



KOMMISSORIUM **NATIONAL STRATEGI FOR ESPORT**

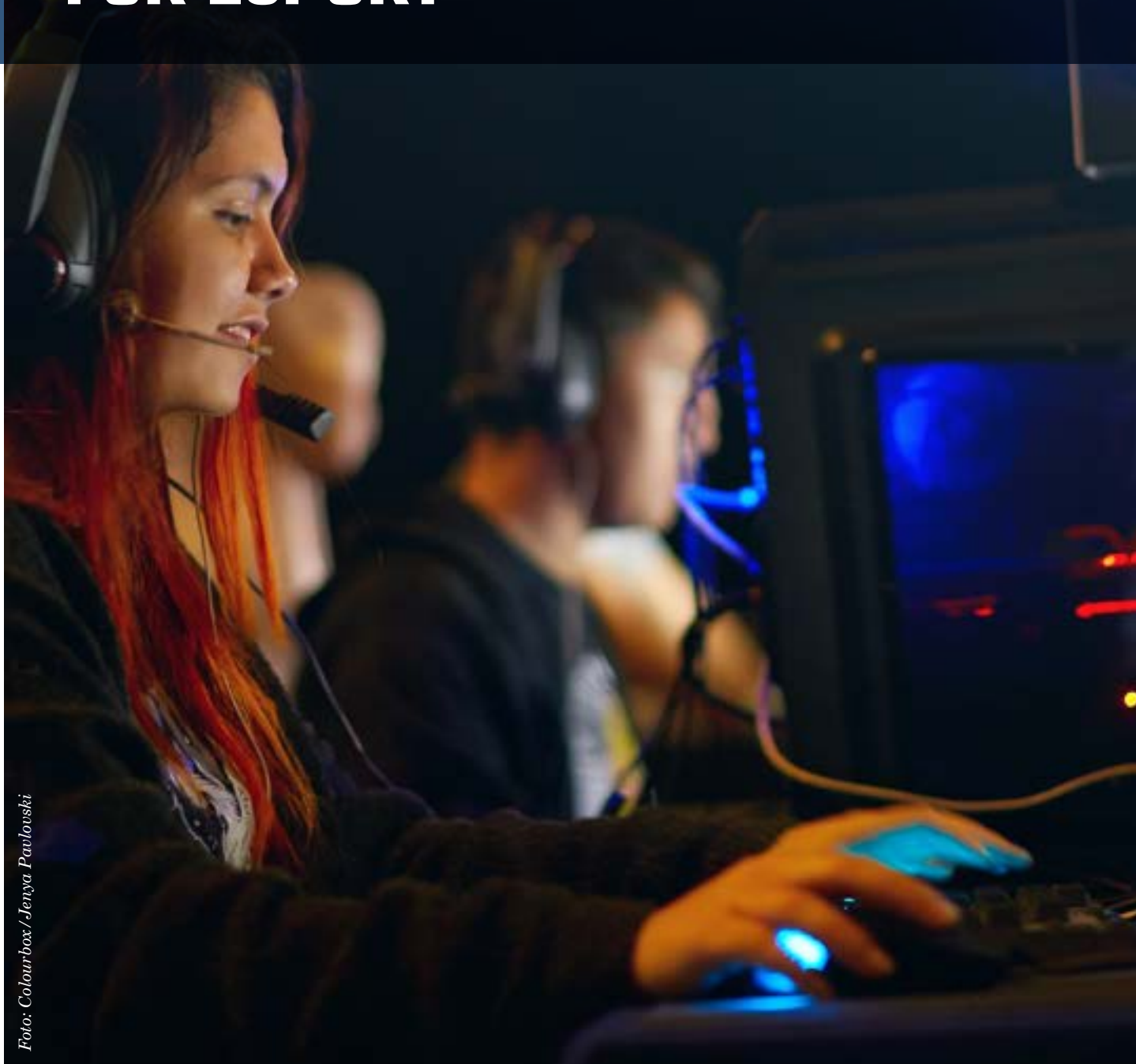


Foto: Colourbox/Jenya Pavlovski

KOMMISSORIUM ESPORTSPANEL BAGGRUND

Regeringen har den 27. april 2019 offentliggjort en national strategi for esport.

Strategien er et led i regeringens opbakning til DIF's og DGI's vision "Bevæg dig for Livet". Med strategien ønsker regeringen at understøtte esportens udbredelse – både som aktivitet i sunde miljøer og fællesskaber og som drivkraft for vækst og flere arbejdspladser i erhvervslivet.

Esport er et område i kraftig vækst. Esporten er ung, og der er ingen fælles regler, som regulerer esporten. Den er i sin grundessens innovativ og foranderlig, og fordi den er drevet af privat initiativ, markeds kræfter og den konstante teknologiske udvikling, er esporten også svær at understøtte i traditionelle foreningsstrukturer.

