



Kartlegging av e-sportfeltet i Norge

Leverandør
Rambøll Management Consulting

Oppdragsgiver
Norsk Filminstitutt (NFI)

Dato
Februar 2026

Sammendrag

E-sport i Norge er et ungt felt, preget av fragmentering, økonomisk sårbarhet, personavhengighet og svake, men fremvoksende strukturer. Det er også et felt med mye engasjement og høy sosial relevans og verdi for deltakere.

Debatten om hva e-sport skal være er en faglig, politisk og strategisk debatt, med konsekvenser for organisering, legitimitet og virkemiddelbruk. Feltet rommer både profesjonell, kommersiell konkurranse i internasjonale ligaer og lokale, klubborganiserte tilbud der spill fungerer som en sosial mestringsarena for barn og unge. Mellom polene finnes det enkeltutøvere, uorganiserte lag, semiprofesjonelle miljøer og lavterskeltilbud som i varierende grad gjør krav på å være del av e-sporten. Feltet omfatter idrett, kultur og næring, uten å være fullt ut integrert i noen av sektorene. Resultatet er et felt der uenighet om definisjon ikke bare er semantikk, men uttrykk for interessekonflikter om retning, eierskap og utvikling.

Forbundsstrukturen er uavklart, med både Norges E-sportforbund og E-sportalliansen i roller som delvis overlapper og delvis retter seg mot ulike deler av feltet. Arrangørsiden domineres av Good Game/Skagerrak som eneste helkommersielle aktør, mens øvrige arrangementer i stor grad er frivillig og prosjektbaserte. Kartleggingen anslår at det finnes mellom 140 og 160 organiserte og aktive e-sportklubber i Norge og om lag 800 organiserte lag. Samlet medlemsmasse estimeres til rundt 9 000 personer, men med store variasjoner mellom klubbene. Kun et lite fåtall er lønnede spillere, noe som understreker at norsk e-sport i hovedsak er et bredde- og fritidsfenomen, ikke en profesjonell næring.

Klubbene primæraktiviteter er trening og kamp, både i og utenfor offisielle liga- og turneringssystemer. De fleste lagene trener sammen flere ganger i uken, enten fysisk i egne klubblokaler eller digitalt. Treningene kombinerer ferdighetsutvikling, øvingskamper, analyse og i mange klubber også betydelig tid til sosiale aktiviteter. Bare rundt en tredjedel av lagene deltar regelmessig i liga- og turneringsspill, noe som viser at en stor del av aktiviteten er lokalt og ikke nødvendigvis konkurranseorientert selv om det foregår i organiserte former ved en e-sportklubb.

E-sportklubbene oppleves som viktige sosiale møteplasser. Klubbene rapporterer enstemmig at medlemmene opplever tilhørighet, mestring og trivsel. E-sport fungerer særlig som en inkluderende arena for barn og unge som ikke finner seg til rette i tradisjonell idrett. Samtidig viser kartleggingen at inkluderingspotensialet ikke realiseres automatisk: De mest sårbare gruppene nås i mindre grad uten målrettet innsats, tett voksenoppfølging og samarbeid med skole og kommune.

E-sport i Norge befinner seg i en tidlig institusjonaliseringsfase, der sårbarhet og utviklingsmuligheter eksisterer side om side. Feltet er preget av fragmentering, både fordi det rommer svært ulike spill, organisasjonsformer og mål, og fordi det mangler en samlende institusjonell forankring. Denne fragmenteringen gir rom for lokal innovasjon og mangfold, men bidrar også til uklare ansvarsforhold, overlappende roller og svak koordinering.

Økonomisk sårbarhet er en gjennomgående utfordring på alle nivåer, men av ulike grunner. Bredden preges av små marginer, prosjektfinansiering og sterk avhengighet av frivillige ildsjeler. Arrangører og forbund mangler stabile, langsiktige inntektsmodeller, mens toppmiljøene møter høy risiko knyttet til lønnsnivå, drift og et begrenset sponsormarked. På tvers av feltet pekes det også på mangel på offentlig forankring, svake støttestrukturer og stor personavhengighet som risikofaktorer for videre utvikling.

Innholdsfortegnelse

1 Innledning	3
1.1 Definisjonsavklaringer	3
1.2 E-sport i global kontekst.....	4
1.3 Utfordringer og muligheter i litteraturen.....	5
2 Metodisk tilnærming	7
2.1 Kartlegging av e-sportklubber	7
2.2 Kvalitativ datainnsamling.....	8
2.3 Kvantitativ datainnsamling	9
3 Aktørene på feltet	10
3.1 Forbundene	10
3.2 Arrangørene.....	11
3.3 E-sportsklubbene	12
4 Aktiviteter	22
4.1 Spillene.....	22
4.2 Treningsøkter.....	23
4.3 Kamper	25
5 Økonomi	28
5.1 Pengestrømmer	28
5.2 Inntekter	32
5.3 Utgifter.....	34
5.4 Strekk i laget.....	35
6 Miljø og praksis	39
6.1 Bredder og topp er to ulike verdener	39
6.2 E-sport som sosial og inkluderende arena	40
6.3 Foreldre, legitimitet og samfunnsforståelse.....	46
6.4 Definisjonskampen: Hva er e-sport?	47
6.5 Ønske og ambisjoner om vekst	47
6.6 Et felt i tidlig institusjonalisering-fase	48
6.7 Tidligere funn og kunnskapsgrunnlag.....	49
7 Litteratur	51

1 Innledning

Rapporten er utarbeidet av **Rambøll Management Consulting** på oppdrag fra **Norsk Filminstitutt**. Rapporten beskriver e-sportfeltet i Norge på bakgrunn av et kartleggings- og innsiktsarbeid som har blitt gjennomført i løpet av høsten 2025. NFI har bedt Rambøll om å fremskaffe et oppdatert, helhetlig og faktabasert kunnskapsgrunnlag om det norske e-sportfeltet, med hovedfokus på bredden, det vil si de aktørene som fortrinnsvis retter seg mot barn og unge og ikke har noen profesjonelle ambisjoner. Kartleggingen dekker også toppnivået, herunder semiprofesjonelle og profesjonelle miljøer som spiller i de øverste nasjonale ligaene og/eller internasjonalt, men i noe mindre detaljeringsgrad. Kartleggingen gir et overordnet bilde av dagens landskap og peker på sentrale utfordringer og muligheter for videre utvikling av feltet.

- **I kapittel 2** redegjør vi for anvendte metoder og data for å gjennomføre kartleggingen
- **I kapittel 3** presenterer vi aktørene på feltet
- **I kapittel 4** presenterer vi hvilke og hvordan aktiviteter som gjennomføres hos aktørene
- **I kapittel 5** presenterer vi funn i forbindelse med aktørenes økonomi og pengestrømmer
- **I kapittel 6** presenterer vi funn om miljø og praksis hos de ulike aktørene

1.1 Definisjonsavklaringer

En vesentlig utfordring i å kartlegge e-sportfeltet er at det ikke eksisterer noen omforent forståelse av hva begrepet «e-sport» betyr eller innebærer. Ytterpunktene er relativt enkle å forholde seg til: På den ene siden har du spillere, lag og klubber som deltar i anerkjente, offisielle turneringer, og gjennom sponsoravtaler og premiepenger genererer en inntekt som gjør at de kan drive med dette på fulltid. På den andre siden har du enkeltpersoner og vennegjenger som spiller på fritiden, uten at de har noen tilknytning til en klubb eller deltar i ligaer og offisielle turneringer.

Mellom disse ytterpunktene finnes det imidlertid et stort spenn av organisasjons- og konkurranseformer. Det mest nærliggende for mange vil nok være de enkeltpersonene som spiller på et høyt nivå og ligger i det øverste sjiktet på offisielle leaderboards/ladderboards/rankinglistene. De vil kunne være blant de høyeste par prosentilene av spillerne i verden i sitt spill, dedikerer mye av tiden sin til å bli bedre, og spiller med og mot andre på samme nivå. De er derimot ikke med i noen klubb, og har heller ingen inntekter fra spillingen. Det finnes også de som spiller med en fast gruppe, på et relativt høyt nivå og som deltar jevnlig i turneringer eller ligaspill, men uten noen fast organisering annet enn et lag registrert hos Good Game eller lignende. Spillingen skjer på fritiden, og aktivitetsnivået varierer avhengig av jobb, studier, familie og andre forpliktelser. I tillegg kommer de organiserte klubbene som driver med organisert konkurransespill, men fortrinnsvis er sosiale fritidstilbud for barn og unge og nivået kan være betydelig lavere enn de overnevnte gruppene. Andre klubber har et større fokus på ligaspill og turneringer, til og med lønnede spillere og ansatte, men er likevel ikke på et nivå som gjør det mulig å drive med e-sport på fulltid.

Oppdraget har ikke hatt ambisjoner om å avklare de endelige rammene for definisjonen av begrepet «e-sport», og overlater den debatten til de aktørene som utgjør, eller ikke utgjør, feltet. Vi har derimot hatt behov for å avgrense hvem som omfattes av kartleggingen og sikre et representativt utvalg informanter

som overholder oppdragsgivers ønske om fokus på bredden i feltet. Vi har gjort ytterligere nedbryting på ulike variabler gjennomgående i rapporten, slik at det skal være mulig å utlede forskjeller mellom ulike aktører.

1.1.1 E-sport, organisert gaming og relaterte praksiser

I denne rapporten brukes begrepet «e-sport» som en samlebetegnelse for konkurransebasert spilling i organiserte former. Klubbene som omfattes av kartleggingen må være registrert

Brønnøysundregistrene, ha faste deltakere eller lønnede spillere som deltar jevnlig i minst en av:

- **Turnering eller liga.** Dette omfatter både nasjonale og internasjonale konkurranser, samt profesjonelle og semiprofesjonelle nivåer.
- **Organiserte treningsøkter.** Mindre enn halvparten av tiden kan brukes på sosiale aktiviteter o.l.

Samtidig synliggjør kartleggingen at e-sportfeltet i Norge også rommer en rekke **tilgrensende praksiser**, herunder:

- **Bredde- og klubborganisert spilling**, der fokus i større grad ligger på sosial deltakelse, mestring og faste rammer, fremfor konkurranseresultater.
- **Egenarrangerte lavtersketurneringer og arrangementer**, som gir inngang til organisert aktivitet uten krav om ferdighetsnivå.
- **Spilling som sosial, pedagogisk eller inkluderende arena**, der spilling brukes som virkemiddel for oppfølging, læring og tilhørighet.

Disse praksisene overlapper delvis med konkurranserettet e-sport, men opererer ofte etter andre mål, logikker og rammebetingelser. En utfordring for analysene er at flere av klubbene har elementer av både det som klart kan kalles e-sport og det som er mer tilgrensende praksis. På samme måte som annen idrett, har klubbene gjerne både mer ambisiøse seniorlag og mer sosiale tilbud for yngre medlemmer. I slike tilfeller inkluderes klubben som helhet i kartleggingen.

1.2 E-sport i global kontekst

E-sport er et relativt ungt fenomen. Ifølge en rapport bestilt av Europaparlamentets komité for kultur og utdanning i 2022, kan moderne e-sport kun spores tilbake omkring 25 år (Nothelfer & Scholz, 2022).

Det er imidlertid et felt som har vokst raskt, som følge av en stadig økende interesse i spill og spillkultur. Med muligheter for å spille mot andre over internett, utviklet det seg umiddelbart dedikerte miljøer, strukturer og arenaer for å konkurrere om hvem som var best. Konkurranser fikk etter hvert tilskuere, som skapte interesse for sponsorer, som har gitt klubber og spillere muligheten til å drive med kompetitiv spilling på et profesjonelt nivå. I dag arrangeres det store og små konkurranser over hele verden, fra lokale turneringer i kommunale kulturhus til verdensmesterskap med titalls millioner kroner i premiepotten.

Organisering og finansiering av e-sport varierer mellom land. Haugeland (2020) viser at europeiske e-sportlag i stor grad er finansiert gjennom sponning fra teknologirelaterte selskaper. Sponsorene bidrar ofte med utstyr for profilering av egen program- og maskinvare, i tillegg til direkte investeringer i lagene. Haugeland beskriver denne sponsorstrukturen som globalt utbredt, men peker samtidig på at

europiske e-sportmiljøer skiller seg ut ved utfordringer knyttet til etablering av et robust nasjonalt konkurransenivå. Dette settes i sammenheng med at e-sport ikke har utviklet seg i samme takt som i enkelte andre land, samt med et vedvarende negativt stigma knyttet til gaming og e-sport, blant annet fordi aktiviteten ikke regnes som fysisk idrett.

På nasjonalt nivå finnes det betydelige forskjeller i hvordan e-sport har utviklet seg. En rapport utarbeidet for Dansk Industri beskriver Danmark som en av verdens ledende e-sportnasjoner. Målt i historiske premiepengar per innbygger er Danmark det mestvinnende landet globalt (Implement Consulting Group, 2023). Det finnes ingen sentral registrering av e-sportspillere eller lag i Danmark, men rapporten gir likevel en oversikt over aktivitetens omfang. Kartleggingen identifiserer over 80 profesjonelle utøvere, rundt 13 000 amatør- eller semiprofesjonelle spillere og mer enn 1 000 e-sportlag. I tillegg er det registrert 294 e-sportsforeninger og 168 utdanningsinstitusjoner som tilbyr e-sportrelaterte aktiviteter eller fag. Tallmaterialet viser at e-sportaktivitet i Danmark er til stede innen profesjonelle, frivillige og utdanningsrelaterte sammenhenger. Tilsvarende oversikter foreligger ikke for Norge.

E-sport i Norge organiseres gjennom flere aktører med ulike roller. E-sportalliansen fungerer som en paraplyorganisasjon for flere e-sportorganisasjoner, med hovedfokus på breddeaktivitet. E-sportforbundet er et nasjonalt forbund som representerer e-sport i formelle strukturer. I tillegg finnes kommersielle aktører, som Skagerrak Technologies¹, som organiserer konkurranser og ligaer, blant annet gjennom Good Game-ligaen (tidl. Telia-ligaen). Flere universiteter og høyskoler har også etablert tilbud innen e-sport, som toppidrettsfag eller utdanningsprogrammer med fokus på kompetanse innen spill og konkurranse.

1.3 Utfordringer og muligheter i litteraturen

Northelfer og Scholz (2022) fremhever at det er viktig å adressere både ubenyttet potensiale og utfordringer knyttet til e-sportindustrien, ettersom feltet er i rask utvikling. Rapporten peker på flere forhold som kan karakteriseres som utfordringer eller muligheter for e-sporten.

En utfordring som omtales, er eierskapsstrukturen i industrien. Per i dag ligger hovedkontrollen hos spillutgiverne, som styrer regler, lisensiering og handlingsrommet for lag og organisasjoner. Ifølge rapporten kan denne konsentrasjonen av makt påvirke institusjonell utvikling og forretningsmodeller (s. 48). E-sport beskrives også som en internasjonal og digital aktivitet som ikke nødvendigvis knyttes til lokale arenaer eller nasjonalitet. Dette skaper et behov for regulering og koordinering på europeisk nivå.

Samtidig identifiserer rapporten flere muligheter knyttet til e-sportens digitale og grenseoverskridende, internasjonale karakter. Aktiviteten kan brukes som medium for samarbeid og kommunikasjon på tvers av landegrenser, samtidig som den kan ha lokal forankring. Northelfer og Scholz skriver at e-sportlag og -klubber kan fungere som arenaer for sosialt fellesskap og personlig identitet, og at turneringer og klubber kan formidle lokal identitet i digitale nettverk (s. 40). Flere organisasjoner utnytter nå dette potensialet, blant annet i forbindelse med byutvikling og revitalisering av mindre byer og tettsteder.

Til tross for disse mulighetene viser rapporter at det også finnes utfordringer for organisering og utvikling av e-sport på nasjonalt nivå. Danmark, som et av verdens ledende e-sportland, har identifisert flere

¹ Good Game fusjonerte med Skagerrak Technologies AS høsten 2025 og beholdt navnet til sistnevnte, men ligaen operer fremdeles under navnet «Good Game-ligaen»

konkrete utfordringer. Disse omfatter blant annet økonomisk usikkerhet og medlemsnedgang i foreninger, manglende offentlig støtte, behov for økt kompetanse, samt en forståelseskluft mellom e-sportmiljøet og øvrige samfunnsaktører (Implement Consulting Group, 2023).

Liknende utfordringer fremmes også i den norske regjeringens strategi for dataspill 2024-2026 *Tid for spill* (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2023). Strategien beskriver både nasjonalt potensiale og nasjonale utfordringer knyttet til dataspill og e-sport, herunder forhold som også gjenfinnes i internasjonal litteratur. Dataspill og e-sport fremheves samtidig som aktiviteter med potensial for sosial inkludering, mangfold og språkutvikling.

