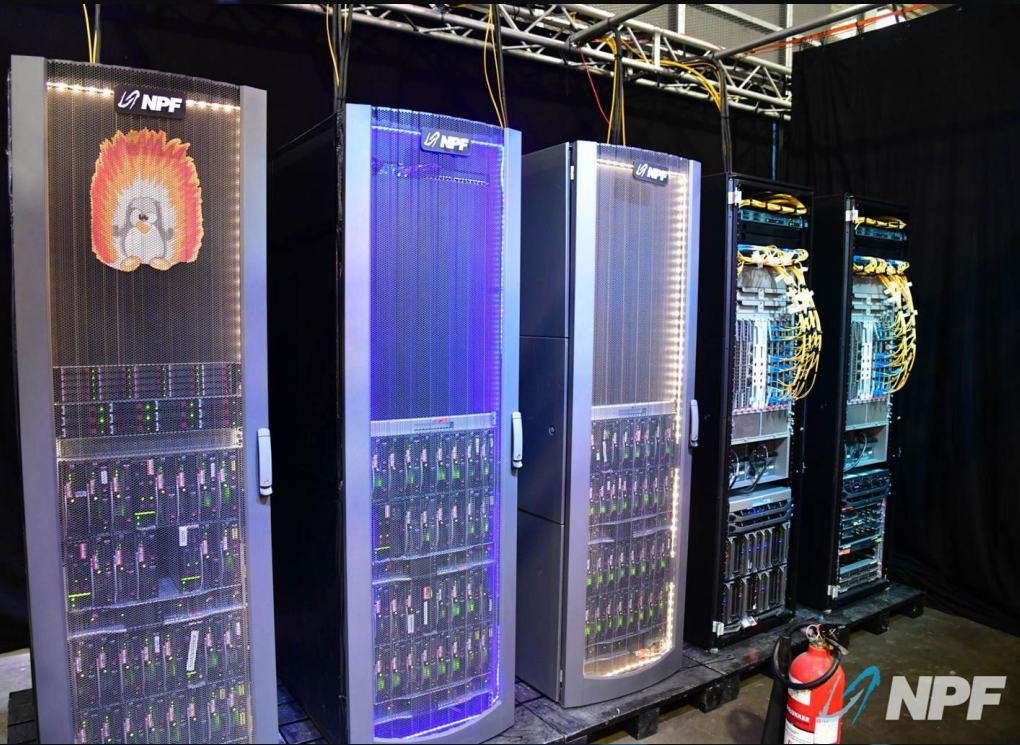
ESL Odense 2017



NPF 2021



Faglige potentialer



NPF 2019



NPF 2021



GGW Teamledertur



GEEKS GONE WILD

Esports potentialer



Astralis til NPF 2016



Copenhagen Flames til GGW 2021



Jern og Pimp til GGW 2018

Forslag

- Inputs til forslag fra danske LAN Events
- En pulje i stil med sportspuljen
 - Events kan søge midler til at afprøve nye koncepter/tiltag
 - Mindre beløb som kan bruges til udvikling af events
 - Max kr. 100.000 pr. event
 - Evt. administreret af Esport Danmark
- En rammeaftale med spiludviklere
 - Skal hjælpe danske events med ikke at bryde spiludviklernes intellektuelle rettigheder
 - En række spiludviklere gør det svært for små organisationer at afvikle turneringer i deres populære spil
 - Politisk hjælp til at skabe dialogen med spiludviklere
 - Efterfølgende faciliteret af f.eks. Esport Danmark



NPF 2021



FOLKETINGET

Åben høring om e-sport

Dato: Onsdag den 2. marts 2022

Tidspunkt: Kl. 13.00-16.15

Sted: Landstingssalen, Christiansborg

Udvalg: Kulturudvalget

STUDIERETNINGER & E-Sport

På Københavns Mediegymsnasium har vi 3 studieretninger der henvender sig til E-Sportsudøvere

- **E-sport** - Kommunikation & IT A - Programmering B
- **Game Design** - Kommunikation & IT A - Design B
- **Computer Science** - Matematik A – Programmering B

250-300 elever går på de tre studieretninger

Erhvervsgymnasiernes fagrække og fokus på erhvervslivet (HTX med fokus på STEM kompetencerne fx)





FOLKETINGET

Åben høring om e-sport

Dato: Onsdag den 2. marts 2022

Tidspunkt: Kl. 13.00-16.15

Sted: Landstingssalen, Christiansborg

Udvalg: Kulturudvalget