PRESSEMEDDELELSE

PRESSEMEDDELELSE: Fra soveværelse til forening – fællesskabet gør en kæmpe forskel i foreningsesport

Pressemeddelelse · Kultur, sport og fritid



Det har stor betydning, når gamere bytter soveværelset ud med at gå til esport i en forening. Især fordi gamerne danner nye fællesskaber og venskaber og får en ny identitet som foreningsgamere. Det viser en ny forskningsrapport fra Københavns Universitet.

Foto fra esportsforening. Arkivfoto: Cécile Smetana Baudier for DGI

Esport i idrætsforeningerne er noget særligt, og det gør en stor forskel for børn og unge, at de går til esport i en forening i stedet for at game derhjemme. Det fastslår en ny

forskningsrapport fra Københavns Universitet.

”DGI og idrætsforeningerne har skabt et alternativt til den professionelle esport. Det har betydet, at der er opstået en ny type af computerspillere, nemlig foreningsgamere. I foreningen bliver børn og unge ikke blot bedre til at spille esport, men indgår i et fællesskab, der er meget vigtigt for dem. Det gør en forskel, at esport foregår i en idrætsforening og ikke hjemme i soveværelset,” siger Anne Brus, der er postdoc ved Københavns Universitet og ansvarlig for rapporten, hvor hun har bl.a. interviewet 23 børn fra forskellige esportsforeninger.

Eksplosion i interessen for foreningsesport

DGI har gennem de seneste år mærket en eksplosion i interessen for esport i idrætsforeninger. De seneste medlemstal viser, at over 7.700 går til esport i 187 foreninger, og flere er på vej. DGI hjælper og rådgiver foreninger med at starte esport op, uddanner trænere og er også en af parterne bag Esportens Etiske Kodeks.

Det glæder DGI’s formand, Charlotte Bach Thomassen, at esport har fået flere med i foreningernes fællesskaber. Hun glæder sig også over, at foreningsgamerne ifølge rapporten oplever, at esportsforeningerne tilbyder dem et fællesskab, som de trives og udvikles i.

” Det er vigtigt for DGI, at forskningsrapporten bekræfter, at foreningsesport gør en reel forskel for de børn og unge, der er med i en esportsforening. Det bekræfter os i, at vi har fat i noget rigtigt, nemlig de aktive fællesskaber, hvor der både er fokus på selv at blive dygtigere og skabe et godt træningsmiljø sammen. Det viser, at foreningsesport er et vigtigt alternativ til den kommercielle og professionelle esport,” siger Charlotte Bach Thomassen.

Fællesskabet motiverer til at komme igen

Rapporten viser, at før foreningsgamerne kom med i en forening, har de gamet derhjemme. Dvs. de har selv organiseret deres træning, valgt deres rolle i computerspillet og hvem de ville være på hold med.

”Esport i idrætsforeningerne er et væsentligt alternativ til at spille alene. For idrætsforeningen er et identitetsskabende rum, hvor foreningsgamerne kan danne nye former for samvær, fælleskaber og venskaber. Fællesskabet skaber et forpligtende bånd mellem spillerne. Det er det, der motiverer dem til at komme i idrætsforeningen uge efter uge,” siger Anne Brus.

Flere foreningsgamere giver udtryk for, at deres træner er blevet en rollemodel for dem. Og foreningsesport forbedrer deres kompetencer inden for kommunikation og samarbejde, blandt andet fordi de lærer at give og modtage feedback og gå på kompromis med egne interesser.

Foreningsesport øger ligheden – og er en sport

Forskningsrapporten giver også en række andre indsigter.

Blandt andet at esport i idrætsforeningerne øger ligheden, fordi gamerne kan bruge foreningens udstyr og kan få teknisk hjælp. Det hjælper dem, der har dårligt internet eller manglende udstyr derhjemme.

I forskningsrapporten fastslår Anne Brus også, at esport er en sport ud fra et teoretisk perspektiv. Foreningsgamerne møder ofte spørgsmålet, men Anne Brus peger bl.a. på, at DGI og idrætsforeningernes regler og rammer regulerer og stabiliserer esporten på andre måder end den professionelle esport, og når der games selvorganiseret. For i DGI er mere fællesskabs- og sundhedsorienterede værdier i spil.

Fakta om forskningsrapporten:

- Forskningsrapporten er foretaget af Anne Brus, der er postdoc ved Institut for Kommunikation, Humanistisk Fakultet, Københavns Universitet. DGI har støttet rapporten økonomisk.
- Som led i rapporten er 23 børn og unge i esportsforeninger blevet interviewet, 17 drenge og 6 piger. Gennemsnitsalderen er 12,7 år. Børnene spredt geografisk fra foreninger i 8 af DGI's landsdelsforeninger.
- Læs hele rapporten her: https://comm.ku.dk/research/digital-information-and-communication/?pure=en%2Fpersons%2Fanne-brus(f052d56a-6976-4a33-ad3e-e8b02c40306c)%2Fpublications.html

Om esport i DGI:

- Medlemstal for 2019 viser, at der er 7.742 esportsmedlemmer i 187 foreninger i DGI, og flere er på vej.
- Flere end 900 personer deltog sidste år i en af DGI Esports uddannelser eller kurser.

- DGI arbejder med esport som en idrætsaktivitet på lige linje med f.eks. skydning eller bordtennis. Esportsmedarbejdere både på landsplan og i landsdelsforeninger hjælper og rådgiver foreninger med at starte esport op, udvikle attraktive foreninger og sikre gode træningsmiljøer.
- DGI er også en af parterne bag Esportens Etiske Kodeks med gode råd til et sundt og godt esportsmiljø.
- Esportsforeninger og DGI arbejder aktivt på at øge interessen for mere fysisk aktivitet blandt foreningsgamerne, blandt andet via DGI Trænerguiden.

Kilde / Logo: DGI. Foto fra esportsforening. Arkivfoto: Cécile Smetana Baudier for DGI.

Online: https://pressemeddelelse.dk/pressemeddelelser/pressemeddelelse-fra-sovevaerelse-til-forening-faellesskabet-goer-en-kaempe-forskel-i-foreningsesport/

Pressemeddelelsen er videreformidlet af Pressemeddelelse.dk. Pressemeddelelse.dk er ikke ansvarlig for indholdet. Spørgsmål til indholdet rettes til DGI.