Tjørndal og Berglund (2022) har undersøkt erfaringer blant ledere av e-sportklubber, og finner at e-sportklubber kan fungere som arenaer for sosial inkludering av ungdom som opplever at de ikke finner seg til rette i tradisjonell idrett. Studien viser at slik deltakelse kan bidra til å redusere risiko for sosial ekskludering i idretten (s. 18).

Samtidig fremkommer det i flere rapporter en vedvarende bekymring knyttet til e-sport og dataspill. Dette gjelder blant annet sammenhenger med fysisk inaktivitet, mental helse og risiko for antisosial atferd. Nothelfer og Scholz (2022) peker i tillegg på at digitale miljøer kan være sårbare for mobbing og radikalisering, samt reiser spørsmål om hvorvidt omfattende spilling kan gå på bekostning av andre aktiviteter.

2 Metodisk tilnærming

Kapitlet har som formål å redegjøre for metodene og datagrunnlaget som er benyttet i kartleggingen. Kapitlet innledes med en forklaring av kvalitativ datainnsamling, etterfulgt av en beskrivelse av kvantitativ datainnsamling. Det ble gjennomført en kombinasjon av intervjuer med aktører og deltakere på e-sportfeltet i Norge og en digital spørreundersøkelse til kartlagte e-sportklubber.

2.1 Kartlegging av e-sportklubber

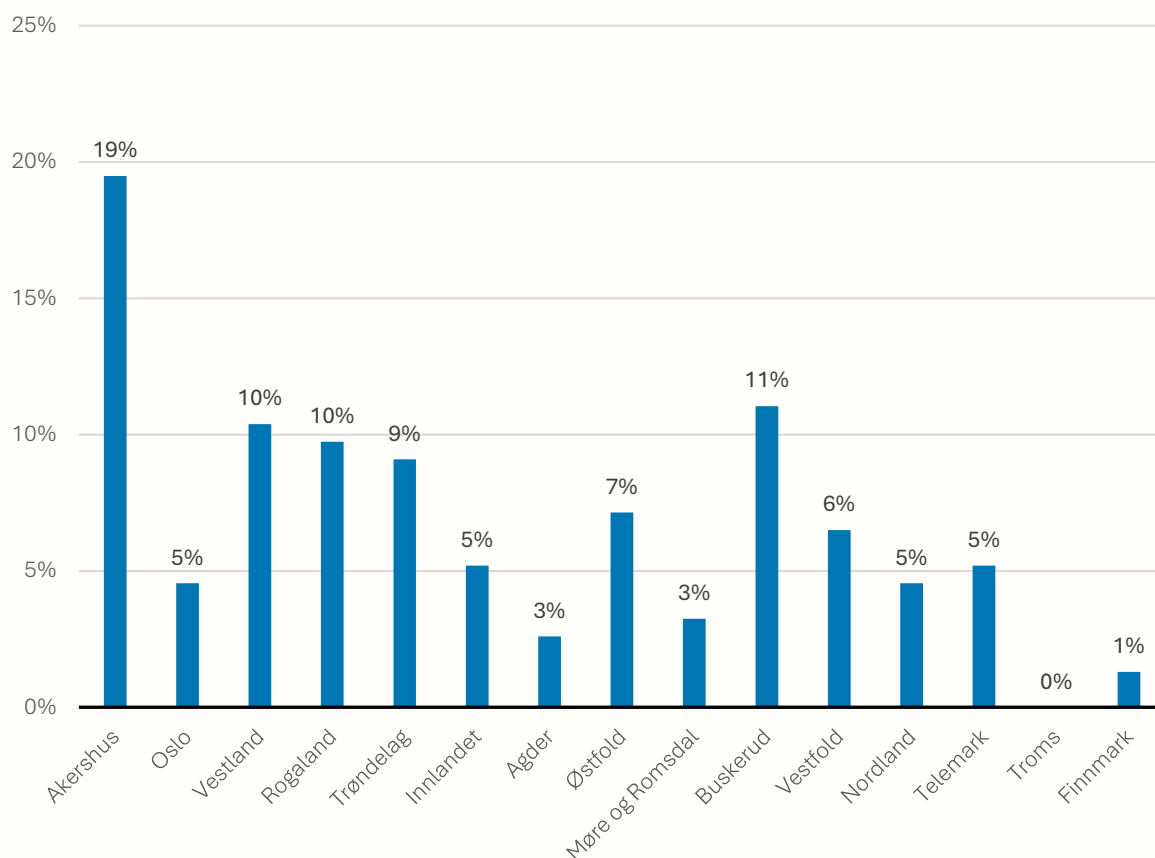
Kartleggingen har forholdt seg til definisjonen av e-sportklubber slik den er beskrevet i kapittel 1.1.1, altså klubber som er registrert Brønnøysundregistrene og har faste deltakere som jevnlig deltar i enten liga- og turneringsspill og/eller organiserte treningsøkter. Kildene som er brukt er medlemslister i forbundene Norges E-sportforbund og E-sportalliansen, samt deltakeroversikt i Good Game-ligaen. Internasjonale klubber er inkludert på bakgrunn av eksisterende kjennskap og dialog med aktører på feltet.

Det er identifisert klubber i hvert av de norske fylkene, med unntak av Troms, jamfør figur 1. Akershus er det største fylket, med 19 prosent av klubbene, etterfulgt av nabofylket Buskerud med 11 prosent. Sammen med Oslo på 5 prosent, representerer området omkring hovedstaden nesten en tredjedel av klubbene. Storbyfylkene Vestland, Rogaland og Trøndelag har også en relativt høy andel klubber, med henholdsvis 10, 10 og 9 prosent.

Figur 1 Geografi

Fylkesvis fordeling

Registrert adresse i Brønnøysundsregistrene, per. 1. oktober 2025.




2.2 Kvalitativ datainnsamling

I løpet av prosjektet ble det gjennomført 17 individuelle intervjuer og 3 fokusgrupper, med e-sportklubber og lag, sentrale aktører på feltet og utøvere i e-sportlag. Både små og store aktører, samt ulike roller og funksjoner, er inkludert i datainnsamlingen. Prosessen startet med intervjuer av de største og mest sentrale aktørene, før det senere ble supplert med et bredere og mer tilfeldig utvalg basert på respons fra lag, organisasjoner og andre relevante virksomheter.

Formålet med de individuelle intervjuene var å innhente innsikt om interesser, behov og perspektiver fra ulike posisjoner i bransjen. Intervjuene ble gjennomført før spørreundersøkelsen ble sendt ut, slik at funn fra intervjuene kunne brukes til å identifisere relevante problemstillinger og eventuelle kunnskapshull. Dette bidro til å styrke kvaliteten og treffsikkerheten i spørreundersøkelsen.

De semistrukturerte fokusgruppene ble gjennomført etter at spørreundersøkelsen var distribuert (se under). Rekruttering til fokusgruppene skjedde både gjennom eksisterende kontaktflater og ved å følge opp respondenter fra spørreundersøkelsen. Deltakerne ble rekruttert fortløpende ut fra respons og tilgjengelighet.

Rambøll vurderer at utvalget er representativt og at risikoen for systematiske skjevheter i datagrunnlaget er begrenset. Dette begrunner vi blant annet med at bransjen er relativt oversiktlig, og at



det er gjennomført et betydelig antall intervjuer med aktører fra ulike deler av sektoren. I tillegg samsvarer flere av funnene på tvers av datakilder (intervjuer, spørreundersøkelse og fokusgrupper), noe som styrker validiteten i materialet.

Intervjuene ble gjennomført digitalt over Teams med en varighet på 1-2 timer, i perioden oktober 2025 - januar 2026. To konsulenter deltok i hvert intervju, hvor den ene ledet intervjuet mens den andre tok notater. Intervjuene ble gjennomført som semistrukturerte intervjuer, noe som vil si at vi kombinerte en fast struktur på spørsmålene med en mulighet for å gå i dybden på refleksjoner og opplevelser ved behov.

2.3 Kvantitativ datainnsamling

For å innhente breddekunnskap om det norske e-sportfeltet, ble samtlige kartlagte e-sportklubber invitert til å delta i en digital spørreundersøkelse. Spørsmålene omfattet blant annet medlemstall, aktiviteter, økonomi og opplevelse av medlemmers utbytte og motivasjon. Undersøkelsen ble distribuert gjennom Rambølls eget surveyverktøy SurveyXact™ i perioden november-desember 2025.

3 Aktørene på feltet

E-sportfeltet i Norge består av et mangfold av aktører med ulike roller, interesser og organisatoriske forutsetninger. Feltet kjennetegnes av at det i stor grad har vokst frem nedenfra, gjerne gjennom frivillige initiativ, lokale miljøer og digitale fellesskap, og ikke gjennom én samlet institusjonell struktur. Samtidig har feltet over tid blitt mer organisert, blant annet gjennom etableringen av forbund, profesjonelle arrangører og formalisering av klubber og lag som på ulike måter bidrar til utvikling, rekruttering og aktivitet.

I denne kartleggingen deles aktørlandskapet inn i tre hovedkategorier; forbund, arrangører og e-sportklubber. Inndelingen reflekterer både hvordan aktørene selv beskriver sin rolle, og hvordan ansvar, aktivitet og ressurser i praksis er fordelt i feltet. Samtidig er grensene mellom kategoriene ikke alltid tydelige. Mange aktører opererer på tvers av roller, og én og samme organisasjon kan for eksempel både fungere som klubb og arrangør.

Forbundene har en sentral rolle som koordinerende og normsettende aktører, blant annet gjennom regelverk, medlemskap, representasjon og dialog med offentlige myndigheter. Arrangørene står for turneringer, LAN-arrangementer og møteplasser som er avgjørende for synlighet, fellesskap og konkurranse, både på bredde- og toppnivå. E-sportklubbene utgjør på sin side selve grunnmuren i bredden, og tilbyr faste aktiviteter, opplæring og sosiale arenaer, ofte basert på frivillig innsats og lokale initiativ.

Å forstå hvordan disse aktørene samhandler og hvilke rammebetingelser de opererer innenfor, er viktig for å få et helhetlig bilde av e-sportfeltet i Norge. Aktørlandskapet påvirker ikke bare hvem som deltar og hvilke tilbud som finnes, men også spørsmål knyttet til inkludering, kvalitet, bærekraft og videre utvikling av feltet.

3.1 Forbundene

Forbundene i e-sportfeltet representerer de mest formelt organiserte aktørene og fungerer som samlende strukturer på nasjonalt nivå. De har ofte som mål å etablere felles rammer, utvikle regelverk og representere e-sportfeltet i dialog med offentlige myndigheter og andre institusjoner. I Norge finnes det i dag få aktører som fullt ut oppfyller en slik forbundsrolle, og feltet er fortsatt preget av uavklarte strukturer og parallelle initiativ. De to aktørene som søker eller har søkt en slik rolle, er Norges E-sportforbund og E-sportalliansen.

Norges E-sportforbund er i hovedsak orientert mot elitesatsing, landslag og internasjonal konkurranse, og legger til grunn en logikk som ligner på tradisjonell toppidrett. De søkte i 2025 om å bli tatt opp som medlem i Norges idrettsforbund (NIF), en søknad NIF avslo under henvisning til at NESF sine aktiviteter og organisasjon ikke oppfylte minimumskravene til opptak som særforbund i NIF. Dette er et mål som aktører på feltet har delte meninger om.

Jeg skjønner at noen vil bli en del av NIF, spesielt voksne som kommer utenfra kulturen, og som skal prøve å gjøre kulturen til noe de selv forstår. Man skal putte det i en kontekst som de synes er bra.

Fra intervju med daglig leder i ideell organisasjon

E-sportalliansen på sin side, retter seg mot breddeaktivitet, frivillighet og lavterskeltilbud, kompetanseheving og lokal aktivitet. De er en paraply- og samarbeidsorganisasjon for e-sportaktører, en arrangør av både konkurranser og faglige samlinger, med flere funksjoner som kan sammenlignes med et forbund.² De er en svært populær aktør blant mange av klubbene med et fokus på breddedeltakelse og barn og unge, men oppleves lite relevante blant de mer ambisiøse klubbene.

Blant de kartlagte klubbene er flesteparten medlem av E-sportalliansen. Av 172 kartlagte klubber, er 143 medlem her. Dette er fortrinnsvis breddeklubber med et fokus på barn og unge. Et noe mindre antall (73) er medlem i Norges E-sportforbund. Flere klubber er medlem i begge forbundene.

3.2 Arrangørene

Arrangørene spiller en nøkkelrolle i e-sportfeltet ved å etablere turneringer, ligaer, LAN-arrangementer og andre møteplasser. De fungerer ofte som bindeledd mellom spillere, klubber, frivillige og kommersielle aktører, og er viktige for både rekruttering, fellesskap og konkurranse. Arrangørlandskapet i norsk e-sport er imidlertid sammensatt, og spenner fra profesjonelle aktører med nasjonalt nedslagsfelt som Good Game / Skagerrak, til små, lokale og frivilligdrevne initiativ, for eksempel gjennom E-sportalliansen, studentdrevne e-sportarrangementer og turneringer i regi av e-sportklubbene selv.

Det er vanskelig å si noe presist om arrangørøkonomien for e-sport i Norge. Good Game / Skagerrak er den eneste helkommersielle arrangøren i Norge, mens øvrige arrangører enten gjør det på frivillig basis eller har e-sport som en del av større arrangementer (f.eks. The Gathering og SpillExpo). Good Game AS hadde et negativt årsresultat i årene 2020 til 2024 da det ble fusjonert med Skagerrak Technologies. Skagerrak Technologies AS har også hatt et negativt driftsresultat siden 2020, med litt over 12 millioner i underskudd i 2024. Fra intervjuer med personer på feltet, kan vi tyde at det har vært vanskelig å skape noen god økonomi for arrangørene og at manglende arrangements- og visningsinntekter har vært en stor utfordring for utviklingen av e-sportfeltet både i Norge og internasjonalt.

Flere av de mindre arrangørene kombinerer ulike roller i økosystemet, og kan samtidig være turneringsorganisasjon, kompetansemiljø og utviklingsaktør. Dette gir fleksibilitet og innovasjon, men bidrar også til uklare grenseflater mellom arrangører, forbundslignende aktører og klubber. Mange arrangører opererer prosjektbasert, med usikker finansiering og høy avhengighet av frivillig innsats, noe som gjør aktiviteten sårbar og lite forutsigbar over tid.

² På sine hjemmesider beskriver E-sport Alliansen seg som «et nasjonalt fellesskap for klubber, organisasjoner og ildsjeler som brenner for gaming. Vi er et nettverk som jobber for å bygge broer, dele kunnskap og støtte opp om trygge og inkluderende fellesskap for alle gamere i Norge.»

Samtidig har arrangørene stor betydning for breddesegmentet, særlig der de tilbyr lavterskelturneringer, åpne møteplasser og arenaer for barn og unge utenfor etablerte klubber. Der slike tilbud lykkes, kan de fungere som inngangsport til mer organisert aktivitet. Likevel viser kartleggingen at arrangørens mulighet til å bidra til langsiktig breddeutvikling ofte begrenses av manglende stabil finansiering, svak lokal forankring og begrenset kapasitet til oppfølging utover selve arrangementene.

Sammenslåingen av **Good Game** og **Skagerrak Technologies** i 2025, innebærer en konsolidering mellom en sentral aktør i norsk e-sport og et teknologimiljø med kompetanse på digitale plattformer og systemutvikling. Dette kan bidra til økt profesjonalitet, teknisk kvalitet og skalerbarhet i deler av e-sportfeltet, særlig knyttet til turneringer, ligaer og digitale konkurranseløsninger. For breddesegmentet kan sammenslåingen gi indirekte gevinster, blant annet gjennom bedre verktøy og mer stabile arrangementer, men den adresserer ikke i seg selv sentrale utfordringer som lokal forankring, frivillighet og langsiktig finansiering. Hvilken betydning dette får for barn og unge, og for utviklingen av bredde-e-sport, vil derfor avhenge av i hvilken grad de nye strukturene også rettes mot åpne, inkluderende og ikke-kommersielle deler av feltet, i tråd med kultur- og mediepolitiske målsettinger.