På baggrund af dialog med en bred kreds af aktører inden for esport er der identificeret en række potentialer og udfordringer på området:

- Trods voksende succes både kommercielt og blandt den almindelige dansker er esporten i Danmark præget af et fragmenteret aktørfelt, hvor aktørerne ikke trækker i samme retning for en fælles udvikling af esporten,
- Der mangler en bedre integreret talentstruktur og dermed en bæredygtig fødekæde af nye talenter i esporten fra bredde til elite.
- Esporten tiltrækker primært drenge og unge mænd. Det er en udfordring for esportens udbredelse, at så få piger deltager.
- Esporten har på nuværende tidspunkt ikke ét fælles anerkendt regelsæt, som man kender fra den traditionelle idræt, imod doping, matchfixing og anden snyd.
- Der mangler viden blandt iværksættere om, hvordan de nye trends og muligheder inden for esportsindustrien kan udnyttes til at skabe nye succesfulde virksomheder.

- Der er en tiltagende konkurrence mellem lande om at tiltrække store esportsevents bl.a. via offentlige støtteordninger.

De samme udfordringer, som vi har med en bæredygtig struktur for esporten i Danmark, gælder også internationalt.

Kulturministeren nedsætter i samarbejde med Erhvervsministeriet med udgangspunkt i udfordringerne på området et esportspanel, hvor de mange spredte aktører på området sammen kan komme med bud på løsninger på udfordringerne. Danmark har ofte formået at skabe et godt tillidsfuldt samarbejde mellem mange forskellige parter, der har kunnet skabe holdbare løsninger med bred opbakning. Det er i den grad påkrævet i denne sammenhæng.

PANELETS FORMÅL

Panelet har til formål at identificere og anbefale mulige konkrete initiativer, som kan understøtte esportens udvikling i Danmark.

PANELETS LEVERANCER

Panelet skal som minimum adressere følgende områder og gerne komme med anbefalinger for:

- en fremtidig bæredygtig struktur for hele fødekæden fra bredde til talent og elite og det professionelle niveau herunder events. Formålet er bl.a. at sikre større samarbejde mellem aktørerne,
- styrket talentudvikling i dansk esport,
- en fælles vision for så vidt angår esportens integritet herunder forslag til indsatser, der kan modvirke snyd, skin betting, toxicity m.m. Formålet er at sætte nationale standarder, som man også kan arbejde for at udbrede på internationalt niveau,
- hvordan fællesskab og bevægelse herunder i foreningsregi kan blive større del af spillernes hverdag,
- hvordan esporten kan tiltrække flere piger,
- hvordan der kan skabes gode kommercielle udviklingsmuligheder for vækst, iværksætteri og beskæftigelse for esporten i Danmark samt,
- øvrige indsatsområder (love, regler m.m.), som kan understøtte esportens udvikling.

Anbefalingerne kan have forskellig karakter og både være rettet mod at give konkrete anbefalinger til, hvordan staten kan understøtte rammerne for esporten, men kan også være anbefalinger til aktørerne selv om, hvordan de arbejder bedre sammen om fx integritetsspørgsmål eller andet, der kan bidrage til en fælles udvikling på området.

ØKONOMI

Eventuelle statslige initiativer, som panelet måtte pege på, afholdes inden for de respektive ministeriers eksisterende rammer.

PANELETS ORGANISERING

Der nedsættes et bredt sammensat panel med repræsentanter for alle betydende aktører på området samt uafhængige ressourcepersoner.

Panelet afholder 3-4 møder henover efteråret/vinteren 2019-2020 med fokus på de forskellige temaer med bidrag og oplæg fra relevante aktører.

Panelet kan nedsætte undergrupper, som beskæftiger sig med delemner som esportens integritet, talentudvikling, udvikling af esport i foreningsregi osv. Undergrupperne skal gå i dybden med udvalgte problemstillinger og kommer med anbefalinger til panelet.

Panelets opgave er at drøfte og prioritere bidrag fra undergrupperne og udarbejde en endelig rapport med anbefalinger.

Panelet sammensættes af repræsentanter fra følgende:

- Kulturministeriet (formand)
- Erhvervsministeriet
- Dust2.dk
- DGI
- Danmarks Idrætsforbund
- Dansk Firmaidrætsforbund
- Esport Danmark
- Esport.dk
- Sørby Esport
- RFRSH/Astralis
- North
- Tricked Esport
- MTG
- Anti Doping Danmark
- Sport Event Denmark
- Team Danmark
- Dansk Erhverv
- Dansk Industri
- Danske Spil
- Producentforeningen
- Xplayn
- Burson, Cohn & Wolf
- Campus Vejle Sportscollege

Kulturministeriet og Erhvervsministeriet varetager sekretariatsfunktionen for panelet og udarbejder en samlet opsummering med panelets anbefalinger.

PROCES

Kulturministeren nedsætter i samarbejde med Erhvervsministeriet panelet i maj 2019. Panelet fremlægger anbefalingerne i foråret 2020.



Foto: Sørbj eSport