3.3 E-sportsklubbene

E-sportsklubbene utgjør bredden i e-sportfeltet og er ofte der barn og unge møter organisert e-sport for første gang. Klubbene er ofte lokalt forankret, frivillig drevet og organisert som ideelle lag eller foreninger, ofte i samarbeid med kommuner, skoler eller fritidsklubber. Eksempler inkluderer både rene e-sportsklubber og e-sporttilbud integrert i eksisterende organisasjoner, som ungdomsklubber, idrettslag eller kulturhus. Klubbstrukturen varierer betydelig når det gjelder størrelse, aktivitetstilbud og ressurser, men felles for mange er begrenset økonomi og stor avhengighet av frivillig innsats. Unntaket er et fåtall store klubber som deltar på internasjonalt nivå og har både spillere og stab som driver med e-sport på fulltid. Disse deltar i varierende grad også på det norske e-sportfeltet.

Til sammen er det kartlagt 173 offisielle e-sportsklubber, men med en antagelse om at det finnes noen flere. Samtidig er det flere av klubbene som har lagt ned. Av de 173 er det identifisert 18 klubber som ikke lenger er aktive eller har noen aktiviteter innen e-sport. De resterende 155 klubbene ble invitert til å delta i en spørreundersøkelse, hvorav 70 responderte og 50 gjennomførte hele undersøkelsen.³ Av de 70 er 8 klubber vurdert som utenfor definisjonen av å være en e-sportsklubb og tatt ut av kartleggingen. Dette inkluderer særlig klubber med et større fokus på sosialisering enn konkurransepreget spilling eller som kun driver med sim-racing og/eller e-idrett. Det gir oss potensielt 147 klubber, hvorav 62 er bekreftet. Samtidig som at det er en antagelse om at finnes klubber vi ikke har identifisert, må det også antas at flere av de 85 klubbene som ikke responderte på spørreundersøkelsen ikke møter definisjonen av en e-sportsklubb. Et konservativt estimat er at det finnes mellom 140 og 160 organiserte og aktive e-sportsklubber i Norge.

Nettsiden Gamer.no (en del av Skagerrak Technologies) har over 28 000 registrerte klubber og 35 000 lag, men dette representerer i all hovedsak uformelle konstellasjoner. Det er ingen vesentlige krav til organisasjonsform eller aktivitetsnivå for å opprette et lag. Siden har tilsynelatende heller ikke noen

³ Tallene er ikke avrundet

automatisk avregistrering av inaktive klubber og lag, med en svært stor andel som ikke har hatt noen aktivitet på flere år.

De 62 klubbene som har besvart denne delen av spørreundersøkelsen, oppgir at de til sammen har 338 lag/partier⁴. Det utgjør et gjennomsnitt på 5,5 lag per klubb.⁵ Her må det imidlertid merkes at variasjonen blant klubbene gir store utslag i gjennomsnittsberegningene. Mens de fleste respondentene representerer relativt små og lokale klubber med et par lag hver, inkluderer beregningene også et fåtall store, nasjonale klubber. Antallet personer per lag varierer også, avhengig av hvilke spill de spiller. Dersom gjennomsnittet holder for hele feltet, finnes det totalt omkring 800 organiserte lag på e-sportfeltet i Norge.⁶ Det er mulig at de mest aktive klubbene er overrepresentert blant de som har besvart undersøkelsen, inkludert et par av de største klubbene i landet, noe som i så fall trekker gjennomsnittet opp. Vi anbefaler derfor et konservativt estimat, potensielt noe lavere enn 800. Sammenlignet med antall lag som er registrert på Gamer.no eller har deltatt i Good Game-ligaen, selv om de fleste av disse ikke er aktive lenger, innebærer det uansett at en svært stor del av det aktive feltet ikke er organisert.

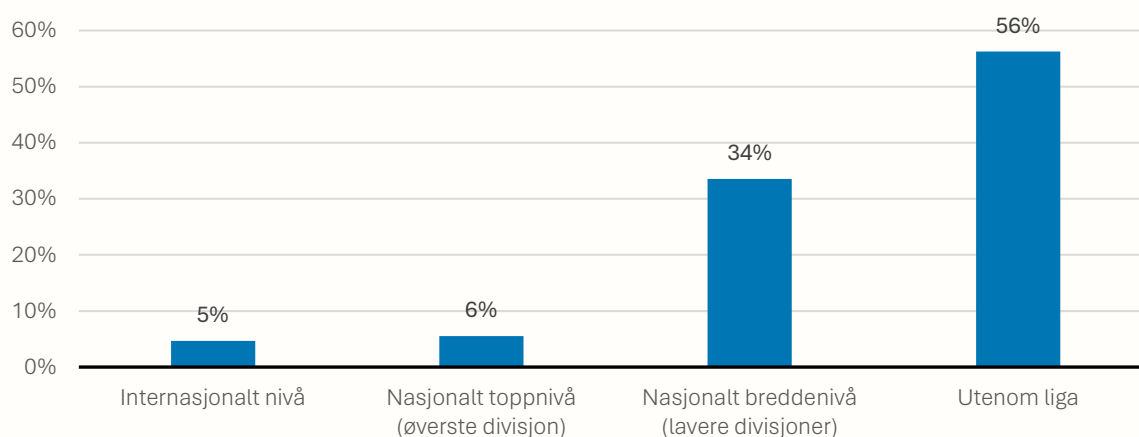
Over halvparten av lagene spiller ikke i noen liga, jamfør figur 2. Flere av dem spiller regelmessige kamper mot andre lag og deltar i mindre turneringer, men deltar for eksempel ikke i Good Game-ligaen. To tredjedeler av lagene er derimot en del av en klubb som har minst ett lag som spiller i en liga.

En tredjedel av lagene/partiene spiller på nasjonalt breddenivå, som er definert som lavere divisjoner i Good Game-ligaen, mens kun 6 prosent deltar i øverste divisjon og ytterligere 5 prosent deltar på internasjonalt nivå.

Figur 2: Antall lag/partier

Hvilket nivå spiller lagene/partiene deres på?

Vennligst oppgi antall lag/partier per. kategori, per. 1. oktober 2025.



⁴ Flere av informantene bruker begrepet «parti» heller enn «lag». Begge begrepene brukes her om en gruppe som spiller sammen på fast basis

⁵ Én av respondentene representerer en nasjonal organisasjon for et spill der utøverne spiller enkeltvis. De har opprinnelig oppgitt like mange lag som spillere, men dette har blitt endret til kun ett lag.

⁶ Beregnet til 763 for 140 klubber og 872 for 160 klubber

3.3.1 Medlemmer

De 53 klubbene som har oppgitt antall medlemmer (inkl. både lønnede spillere og ordinære medlemmer), har til sammen 3 200 medlemmer.⁷ Det utgjør i gjennomsnitt ca. 60 medlemmer per klubb og 9 per lag/parti, men med stor variasjon mellom klubbene. Mens den minste klubben kun har 5 medlemmer, har den største klubben hele 600 medlemmer. Medianen ligger på 30 medlemmer. Dersom gjennomsnittet holder for hele feltet, er det potensielt så mange som 9 000 medlemmer i norske e-sportklubber, jamfør tabell 1. På samme måte som med antall lag, er medlemstallene potensielt påvirket av at de mest aktive klubbene har deltatt i undersøkelsen. Det er også 3 klubber som har oppgitt «0» i medlemstall, hvorav to har forklart at de ikke opererer med medlemskap blant sine spillere, men at det er faste deltakere som spiller enten i lag eller enkeltvis.

Av medlemmene er kun 2 prosent lønnede spillere. Respondentene har oppgitt til sammen 62 lønnede spillere, som ved oppjustering gir oss omkring 170 for hele e-sportfeltet. Undersøkelsen inkluderer et par store klubber, som trekker gjennomsnittet opp, men det er også større klubber som ikke har besvart undersøkelsen. Det er heller ikke satt noen nedre grense for størrelsen på lønnen, og fra både besvarelsene og intervjuene fremkommer det at «lønn» i praksis kan bety så lite som et par tusen kroner per spiller i måneden.

Tabell 1: Antall medlemmer

Hvor mange medlemmer har klubben deres?

Vennligst oppgi antall per 1. oktober 2025.

Kategori	Lønnede spillere	Ordinære medlemmer	Medlemmer totalt
Antall	62	3138	3200
Antall svar	53	53	53
Gjennomsnitt	1,2	59	60
Andel	2 %	98 %	100 %
Median	0	30	30
Laveste	0	0	5
Høyeste	20	580	600
Oppjustert antall (140)	164	8289	8453
Oppjustert antall (160)	187	9473	9660

Intervjuene med klubber og andre aktører på feltet viste til en betydelig skjevhet i aldersfordelingen blant de som driver med e-sport. Ifølge flere informanter var det en stor overvekt av de yngste alderstrinnene og svært få ungdom. **Error! Reference source not found.** viser aldersfordelingen blant klubbenes medlemmer. Den største aldersgruppen er 9 til 12 år, som utgjør 26 prosent av alle medlemmene. Fordelingen er imidlertid ganske jevn, med 25 prosent mellom 13 og 15, 17 prosent mellom 16 og 19, og 26 prosent 20 år eller eldre. Sånn sett stemmer kurven med inntrykket fra intervjuene, men forskjellene er mindre enn hva flere ga uttrykk for.

Hvilket nivå klubbene spiller på har stor påvirkning på aldersfordelingen. Flere klubber har lag/partier på tvers av nivåer, og inngår derfor på tvers av kategorier, men fordelingen gir likevel en viss indikasjon.

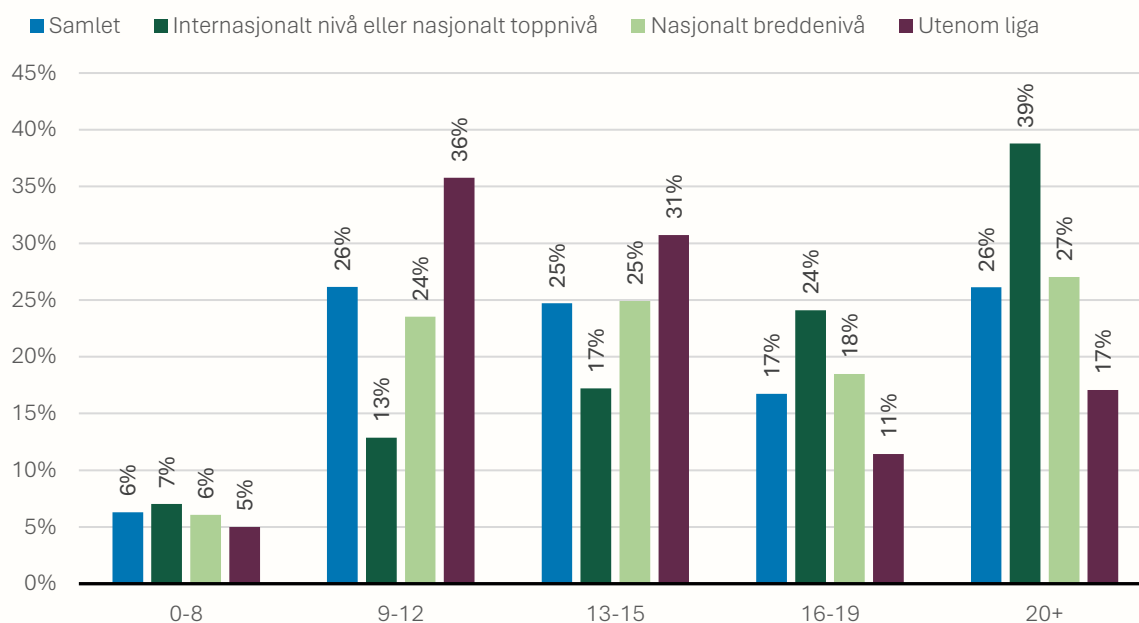
⁷ Tallet er ikke avrundet

Klubbene som har lag på internasjonalt nivå eller nasjonalt toppnivå⁸ har en betydelig høyere andel eldre medlemmer, med nesten 40 prosent 20 år eller eldre og under 15 prosent i aldersgruppen 9 til 12 år. De som spiller utenom liga, har 36 prosent av sine medlemmer i aldersgruppen 9 til 12 år og kun 11 prosent mellom 16 og 19 år. Klubbene som spiller på nasjonalt breddenivå, har den jevneste fordelingen.

Figur 3: Aldersfordeling blant medlemmer

Hva er aldersfordelingen blant medlemmer og lønnede spillere i klubben?

Vennligst oppgi antall per. aldersgruppe. Svaret kan være et anslag.



Kjønnsfordelingen blant medlemmene er svært ujevn, med hele 83 prosent gutter/menn, jmf figur 4. Her er det også stor variasjon mellom klubbene. Flere har dedikerte jente-/kvinnelag, eller har et ekstra fokus på å rekruttere jenter til klubben. 22 prosent av klubbene har 25 prosent eller flere jenter blant medlemmene sine, og enkelte har omtrent like mange gutter og jenter. Det store flertallet av klubbene har derimot et flertall gutter, og 25 prosent har ingen jenter blant medlemmene sine i det hele tatt.

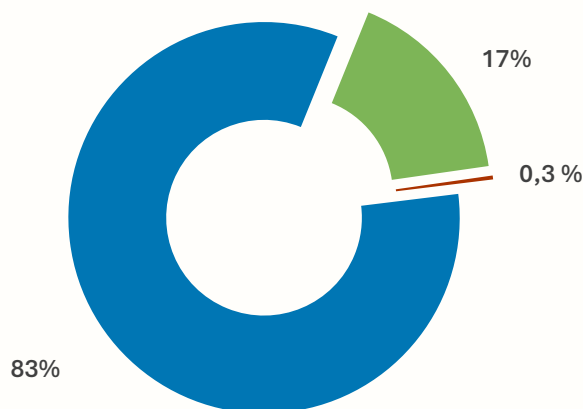
⁸ De to kategoriene er slått sammen, da det er betydelig overlapp mellom dem og kategoriene hver for seg er relativt små

Figur 4: Kjønnfordeling blant medlemmer

Hva er kjønnfordelingen blant medlemmene i klubben?

Vennligst oppgi antall per. 1. oktober 2025.

■ Gutter / Menn ■ Jenter / Kvinner ■ Ikke-binære / Vil ikke oppgi



3.3.2 Ressurser

Informantene, på tvers av roller og nivå, beskriver et felt som er preget av en begrenset tilgang på ressurser. De aller fleste klubbene opererer hovedsakelig på basis av frivillighet, med lite rom for å investere i vekst og utvikling. For mange involverte er e-sport et lidenskapsprosjekt de bruker personlig tid og innsats på å holde gående. Tilgang på lokaler og utstyr fremstår som overkommelig sammenlignet med annen organisert aktivitet, all den tid klubbene ikke har behov for verken store haller eller individuelt utstyr for spillerne. Det de derimot ofte mangler er tilgang på trenere og andre personer som kan være med å holde i treningsøkter.

Figur 5 viser fordeling av samlede inntekter for de 45 klubbene som har oppgitt dette i undersøkelsen. Det er flere som ikke har hatt tilgang på inntektstall, og derfor ikke oppgitt dem. Figuren viser en betydelig skjevfordeling, der én aktør representerer omkring tre fjerdedeler av de samlede inntektene og de fem største representerer til sammen 93 prosent. I andre enden av skalaen, representerer den nedre halvdel så vidt over 1 prosent. Det gjør at vi får et gjennomsnitt på omkring 2 millioner kroner, men en median på kun 110 000 kroner. Med et gjennomsnitt på 60 medlemmer per klubb, og en median på 35, gir det oss henholdsvis 35 000 eller 3 700 kroner per medlem, avhengig av regnemåte. For det store flertallet av de ordinære medlemmene i e-sportklubber, altså ikke de lønnede spillerne, vil nok mediantallet ligge nærmest virkeligheten.

En mer detaljert nedbrytning av inntekter og utgifter ligger i pengestrømsanalysen i kapittel 5.

Figur 5: Samlede inntekter

Fordeling av samlede inntekter

Beløp (kroner) mottatt til drift siste året (ikke oppstart). Andel av total.

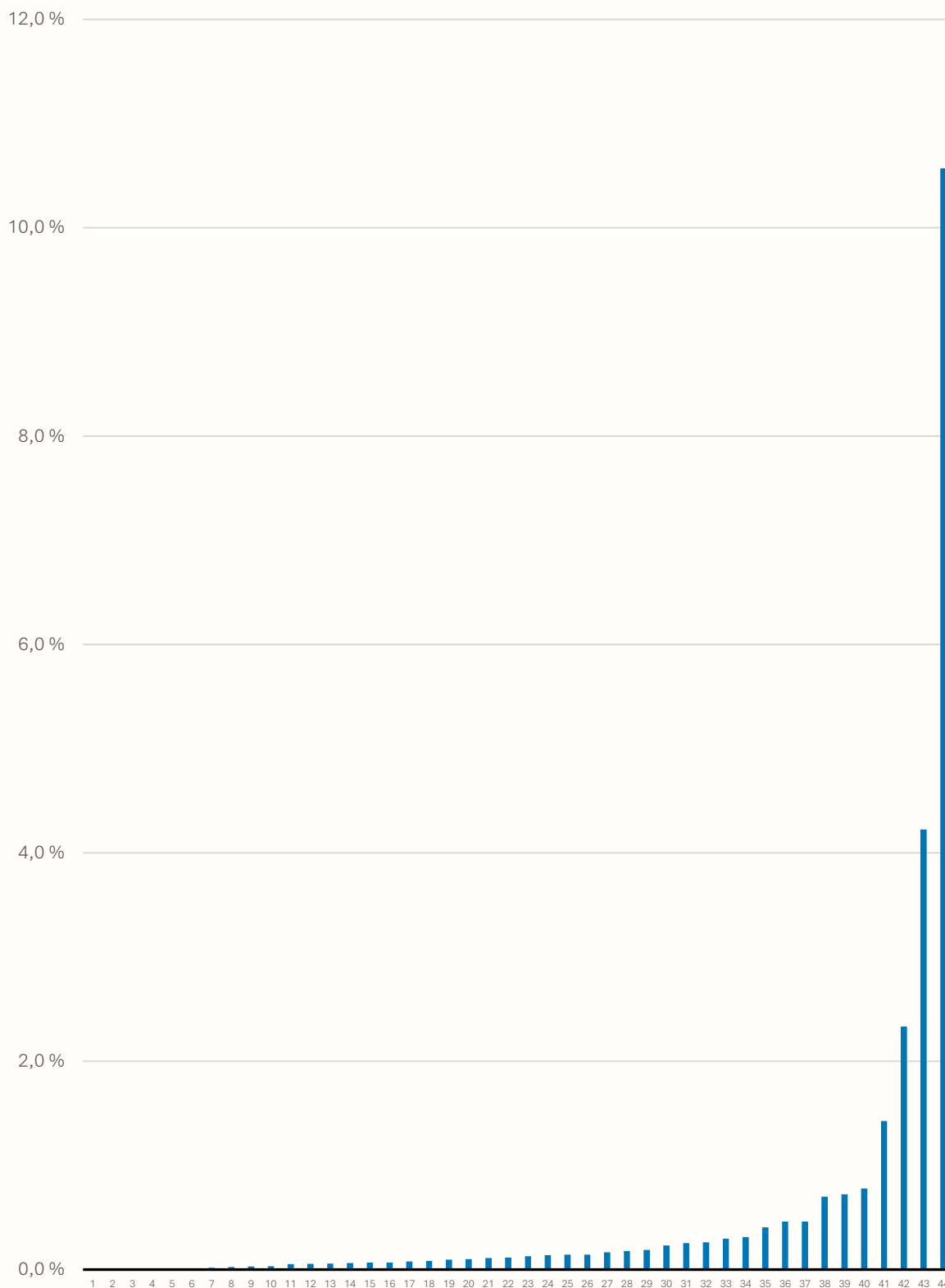


Selv uten den største aktøren er fordelingen av inntekter svært skjev, jamfør figur 6. Merk at x-aksen i denne figuren er vesentlig annerledes enn forrige figur.

Figur 6: Samlede inntekter u. topp

Fordeling av samlede inntekter

Beløp (kroner) mottatt til drift siste året (ikke oppstart). Andel av total.

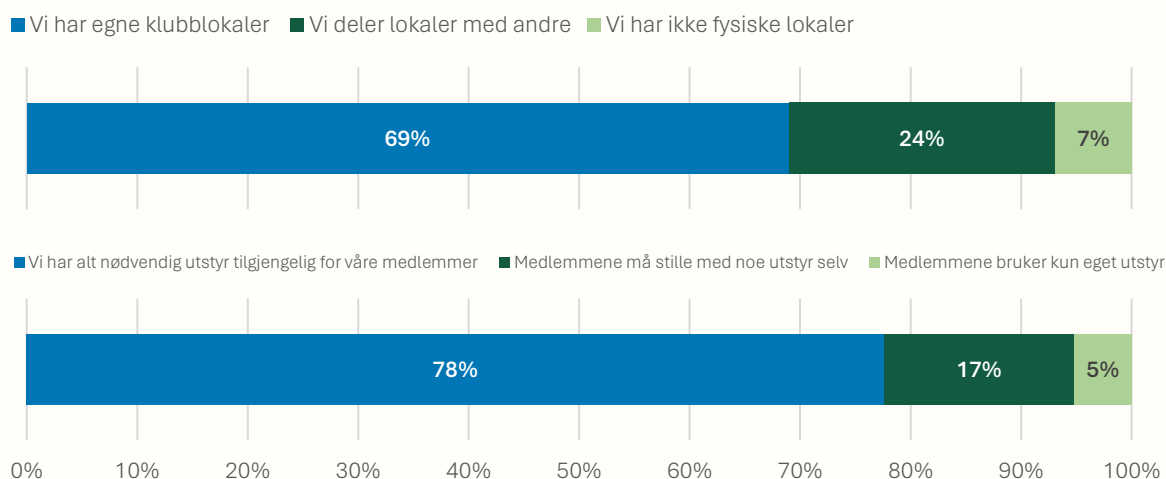


Til tross for relativt beskjedne inntekter hos de fleste klubbene, har det store flertallet likevel egne klubblokaler (69 %), jamfør figur 7. En mindre andel deler lokaler med andre (24 %). Kun 7 prosent har ikke tilgang på fysiske lokaler, men disse representerer først og fremst klubber uten barn i medlemsmassen. Intervjuene har inkludert slike klubber, hvor det er voksne spillere som har hele «riggen» digitalt. De har ikke midlene til å leie lokaler, men har ikke nødvendigvis noe behov for lokaler i utgangspunktet.

Videre fremkommer det av figuren at det store flertallet av klubbene har alt av nødvendig utstyr tilgjengelig for sine medlemmer (78 %), mens 17 prosent oppgir at medlemmene må stille med noe utstyr selv og 5 prosent av deres medlemmer kun bruker eget utstyr. Det er i stor grad den samme gruppen heldigitale voksenklubber som utgjør den lille andelen uten felles utstyr.

Figur 7: Tilgang på lokaler og utstyr

Har klubben deres tilgang på lokaler og utstyr?



Der det er relativt god tilgang på lokaler og utstyr, er det betydelig mindre tilgang på folk. Blant de 54 klubbene som har oppgitt antall ansatte årsverk, har de litt over 50 årsverk til sammen, eller litt under ett årsverk per klubb, jamfør tabell 2. Dette bildet preges imidlertid av et fåtall store aktører, da samtlige av årsverkene kommer fra kun 10 klubber (17 % av respondentene) og nesten halvparten (22 årsverk) er hos én enkelt klubb. Det vil si at det store flertallet ikke har noen årsverk ansatt i klubben, og er helt avhengige av frivillig innsats, inkludert administrasjon.

91 prosent av klubbene har frivillige, i gjennomsnitt 12 per klubb. Her er det også noe skjevhet mellom klubbene, og medianen ligger vesentlig lavere på 6 frivillige. Dersom vi tar utgangspunkt i gjennomsnittstallet, utgjør det omkring 1 700 frivillige for hele det organiserte e-sportfeltet. Med gjennomsnittlig 60 medlemmer per klubb, og en median på 30, vil det si at det er mellom 5 og 6 medlemmer per frivillig ved begge regnemåter.

Norske e-sportsklubber mangler i stor grad offentlig støtte, både på organisasjonsnivå og klubbnivå. Mange tiltak hadde ikke eksistert uten frivillig innsats.

Fra intervju med daglig leder i e-sportsklubb

Tabell 2: Ansatte og frivillige

Hvor mange ansatte og frivillige har klubben deres?

Vennligst oppgi antall ansatte årsverk og antall frivillige (utenom spillerne selv) per 1. oktober 2025

Kategori	Årsverk	Frivillige
Sum	51	629
Antall svar	54	54
Gjennomsnitt	0,9	12
Antall >0	10	49
Andel >0	19 %	91 %
Median	0	6
Laveste	0	0
Høyeste	22	111
Oppjustert antall (140)	131	1631
Oppjustert antall (160)	150	1864

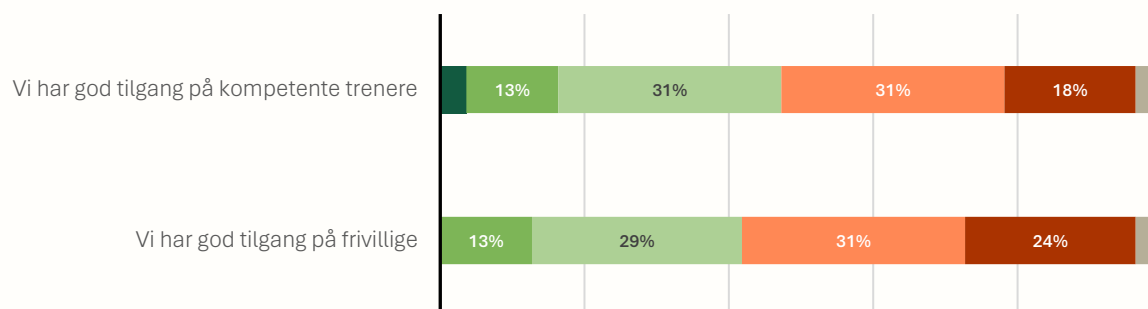
Den største gruppen frivillige er foresatte til spillerne, på lik linje med andre idretter og fritidsaktiviteter der barn og unge er involvert. De er ofte trenere, særlig for de yngre alderstrinnene, men bidrar på alle mulige måter ifølge de klubbene som har blitt intervjuet. Det er imidlertid også mange andre frivillige, som tidligere spillere for klubben og personer involvert i e-sportfeltet som ønsker å bidra der de kan.

Når klubbene har blitt bedt om å ta stilling til påstander om de har god tilgang på trenere og frivillige, svarer flertallet negativt. Kun 17 prosent oppgir at de i svært stor eller stor grad er enige i påstanden om at de har god tilgang på trenere, og 13 prosent på tilsvarende påstand om frivillige, jamfør figur 8.

Figur 8: Tilgang på trenere og frivillige

Ta stilling til følgende påstander om å drive en e-sportklubb:

■ I svært stor grad ■ I stor grad ■ I noen grad ■ I liten grad ■ I svært liten grad ■ Vet ikke / Ikke relevant



Frivillighet ildsjeler utgjør den sentrale bærebjelken i e-sportfeltet, særlig på bredde- og lokalt nivå. Samtidig fremstår denne ressursen som en av feltets mest sårbare forutsetninger. Intervjuer med aktører i flere breddeklubber tydeliggjør hvor sterkt personavhengig store deler av aktivitetene er, både når det gjelder daglig drift, organisering og videreutvikling av tilbudene.

Rekruttering av trenere og andre nøkkelpersoner beskrives som krevende, blant annet på grunn av begrensede økonomiske rammer, manglende formalisert kompetanseløp og høye forventninger til frivillig innsats. Dette er funn som stemmer overens med tidligere dansk forskning (Implement Consulting Group, 2023, s. 44). En styreleder i en e-sportklubb beskriver utfordringen slik:

Vi har et problem med trenere. Alle kan å sparke en ball i fotballen, men det er vanskeligere hos oss. Skaffe trenere som kan spille og vi ønsker jo at de kommer til oss fysisk hos oss i lokalet. Vi har prøvd 3 online trenere, men det funker ikke. Treneren får ikke den relasjonen til utøverne, og det trenger man.

Fra intervju med styreleder i e-sportsklubb

Styrearbeid og administrasjon bæres i stor grad av foreldre og foresatte, ofte i kombinasjon med arbeid og omsorgsansvar, noe som gjør kapasiteten sårbar over tid. Flere informanter peker på at bortfall av én eller få nøkkelpersoner kan være tilstrekkelig til at hele tilbudet reduseres betydelig, og i noen tilfeller opphører helt.

Denne personavhengigheten må ses i sammenheng med funn knyttet til manglende institusjonell støtte og svake rammebetingelser for e-sport på lokalt nivå. Fraværet av stabile finansieringsordninger, formelle støttestrukturer og systematisk kompetanseutvikling innebærer at frivillige ofte må fylle roller som i andre sektorer ivaretas av profesjonelle eller offentlig finansierte funksjoner. Dette bidrar til høyt engasjement og lokal tilpasning, men øker samtidig risikoen for slitasje, frafall og ustabilitet.

Samlet viser analysen at frivillighet fungerer både som motor og akilleshæl i e-sportfeltet. Uten ildsjeler ville store deler av aktiviteten ikke eksistert, men uten institusjonell forankring og støtte forblir tilbudene sårbare og lite robuste over tid. Dette har implikasjoner for både kvalitet, tilgjengelighet og muligheten til å skalere eller videreutvikle e-sport som et bredt og inkluderende tilbud.

4 Aktiviteter

E-sportsklubbene organiserer hovedsakelig treningsøkter og deltakelse i kamper mot andre klubber, enten det er i offisielle ligaer og turneringer eller egeninitierte kamper og lavterskel turneringer. Mange av breddeklubbene har imidlertid også et vesentlig fokus på sosiale arrangementer og aktiviteter, og flere inkluderer fysiske aktiviteter som en del av treningsopplegget.

4.1 Spillene

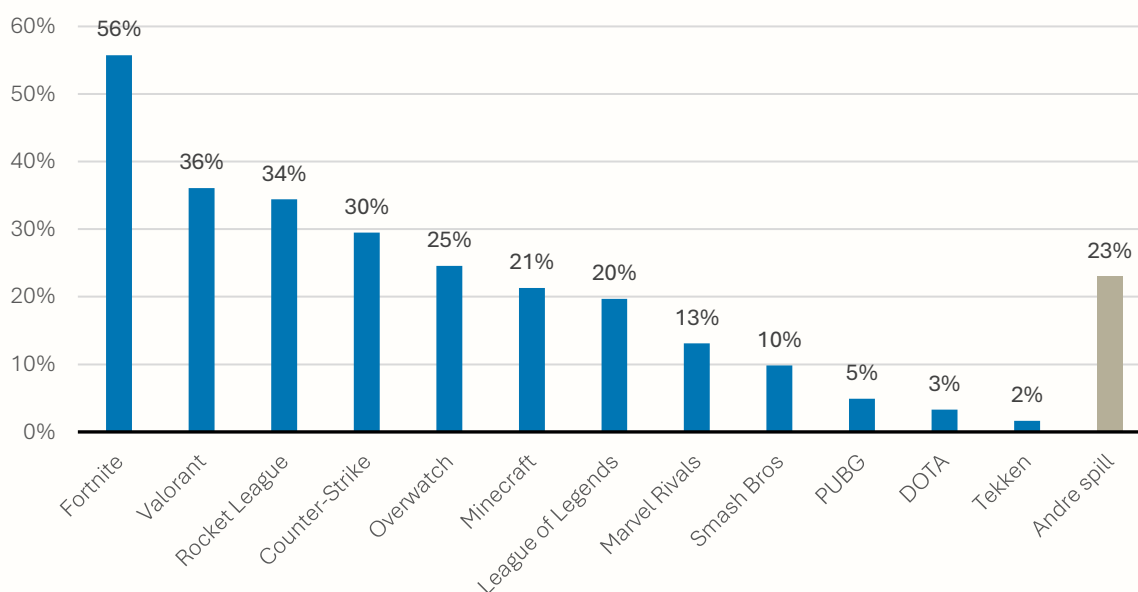
E-sport, til forskjell fra de fleste organiserte idretter, omfatter en rekke svært ulike spill. Det er fristende å se på dem som ulike grener, men i praksis er de like forskjellige fra hverandre som håndball er fra ishockey. Til sammen spiller de 62 klubbene som har besvart dette spørsmålet 24 forskjellige spill, i tillegg til at noen også driver med sim-racing og/eller e-idrett. De som kun driver med de to sistnevnte, er ekskludert fra kartleggingen.

Den spilltittelen som flest klubber spiller er Fortnite, jmfør figur 9. Over halvparten av klubbene har lag/partier som spiller dette. Nedover på listen har vi Valorant med 35 prosent, Rocket League med 34 prosent og Counter-Strike⁹ med 29 prosent. Med unntak av Rocket League, er alle de mest spilte spillene¹⁰ skytespill. I gruppen «Andre spill» finnes blant annet Roblox, Apex, Age of Empires og Rust. Flere av disse, inkludert Roblox og Rust, spilles med all sannsynlighet ikke hovedsakelig som konkurransespill.

Figur 9: Spilltiter

Hvilke spill spiller klubbens lag/partier?

Velg alle relevante spill. Simracing og e-idrett (f.eks. Fifa) inkluderes ikke.



⁹ I de aller fleste tilfeller vil Counter-Strike handle om Counter-Strike 2, men vi utelater ikke at noen spiller eldre versjoner. Det samme gjelder andre titler som Smash Bros, Tekken m.m.

¹⁰ Spilt av flest klubber, ikke nødvendigvis av flest spillere eller flest minutter spilt

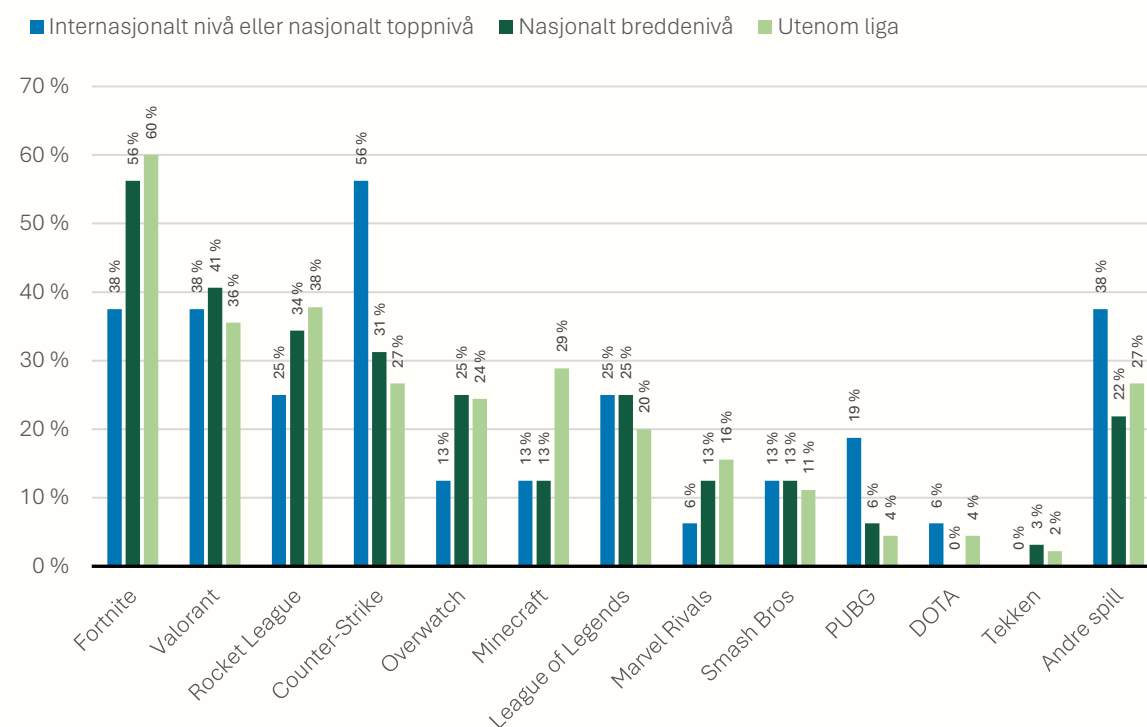
Det er noen tydelige tendenser til hvem som spiller hva, som er verdt å trekke frem, jmfør figur 10. Blant klubbene som har lag på internasjonalt nivå eller nasjonalt toppnivå¹¹, er andelen som spiller Counter-Strike omtrent dobbelt så høy som de andre gruppene, mens andelen som spiller Fortnite er vesentlig lavere. Blant klubbene som har lag som ikke spiller i noen liga, er det en høyere andel som spiller Minecraft.

Minecraft og Roblox skiller seg fra de øvrige spillene ved at de ikke hovedsakelig er bygget rundt konkurransespilling, og spilles antageligvis i liten grad som e-sportspill. I begge tilfellene er det imidlertid en vekst i spillerutviklede konkurransevarianter, ofte rettet mot barn og unge. I intervju med klubbene forteller flere at det nettopp er disse variantene de spiller. For andre bærer det mer preg av sosial spilling blant de yngre medlemmene. Det er ingen av klubbene i undersøkelsen som utelukkende spiller disse spillene.

Figur 10: Spilltitler fordelt på nivå

Hvilke spill spiller klubbens lag/partier?

Velg alle relevante spill. Simracing og e-idrett (f.eks. Fifa) inkluderes ikke.



4.2 Treningsøkter

Klubbene som har svart på spørreundersøkelsen har i gjennomsnitt litt over 2 treningsøkter i uken per lag/parti, på ca. 2,5 timer hver. Disse holdes fortrinnsvis fysisk i klubbens lokaler for de som har det, men en vesentlig del av treningsøktene skjer også digitalt. Over halvparten av klubbene bruker frivillige trenere, og kun 13 prosent oppgir at de har profesjonelle trenere. Det er også en vesentlig andel (22 %) som ikke har trenere, der spillerne selv leder treningsøktene.

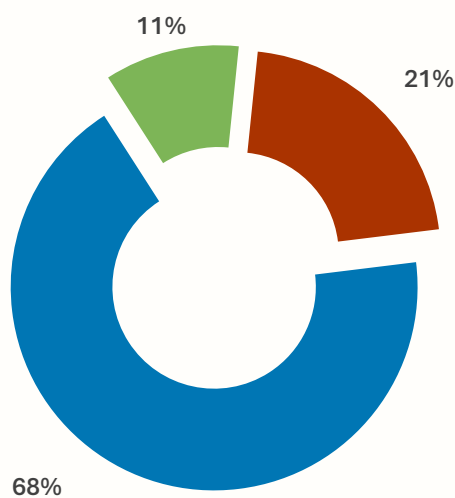
¹¹ De to kategoriene er slått sammen, da det er betydelig overlapp mellom dem og kategoriene hver for seg er relativt små

Mens 93 prosent av klubbene har tilgang på fysiske lokaler, enten egne eller delt med andre, oppgir 68 prosent at treningsøktene deres hovedsakelig foregår fysisk på klubbens lokaler, jamfør figur 11. 21 prosent oppgir at de har en kombinasjon av fysiske og digitale treningsøkter, mens 11 prosent oppgir at alle treningsøktene skjer digitalt. Det vil si at det er en liten andel som har tilgang på fysiske lokaler, men velger å kjøre treningsøktene sine digitalt likevel.

Figur 11: Treningsøkter, sted

Hvor foregår treningsøktene?

■ Fysisk på klubbens lokaler ■ Digitalt hjemmefra ■ En kombinasjon av fysisk og digitalt



Klubbene har blitt bedt om å angi hvor mange minutter de bruker på ulike aktiviteter i en typisk treningsøkt. Av figur 12 kan vi se at mesteparten av tiden brukes *in-game*, enten på ferdighetsbaserte øvelser (i snitt 38 min.) eller scrim/øvingskamper (46 min.). Det brukes i gjennomsnitt litt over et kvarter på både fysisk aktivitet (17 min.) og analyse/debrief (17 min.), og 5 minutter på mentale øvelser. Klubbene sett som helhet setter også av betydelig tid til sosiale aktiviteter, i gjennomsnitt 26 minutter. Til sammen varer en typisk treningsøkt 2,6 timer.

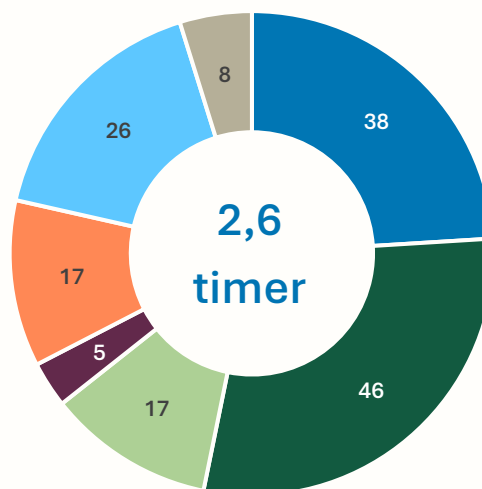
Her skal det merkes at det er betydelig forskjeller mellom klubbene, særlig hva gjelder tid til sosiale aktiviteter. De klubbene med en større andel yngre medlemmer bruker langt mer tid på det sosiale enn klubbene som i hovedsak har eldre medlemmer. Enkelte av respondentene oppgir at klubben bruker nesten halvparten av tiden på sosiale aktiviteter, mens andre ikke bruker noe tid på sosialt.

Figur 12: Treningsøkter, tid

Hva består en typisk treningsøkt av?

Vennligst oppgi antall minutter per aktivitet på en typisk treningsøkt

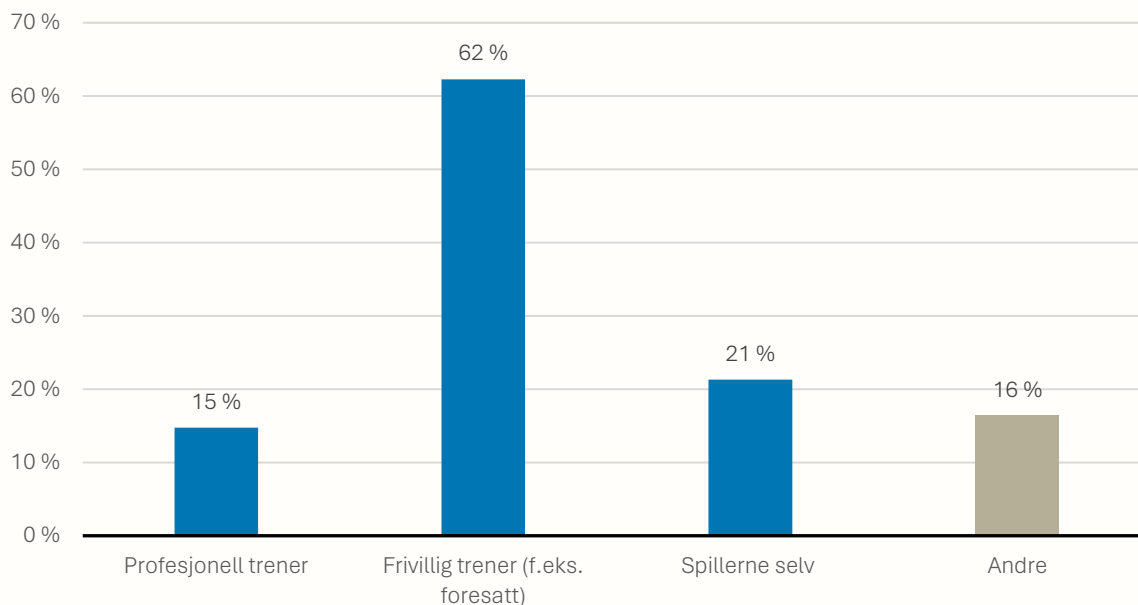
- Ferdighetsbaserte øvelser (in-game)
- Scrims (øvingskamper)
- Fysisk aktivitet
- Mentale øvelser
- Analyse/debrief
- Sosialt
- Andre aktiviteter



De fleste klubbene har frivillige trenere som leder treningsøkter (62 %), jamfør figur 13. Dette kan være foresatte eller andre frivillige i klubben. 21 prosent oppgir at spillerne selv leder treningsøkter. Kun 15 prosent av klubbene har en profesjonell trener.

Figur 13: Treningsøkter, ledelse

Hvem leder treningsøktene?



4.3 Kamper

Litt over halvparten av klubbene som har deltatt i undersøkelsen (61 %) har minst ett lag/parti som deltar jevnlig i liga- og/eller turneringsspill. Det er derimot kun 31 prosent av alle lagene som deltar, jamfør tabell 3. I gjennomsnitt har klubbene 1,8 lag som deltar jevnlig i liga- og/eller turneringsspill.

Antallet og andelen som deltar i kamper mot andre klubber utenom ligaer og turneringer er noe lavere. Så mange som 47 prosent av klubbene oppgir at de har minst ett lag som gjør dette jevnlig, men bare 23 prosent av alle lagene. Gjennomgående er det klubbene som har en større andel yngre medlemmer som har en lavere andel lag som deltar i liga- og turneringsspill eller i kamper mot andre lag.

I intervjuene forteller flere av klubbene at de gjerne skulle deltatt mer i liga- og turneringsspill, men opplever at terskelen blir for høy for mange av de yngre spillerne. Her viser de både til mangel på dedikerte barneligaer, høye deltakeravgifter og et fokus i e-sporten på spill som de yngste ikke har noe forhold til, som Counter-Strike, Valorant eller League of Legends. De spiller ofte heller mot hverandre og arrangerer egne turneringer lokalt.

Tabell 3: Deltakelse i liga/turnering og kamper

Hvor mange av lagene/partiene i klubben deres deltar jevnlig i:

- Organiserte ligaer eller turneringer?
- Kamper mot andre klubber utenom ligaer og turneringer?

Vennligst oppgi antall lag/partier.

Kategori	Liga- og turneringsspill	Kamper utenom liga og turnering
Andel klubber som deltar	61 %	47 %
Andel lag som deltar	31 %	23 %
Gns. antall lag per klubb	1,8	1,3

I gjennomsnitt spiller et lag/parti 3,7 kamper mot andre lag/partier i måneden, inkludert både liga-/turneringsspill og scrimms. Det er imidlertid kun 63 prosent av respondentene som oppgir at lag/parti i deres klubb spill kamper mot andre. Blant den andelen som faktisk spiller kamper, er gjennomsnittet 5,9 kamper i måneden. Både andelen som spiller kamper i det hele tatt, og antallet kamper de spiller, er betydelig høyere blant de klubbene med lag/partier som spiller i en liga. Her er gjennomsnittet 5,5, sammenlignet med 0,9 for de som ikke har noen lag/partier i en liga. Blant de som har minst 1 kamp i måneden, er gjennomsnittet henholdsvis 6,3 for de som har lag i liga og 3,7 for de som ikke har lag i liga.

Det er store forskjeller mellom lagene også innad i de to grupperingene, særlig avhengig av hvilke spill de spiller. Det er klubber i begge gruppene som oppgir at de vanligvis ikke har kamper mot andre (f.eks. fordi det er turnering kun et par ganger i året), mens andre spiller flere kamper i uken. De klubbene som spiller Super Smash stikker seg spesielt ut, med svært hyppige turneringer, som beskrevet av en av respondentene under:

Smashmiljøet fungerer ikke som e-sportsklubber generelt. Vi har ikke treninger, men vi har ukentlige turneringer flere steder i hele landet. I snitt 5 turneringer i uka.

Fra åpent tekstfelt i spørreundersøkelse

Tabell 4: Kamper per måned

Til vanlig, hvor mange kamper deltar et lag/parti i klubben deres på i måneden?

Vennligst oppgi antall kamper mot andre lag/partier per. måned, inkl. liga/turnering og scrim. Dersom det varierer mellom lagene/partiene, vennligst oppgi et gjennomsnitt.

Kategori	Alle klubber	Har lag i liga	Har ikke lag i liga
Gns. antall kamper	3,7	5,5	0,9
Andel med 1 eller flere kamper	63 %	87 %	25 %
Gns. antall kamper gitt minst 1	5,9	6,3	3,7
Laveste	0	0	0
Høyeste	50	50	10

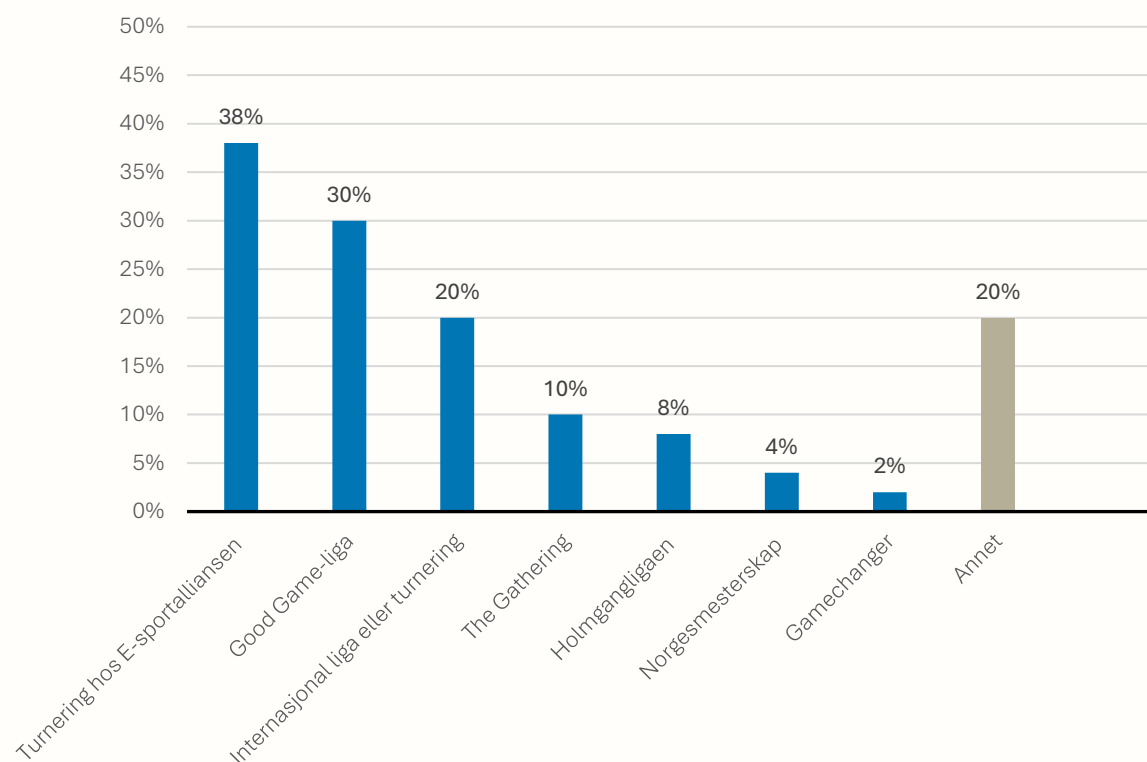
Klubbene som har deltatt i turneringer og/eller ligaer, ble deretter spurt om hvilke de har deltatt i det siste året. Flest har deltatt i turneringer hos E-sportalliansen (38 %), etterfulgt av Good Game-ligaen (30 %), jamfør figur 14. Det er vesentlig større variasjon blant klubbene enn det som kom frem i intervjuer med klubbene, hvor flere pekte på Good Game som det eneste relevante alternativet i Norge. Når det er sagt så er det ikke en perfekt sammenligning, da ligaspill gjerne går over lengre tid, mens mange av de mindre turneringene avholdes i løpet av en dag eller to.

De som har valg «Annet» har fått anledningen til å beskrive hvilke turneringer/ligaer de har deltatt i. Svarene er i stor grad mindre, lokale turneringer, eller egne arrangementer.

Figur 14: Turneringer og ligaer

Hvilke turneringer/ligaer har lagene deres deltatt i det siste året?

Velg alle relevante alternativer.



5 Økonomi

Formålet med kapitlet er å gi en kort oversikt over hvordan finansieringen av e-sportfeltet faktisk fungerer i praksis, særlig i breddesegmentet. Det innebærer å belyse hvem som bidrar med ressurser, hvem som bærer kostnadene, og hvordan dette varierer mellom ulike deler av feltet, for eksempel mellom organiserte og uorganiserte miljøer, mellom kommuner, og mellom bredde- og toppnivå. En slik forståelse er viktig for å kunne vurdere esportens tilgjengelighet, sosiale bærekraft og langsiktige utviklingsmuligheter.

Kartleggingen av pengestrømmer er også viktig fordi økonomi ofte utgjør en barriere for deltakelse. Tidligere erfaringer fra beslektede kultur- og idrettsfelt viser at kostnader knyttet til utstyr, lokaler, reise og deltakelse kan bidra til sosial ulikhet og skjev rekruttering. I e-sportfeltet, som i stor grad er preget av frivillighet, prosjektbasert aktivitet og varierende grad av institusjonell forankring, er det derfor særlig relevant å undersøke hvordan økonomiske rammer påvirker hvem som deltar, hvilke tilbud som etableres, og hvilke miljøer som overlever over tid.

Innsikten i dette kapitlet bygger på en kombinasjon av kvantitative og kvalitative metoder. Spørreundersøkelsen gir bred informasjon om finansieringskilder, kostnadsnivå og økonomiske utfordringer på tvers av aktørgrupper, mens intervjuer og fokusgrupper tilfører dybdeforståelse av hvordan økonomiske forhold oppleves og håndteres i praksis. Samlet gir dette et kunnskapsgrunnlag som gjør det mulig å identifisere både strukturelle mønstre og viktige nyanser i e-sportens økonomi, og som kan danne grunnlag for videre diskusjoner om virkemidler, støtteordninger og rollefordeling mellom offentlige, frivillige og kommersielle aktører.

5.1 Pengestrømmer

En sentral del av kartleggingen er også å forstå hvordan økonomiske ressurser faktisk beveger seg i feltet, og hvilke pengestrømmer som legger til rette for eller begrenser aktivitet, utvikling og bærekraft. Med pengestrømmer menes her både direkte og indirekte økonomiske bidrag som påvirker e-sportens økosystem, herunder offentlige tilskudd, kommunal støtte, sponsor- og kommersielle inntekter, deltakerbetaling, frivillig innsats med økonomisk verdi, samt egenfinansiering fra utøvere og foresatte.

Det er mange store og små aktører involvert i pengestrømmene omkring e-sport. På toppen av det hele sitter kundeforholdet mellom privatpersoner/gamere og spillutviklerne. Enten det gjelder kjøp av selve spillet eller kjøp av digitale in-game assets som «skins» (alternative utseender for spillkarakterer, våpen o.l.), er det dette markedet som definerer feltet. E-sport er ikke inntektsbringende for spillutviklerne i seg selv, og utgjør bare en prosent av den totale omsetningen i spillmarkedet. Det brukes derimot store summer fra spillutviklernes side på å legge til rette for e-sport som en del av deres markedsføringsstrategi. I mange tilfeller er det spillutviklerne selv som fasiliterer og arrangerer e-sportsiden av spillene deres, men ikke alltid.

«På makronivå dominerer spillutgivere, som tar ut store deler av verdiene i e-sport. De gir lite tilbake, og det er ikke bærekraftig.»

Fra intervju med daglig leder i e-sportsklubb


Privatpersonene er også potensielle kunder for andre virksomheter, særlig teknologiselskaper som selger utstyr til gamere. De er interessert i å nå ut til sine kundegrupper, og gjør det blant annet ved å sponse både lag, turneringer og individuelle spillere. Etter hvert som e-sport har blitt større og mer populært, har det også blitt en arena for betting/pengespill. Den digitale naturen av e-sport gjør at det genereres ekstremt mye fortløpende statistikk, som gjør det mulig å utvikle komplekse og kreative utfall for folk å sette penger på. Bettingselskapene har derfor blitt en annen svært viktig sponsor av e-sporten globalt.

E-sport er til syvende og sist rettet mot tilskuerne, og det kommer noen inntekter gjennom enten salg av billetter eller strømming av arrangementer. I motsetning til andre idretter hvor det er et stort globalt publikum som betaler relativt høye summer for muligheten til å følge med på sporten de er interessert i, har e-sport er relativt lite publikum i forhold til antallet som spiller de ulike spillene og arrangementene vises fortrinnsvis på gratis strømeplattformer som YouTube og Twitch. Det innebærer at det er relativt små visningsinntekter som genereres i forbindelse med e-sport – i hvert fall når det kommer til liga- og turneringsspill.

De store visningsinntektene tilfaller enkeltpersoner som strømmer eget innhold. Det er et langt større marked for sammensetning av klipp, uoffisielle kommentatorer, profesjonelle spillere som spiller privat osv. enn det er for den offisielle strømmingen av enkeltarrangementer. Det gjør det lukrativt for sponsorene å være tilknyttet e-sportfeltet, selv om selve arrangementene ikke nødvendigvis har de største seertallene.

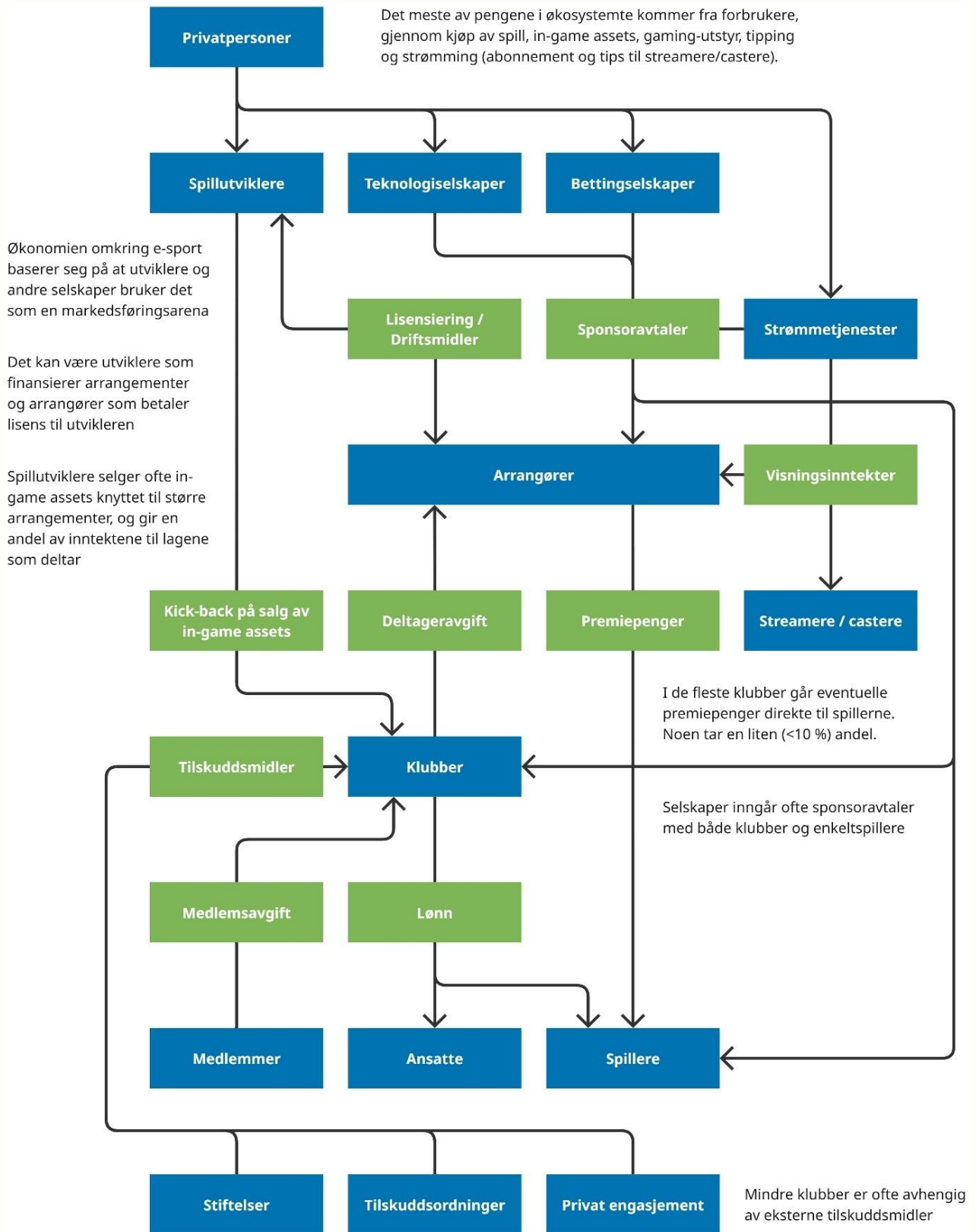
På det profesjonelle nivået, finansieres klubbens deltakelse på turneringer av en kombinasjon av premiepenger, deltakelsespremie, andel av billettsalg og kick-backs fra salg av digitale assets i forbindelse med arrangementet. Sistnevnte er en vanlig måte for utviklerne å sponse klubbene som deltar, uten å legge egne midler i potten, ved å legge ut arrangement-spesifikk assets for salg i spillet hvor en andel av salget går til klubbene som deltar. Det kan for eksempel være *skins* som viser fargene og logoen til ditt favorittlag. På breddenivå er det derimot ofte klubbene selv som må betale arrangørene for å delta.

Utenom arrangementer har klubbene egne sponsoravtaler og andre kommersielle avtaler. På breddenivå har de som regel også en kombinasjon av tilskuddsmidler og medlemskontingenter. Særlig stiftelsesmidler har vært viktig for mange av de norske breddeklubbene. Intervjuene viser et e-sportfelt der pengestrømmene i stor grad er fragmenterte, usikre og preget av kombinasjoner av offentlige tilskudd, stiftelsesmidler, medlemskontingenter og omfattende frivillig innsats. På klubb- og breddenivå beskrives økonomien gjennomgående som sårbar, med små marginer og begrenset forutsigbarhet. Mange klubber er helt avhengige av frivillige foreldre og ildsjeler, og flere informanter peker på at drift og utvikling i praksis bæres av gratisarbeid, ofte over lang tid og med risiko for utbrenthet. Mangelen på stabile og langsiktige finansieringsmodeller fremstår som en gjennomgående utfordring, både for breddeaktivitet, talentutvikling og organisatorisk bærekraft.



Profesjonelle spillere har fast lønn, men får ofte også nesten alle premiepengene, og ofte størsteparten av nevnte kick-backs fra salg av digitale assets i forbindelse med arrangementer. Dette kan utgjøre svært store summer blant spillerne på toppnivå internasjonalt. Trenerne og administrativt ansatte får fast lønn. Inntektsstrukturen i det internasjonale markedet er i tillegg preget av et begrenset antall store turneringer med høye premiepengene. Dette bidrar til relativt høye inntektsmuligheter for et fåtall spillere på toppnivå, men kan samtidig gjøre det krevende for mindre klubber og arrangører å konkurrere om de mest ettertraktede spillerne.

Figur 15: Pengestrømmer



5.2 Inntekter

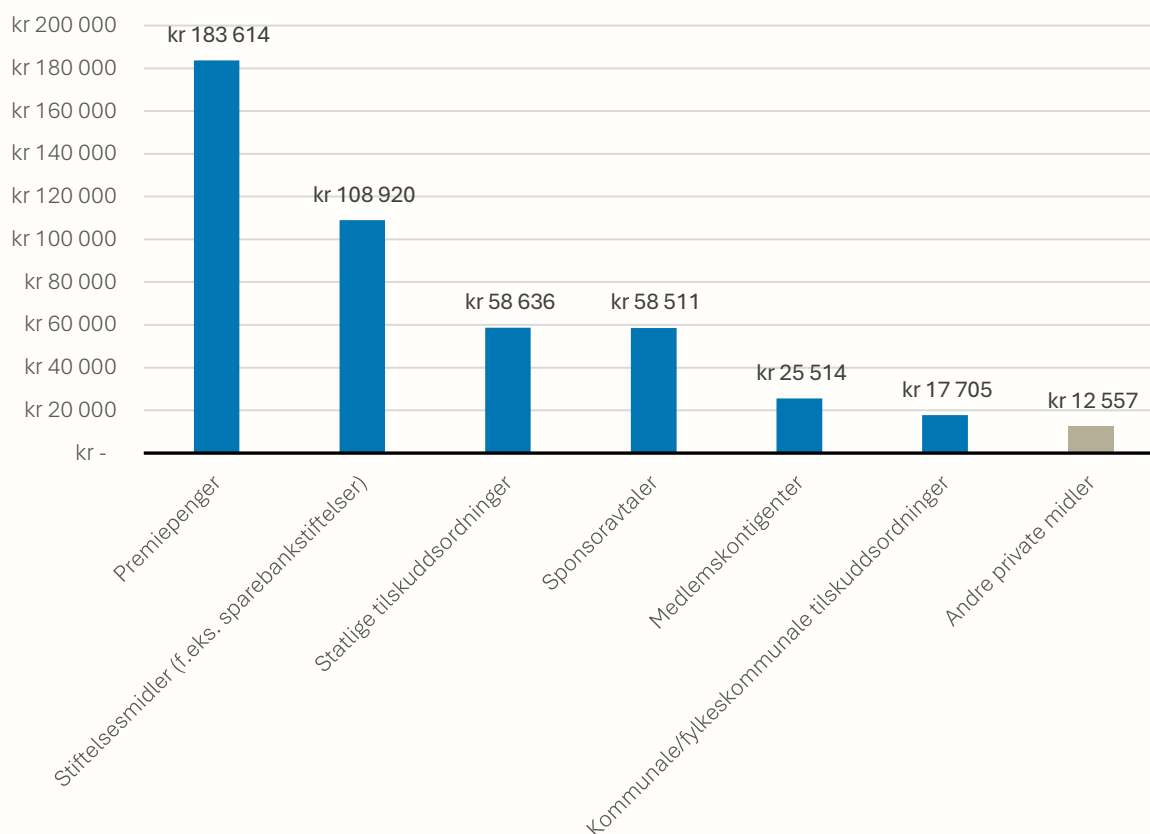
Dersom vi tar ut den største aktøren av beregningene, har e-sportsklubbene som har deltatt i undersøkelsen en gjennomsnittlig inntekt på litt i overkant av 500 000 kroner. Det er fremdeles et betydelig strekk i laget, og flere klubber med svært små inntekter. Medianinntekten er derfor på i overkant av 100 000 kroner.

Selv om vi holder den største aktøren utenfor, kommer de største inntektene likevel fra pengepremier. Klubbene har i løpet av det siste året mottatt i gjennomsnitt 184 tusen kroner i premier. Dette er imidlertid kun fordelt på fire klubber, mens nesten 90 prosent av klubbene ikke har hatt noen premierrelaterte inntekter i det hele tatt. Halvparten av dem har derimot mottatt stiftelsesmidler, i gjennomsnitt over 200 000 kroner, som fordelt på samtlige klubber utgjør i gjennomsnitt litt over 100 000 kroner. Videre har vi statlige tilskuddsordninger (59 tusen), sponsoravtaler (59 tusen), medlemskontingenter (25 tusen), kommunale og fylkeskommunale tilskuddsmidler (18 tusen) og andre private midler (13 tusen).

Figur 12: Driftsinntekter

Hvor store driftsinntekter har klubben deres, og hvor kommer inntektene fra?

Oppgi beløp (kroner) mottatt til drift siste året per kategori (ikke oppstart). Rund gjerne av til nærmeste 1000.



Informantene fra breddefeltet forteller at medlemskontingenter utgjør en viktig inntektskilde for mange klubber, men nivået varierer betydelig og justeres ofte for å dekke økende kostnader til utstyr, lokaler og

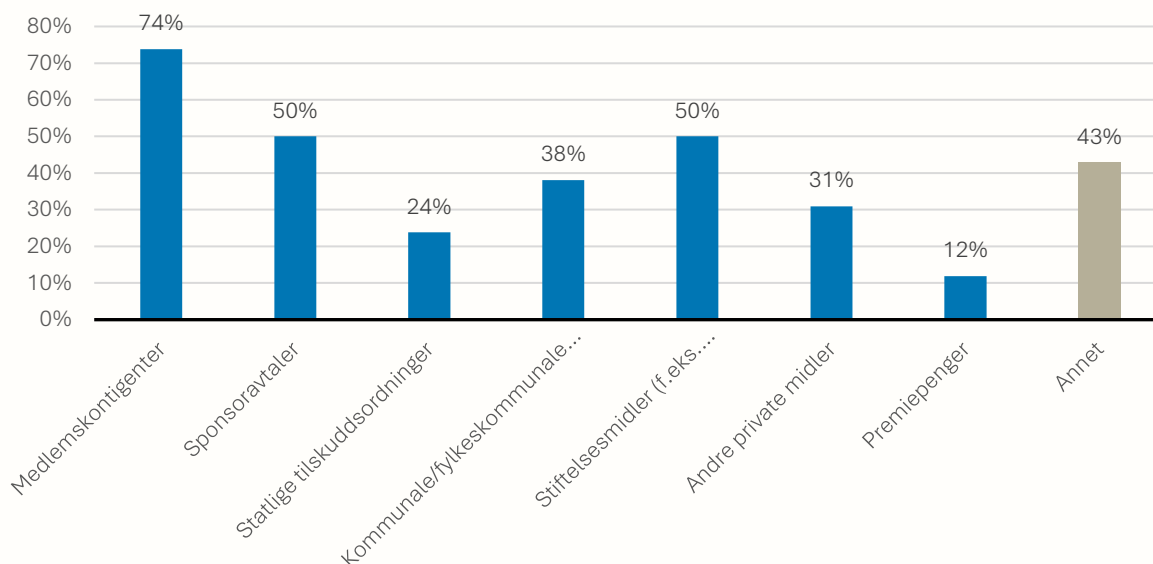
trenerne. Samtidig fremheves det at høy kontingent kan utgjøre en barriere for deltakelse, særlig for familier med begrensede økonomiske ressurser. Enkelte klubber har derfor valgt å holde kontingenten lav eller se bort fra betaling i enkelttilfeller, men dette forsterker den økonomiske sårbarheten. Blant respondentene i undersøkelsen, har 74 prosent en eller annen form for medlemskontingent for ikke-lønnede spillere, som i gjennomsnitt ligger på litt over 900 kroner. Det er noe strekk i laget, men flertallet ligger mellom 500 og 1 500 kroner i året.

Figur 16 viser hvor stor andel av klubbene som har inntekter fra ulike kilder. I tillegg til medlemskontingent, er det omkring halvparten av klubbene som har sponsoravtaler og/eller stiftelsesmidler. Omkring en tredjedel har mottatt kommunale eller fylkeskommunale tilskuddsmidler og/eller private midler utenom stiftelsesmidler, og en fjerdedel har mottatt midler fra statlige tilskuddsordninger.

Figur 16: Inntektskilder

Hvor store driftsinntekter har klubben deres, og hvor kommer inntektene fra?

Andel som har oppgitt hver kategori



Offentlige bidrag beskrives som avgjørende, men ujevnt fordelt og ofte prosjektbaserte. Kommunal støtte i form av gratis eller rimelige lokaler, strøm og internett trekkes frem som særlig viktig for klubbdrift. Flere informanter viser også til støtte fra sparebankstiftelser og andre private stiftelser som sentrale finansieringskilder, spesielt i oppstarts- og utviklingsfaser. Samtidig beskrives det som krevende å orientere seg i støtteordningene, og flere klubber mangler kapasitet og kompetanse til å søke midler systematisk.

Klubbene er i hovedsak finansiert av stiftelser, opp mot 70/80 prosent, med noe tilskudd fra Bufdir og noe privat støtte. De store stiftelsene finansierer oppstarten av klubbene, som er den største kostnaden.

Fra intervju med daglig leder i e-sportsklubb

Arrangører av turneringer og ligaer har i liten grad inngått i undersøkelsen. Representanter for Good Game-ligaen har blitt invitert til intervju, men har ikke ønsket å delta. Fra andre aktører fremkommer det at arrangementer og turneringer ofte er svært kostnadskreven og i liten grad gir økonomisk overskudd. Det gjelder både norske og internasjonale arrangementer. Produksjon, teknisk gjennomføring og premiepenger innebærer betydelige utgifter, og selv der deler av kostnadene dekkes gjennom støtteordninger, sitter arrangørene ofte igjen med begrensede midler til videre drift. Sponsormidler beskrives som vanskelige å få tak i, særlig for breddeklubber uten stor synlighet eller profesjonell struktur. Selv om spilling/gaming er en svært populær aktivitet, preges e-sport av relativt lave seertall.

På topp- og elitenivå beskrives også den økonomiske situasjonen som utfordrende og ustabil. Flere informanter peker på at kommersielle inntekter i norsk e-sport er begrensede, at sponsormarkedet er lite, og at tidligere perioder med økt kapital – særlig årene før og under pandemien – kun har vært midlertidige. Når disse inntektene forsvant, ble mange satsinger lagt ned eller kraftig redusert. Det trekkes også frem at spillutviklere og internasjonale aktører tar ut store deler av verdiskapingen, mens lite tilfaller det norske økosystemet.

5.3 Utgifter

De største utgiftspostene for klubbene samlet sett er lønn til spillere og administrativt ansatte, med henholdsvis 131 000 og 112 000 kroner per klubb det siste året, jmfør figur 17. Tallene under er uten den største aktøren. Videre bruker klubbene inntektene sine på utstyr (85 tusen), lønn til trenere (49 tusen), lokaler (28 tusen) og deltakeravgift i forbindelse med turneringer og ligaspill (17 tusen).

En gjennomgang av regnskapstall for de klubbene som er aksjeselskaper, viser relativt store underskudd. Det er derimot en generell vekst i driftsinntekter og resultatene ser langt bedre ut i 2024 enn de har vært årene før. I et par tilfeller har klubber hatt et positivt driftsresultat for første gang i 2024.

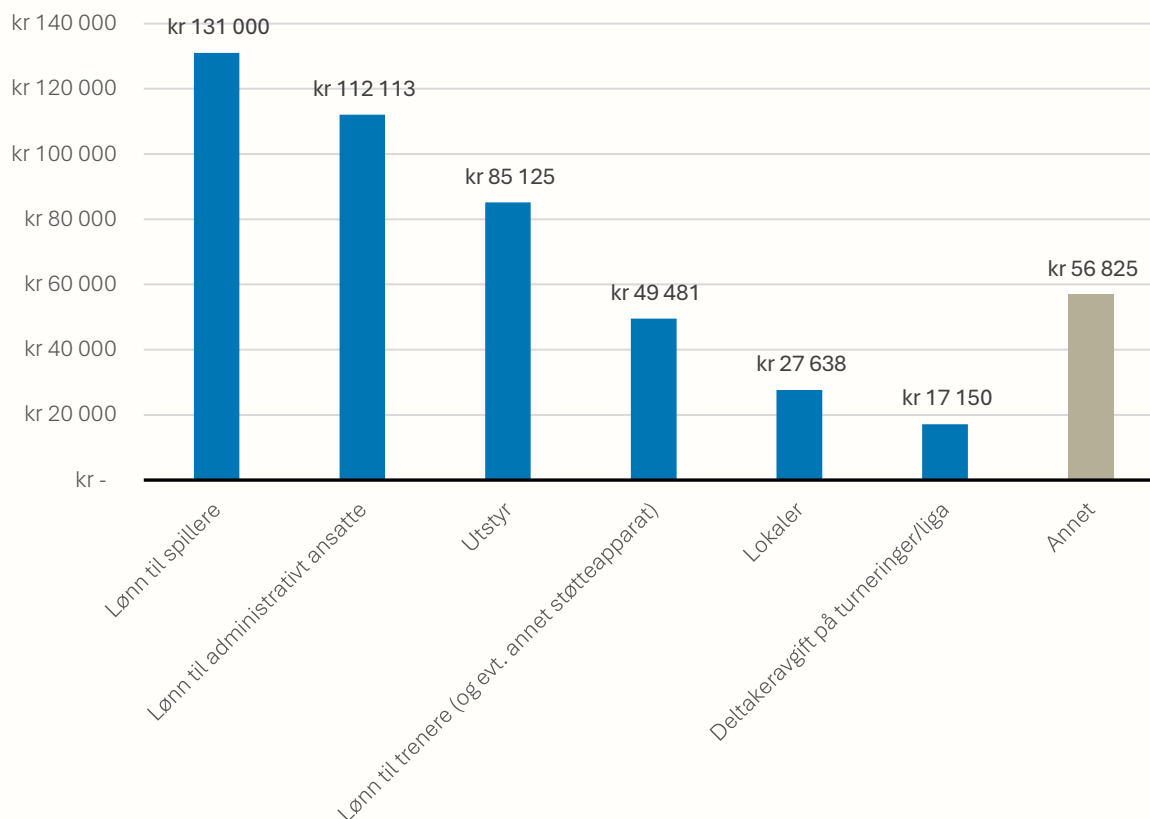
Klubbene tjener ikke penger. Utgiftene går til innkjøp, drift og oppgradering av utstyr hvert 3.–5. år, samt noe lønn til unge trenere. Midlene går raskt, og klubbene går ofte i rødt.

Fra intervju med daglig leder i e-sportsklubb

Figur 17: Utgifter

Hvor store utgifter har klubben deres, og hva går utgiftene til?

Oppgi beløp (kroner) brukt siste året per kategori. Rund gjerne av til nærmeste 1000.



Med såpass få klubber som har lønnede spillere er det vanskelig å gi noe konkret bilde av lønnsnivået. Blant de som har oppgitt både antall lønnede spillere og lønnsutgifter til spillere, ligger gjennomsnittlig lønn på omtrent 750 000 kroner. Dette forstyrres imidlertid enkeltaktører som deltar på internasjonalt nivå og har lønninger deretter. Blant klubbene som hovedsakelig deltar i det norske ligasystemet, ligger lønnsnivået på et på et mer symbolsk nivå i de fleste tilfeller. Både spørreundersøkelsen og flere av informanter viser til et spenn i norske spillerlønninger fra noen tusen i året for de fleste til noen hundre tusen i året blant enkelte. Det innebærer, med noen mulige unntak, at det ikke er høye nok lønninger til å drive med e-sport på fulltid på det norske feltet.

5.4 Strekk i laget

På samme måte som med premiepengene på inntektssiden, er det kun et fåtall klubber som faktisk har lønnede spillere og ansatte. Det taler til de store økonomiske forskjellene mellom klubber i det øvre sjiktet av norsk e-sport og bredden for øvrig. Klubbene som har minst ett lag/parti som deltar i ligaspill (igjen utenom den største), har gjennomsnittlige inntekter og utgifter på i overkant av 3,5 millioner kroner, jamfør figur 18. Til sammenligning har klubbene som ikke deltar i noe ligaspill gjennomsnittlige inntekter og utgifter mellom 350 og 400 tusen kroner. Det er omtrent like mange klubber i hver gruppe.

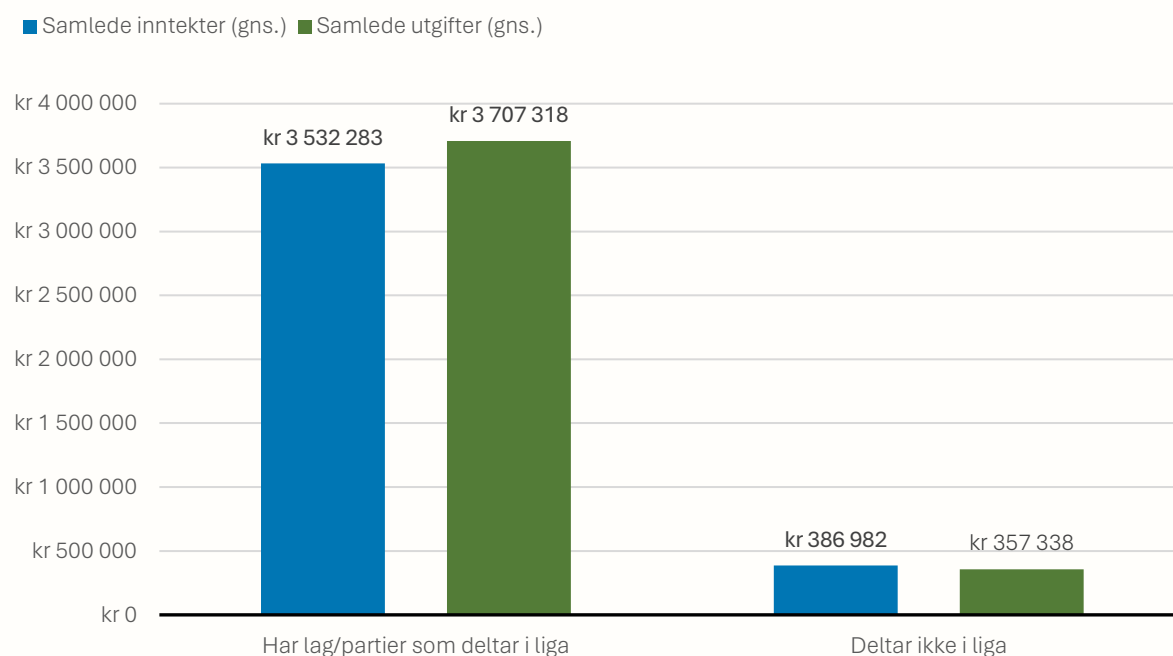
Også blant de som har lønnede spillere og ansatte, er det en stor strekk i laget. På de øverste nivåene av norsk e-sport ligger lønningene for spillere mellom et par tusen i måneden til opp mot 30 000 kroner i måneden, ifølge klubber som ligger i dette sjiktet. På internasjonalt nivå derimot, har spillere

månedlige lønninger i størrelsesordenen 30 000 til 100 000 amerikanske dollar, avhengig av nivå, turneringsdeltagelse og kontraktsstruktur. Profesjonelle trenerlønninger på dette nivået anslås å ligge på om lag 10 000 til 30 000 dollar i måneden.

For profesjonelle klubber representerer lønninger altså en betydelig utgift. På tvers av nivåer er det vanlig praksis at spillerne selv mottar hoveddelen av eventuelle premiepenger. Ofte utgjør dette 90 prosent eller mer. Spillerne får også en andel av eventuelle kick-backs knyttet til deltakelse i større turneringer, som er lavere enn andelen av premiepengene, men likevel betydelig. Klubbene er derfor avhengige av andre, supplerende inntektskilder, som eksempelvis sponsoravtaler, medieinntekter og kommersielle samarbeid for å kunne drifte e-sportslagene. På de øvre nivåene er det også vanlig å ha en tydelig forretningsstrategi rundt kjøp og salg av spillere, på lik linje med andre idretter.

Figur 18: Samlede inntekter og utgifter

Samlede inntekter og utgifter, fordelt på ligadeltakelse

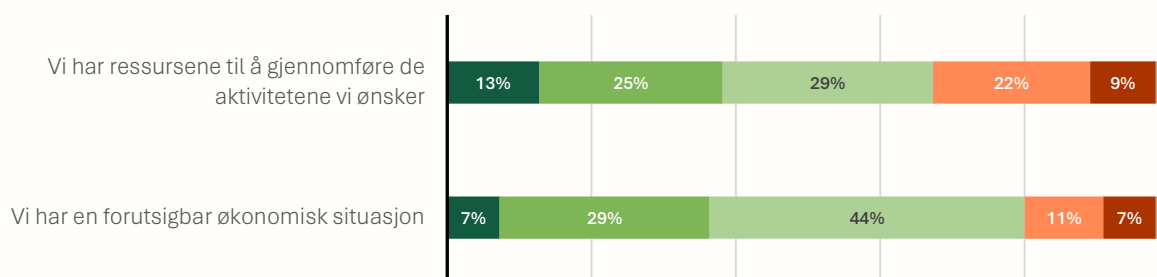


Klubbene har også blitt bedt om å ta stilling til påstander om de økonomiske forholdene ved å drive e-sportsklubb, jamfør figur 19. Samtidig som at det er en god andel som opplever at de har ressursene til å gjennomføre de aktivitetene de ønsker og at de har en forutsigbar økonomisk situasjon, er det også en betydelig andel som er uenig i de påstandene.

Figur 19: Påstander om økonomi

Ta stilling til følgende påstander om å drive en e-sportklubb:

■ I svært stor grad ■ I stor grad ■ I noen grad ■ I liten grad ■ I svært liten grad ■ Vet ikke / Ikke relevant



5.4.1 Økonomisk sårbarhet på alle nivå, men av ulike grunner

Analysen viser at økonomisk sårbarhet er en gjennomgående utfordring i e-sportfeltet, men at årsakene og konsekvensene varierer betydelig mellom ulike deler av økosystemet. Både breddeaktører, paraplyorganisasjoner og toppklubber beskriver økonomiske rammebetingelser som begrenser handlingsrom, stabilitet og langsiktig utvikling, men med ulike utgangspunkter og behov.


For breddeklubber handler økonomiske utfordringer i stor grad om grunnleggende forutsetninger for drift. Selv om de fleste av klubbene har tilgang på egne lokaler og eget utstyr, peker flere informanter på manglende tilgang til *egne* lokaler, utstyr og teknologi, så vel som utfordringer knyttet til rekruttering og honorering av trenere, samt vansker med å sikre kontinuitet over tid. Avhengighet av frivillig innsats og kortsiktige prosjektmidler bidrar til sårbarhet, særlig i kommuner der støttestrukturer for e-sport er svakt utviklet.

For forbund og allianser beskrives økonomien som preget av prosjektfinansiering og svak statlig forankring. Flere aktører viser til at mangelen på stabile, langsiktige tilskuddsordninger gjør det krevende å bygge kapasitet, utvikle kompetansetiltak og ivareta koordinerende roller i feltet. Dette bidrar til en situasjon der strategisk utvikling i stor grad skjer på ad hoc-basis, fremfor gjennom langsiktig planlegging.

Toppklubbene møter på sin side en annen type økonomisk risiko. Intervjuer med profesjonelle aktører viser at høye spillerlønninger, kostbar drift og et sviktende sponsormarked gjør det vanskelig å etablere bærekraftige forretningsmodeller basert utelukkende på e-sportaktivitet. En tidligere manager beskriver hvordan ambisiøse satsinger ikke nødvendigvis lar seg omsette i kommersielle inntekter:

En del kostnader i å kjøpe og drifte laget. Lag, lønn, sosiale medier-produksjon, noen som viser kampene. Vi prøvde å gå ut og gjøre en så stor greie av det som mulig. Det neste naturlige steget er at det skal komme inn litt penger og, og da er det å få sponsorer. Det viste seg å være vanskelig.

Fra intervju med tidligere manager for e-sportsklubb



Flere peker på at avkastningen på investeringer er usikker, og at kommersielle aktører derfor i økende grad må diversifisere virksomheten og «gå dit pengene er», for eksempel gjennom markedsføring, medieproduksjon eller andre tilknyttede tjenester.

Samlet peker analysen på at økonomiske utfordringer er et fellestrekk på tvers av e-sportfeltet, men at de krever ulike løsninger avhengig av nivå og aktørtype. Dette understreker behovet for differensierte virkemidler og finansieringsmodeller, fremfor generelle tiltak som forutsetter at feltet kan behandles som én ensartet sektor.

6 Miljø og praksis

Spørreundersøkelsen og intervjuene gir et sammensatt bilde av e-sportfeltet i Norge, preget av mye aktivitet og engasjement, men også av fragmenterte strukturer, varierende rammebetingelser og uklare grenseflater mellom aktører og nivåer. Gjennom intervjuer med klubber, forbund, kommersielle aktører og spillere fremstår feltet som mangfoldig, men lite institusjonalisert, med stor avhengighet av frivillig innsats og prosjektbaserte løsninger.

I det følgende presenteres gjennomgående temaer som går igjen på tvers av aktørgrupper og nivåer.

6.1 Bredde og topp er to ulike verdener

Analysen viser at forholdet mellom bredde og toppnivå i e-sportfeltet ikke kan forstås som et sammenhengende utviklingsløp, men snarere som to delvis adskilte systemer med ulike formål, logikker og rammebetingelser. Dette fremstår tydeligere i materialet etter andre intervjurunde, særlig gjennom perspektiver fra profesjonelle aktører og aktører på breddenivå.

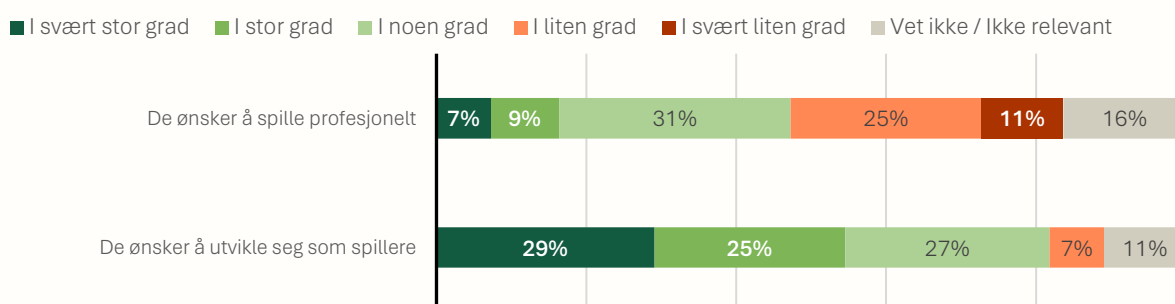
Intervjuer med kommersielle aktører og forbund viser at toppnivået i e-sport i stor grad er internasjonalt orientert. Aktiviteten er tett knyttet til globale konkurransestrukturer, kommersielle markeder og spillutviklernes rammer, og kjennetegnes av høy økonomisk risiko. Flere informanter peker på at toppnivået i liten grad er avhengig av norsk breddeaktivitet for rekruttering eller legitimitet, ettersom talentutvikling og konkurranse i stor grad skjer i internasjonale økosystemer.

Samtidig viser intervjuer med breddeaktører og ungdom at breddenivået har et annet utgangspunkt og formål. Her vektlegges først og fremst sosial tilhørighet, mestring og struktur i hverdagen, snarere enn prestasjon og profesjonalisering. For de fleste deltakere fremstår e-sport som en fritidsarena og et sosialt fellesskap, og det er sjelden realistiske eller uttalte ambisjoner om å bevege seg mot et profesjonelt nivå.

Dette reflekteres i klubbens respons på påstander om medlemmenes motivasjon i spørreundersøkelsen, jamfør figur 20. Mange av spillerne ønsker å utvikle seg, men svært få ønsker å spille profesjonelt ifølge klubbene selv.

Figur 20: Medlemmenes motivasjon

Ta stilling til følgende påstander om medlemmenes motivasjon:



Analysen peker dermed på at bredde og toppnivå fyller ulike funksjoner i e-sportfeltet, og opererer etter ulike logikker. Samtidig har de en symbolsk sammenheng: toppnivået bidrar til synlighet, status og legitimitet for feltet som helhet, mens bredden gir e-sport sosial forankring og samfunnsmessig relevans. Strukturelt fungerer de imidlertid i stor grad uavhengig av hverandre, noe som har implikasjoner for hvordan feltet kan organiseres, finansieres og utvikles videre.

6.2 E-sport som sosial og inkluderende arena

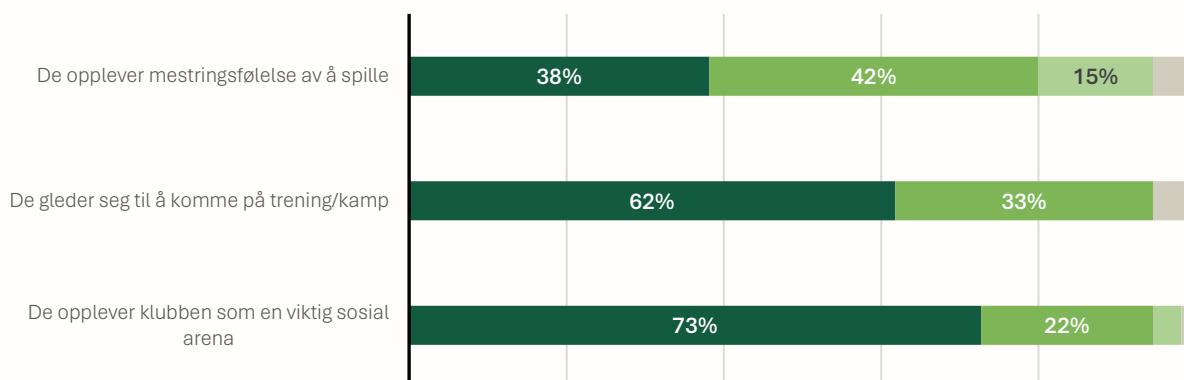
På tvers av spørreundersøkelsen blant klubbene og intervjuer med breddeklubber, kompetansemiljøer og spillere, fremstår e-sport og gaming som arenaer med et betydelig inkluderingspotensial. Flere aktører beskriver hvordan deltakelse i organiserte spillmiljøer kan bidra til mestring, sosial tilhørighet og økt trygghet for barn og unge som ikke finner seg til rette i tradisjonell idrett eller andre etablerte fritidstilbud. Dette gjelder særlig unge med utfordrende skoleerfaringer, sosial sårbarhet eller behov for alternative innganger til fellesskap.

Klubbene som har deltatt i spørreundersøkelsen oppgir enstemmig at deres medlemmer opplever klubben som en viktig sosial arena, at de gleder seg til å komme på trening og kamper, og at de opplever mestringsfølelse av å spille, jamfør figur 21. Dette forteller de også i intervjuene, på tvers av nivå. Mange av klubbene ser på det sosiale som sin viktigste oppgave, selv om de deltar i, eller har ambisjoner om å delta, på et relativt høyt nivå.

Figur 21: Medlemmenes utbytte

Ta stilling til følgende påstander om medlemmenes utbytte:

■ I svært stor grad ■ I stor grad ■ I noen grad ■ I liten grad ■ I svært liten grad ■ Vet ikke / Ikke relevant

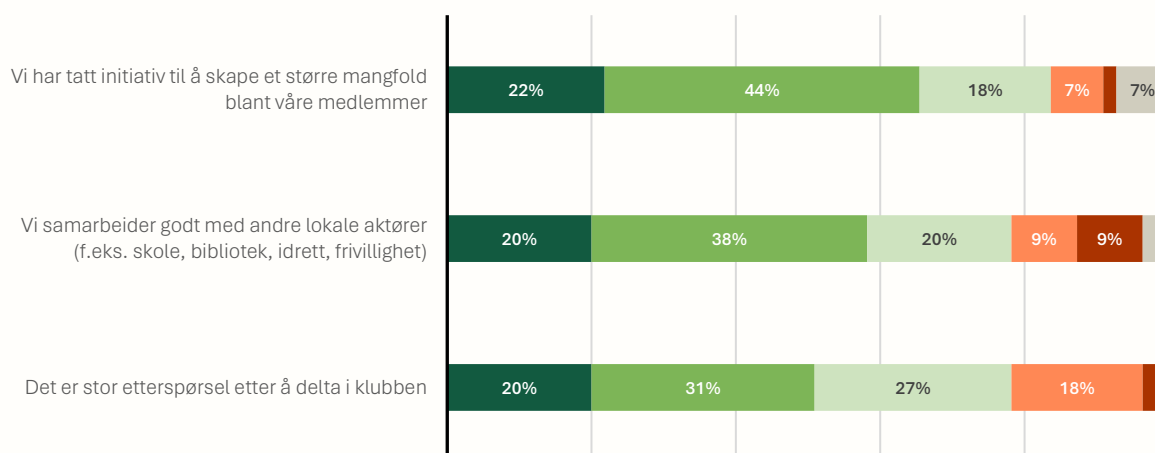


Flertallet av klubbene oppgir at de har tatt initiativ til å skape et større mangfold blant sine medlemmer og at de samarbeider god med andre lokale aktører, jamfør figur 22. De opplever også at det er stor etterspørsel etter å delta i klubben. Dette reflekteres i intervjuene med klubbene, særlig de som er en del av breddemiljøet. De er et populært fritidstilbud for mange barn og unge, og de tar rollen som arena for inkludering alvorlig.

Figur 22: Mangfold og samarbeid

Ta stilling til følgende påstander om å drive en e-sportklubb:

■ I svært stor grad ■ I stor grad ■ I noen grad ■ I liten grad ■ I svært liten grad ■ Vet ikke / Ikke relevant



Materialet viser at deltakelse i e-sportmiljøer kan ha positive ringvirkninger utover selve aktiviteten. Informanter peker blant annet på utvikling av språkferdigheter, særlig i engelsk, økt sosial kompetanse gjennom samarbeid og kommunikasjon i lag, samt styrket selvfølelse og psykisk trygghet. For flere ungdommer beskrives e-sport som en arena der det er mulig å være «god til noe» på egne premisser, noe som kan være avgjørende for motivasjon og videre deltakelse. En styreleder i en e-sportklubb beskriver dette slik:

Mange som føler på utenforskap andre steder og kommer til oss. Mange foreldre sier at barna trenger den sosiale treningen og ikke vil på annen sport.

Fra intervju med styreleder i e-sportsklubb

Samtidig nyanserer materialet bildet ved å vise at inkluderingspotensialet ikke realiseres automatisk. Åpne og lavterskelbaserte tilbud rekrutterer i stor grad barn og unge som allerede har relativt sterke ressurser, både sosialt og familiært. De mest sårbare målgruppene, herunder unge med høyt skolefravær, psykososiale utfordringer eller begrenset foreldrestøtte, nås i mindre grad uten målrettet innsats. Flere informanter understreker derfor behovet for aktiv rekruttering, tett voksenoppfølging og samarbeid med skole, kommune og andre støtteinstanser.

I denne sammenhengen peker enkelte aktører på fremvoksende praksiser der spilling og *gaming* brukes mer målrettet som verktøy for oppfølging, struktur og læring også utenom e-sportklubbene. Disse tilbudene skiller seg fra e-sportsklubbene ved at spillingen fungerer som inngangsport til relasjonsbygging, mestring og forutsigbarhet i hverdagen, snarere enn som et mål i seg selv. Slike

praksiser bekrefter funnene om e-sportens sosiale verdi, men synliggjør samtidig at inkludering forutsetter bevisst design, klare rammer og tett samarbeid på tvers av sektorer.

Analysen viser videre at denne delen av feltet er særlig sårbar. Tiltak som kombinerer gaming, sosial oppfølging og pedagogisk tilrettelegging faller ofte mellom etablerte ansvarsområder innen kultur, idrett, utdanning og helse, og er i stor grad avhengige av midlertidig finansiering og ildsjeler. Mangelen på systematisk dokumentasjon og forskningsbasert kunnskap gjør det utfordrende å legitimere og videreutvikle slike tilbud, til tross for at erfaringene lokalt beskrives som positive.

Samlet peker funnene på at e-sport kan fungere som en inkluderende arena for barn og unge, men at effekten i stor grad avhenger av hvordan tilbudene er utformet og forankret. Inkludering skjer ikke gjennom aktivitet alene, men gjennom målrettet tilrettelegging, bevisst pedagogisk design og forpliktende partnerskap med relevante aktører rundt barnet og ungdommen.

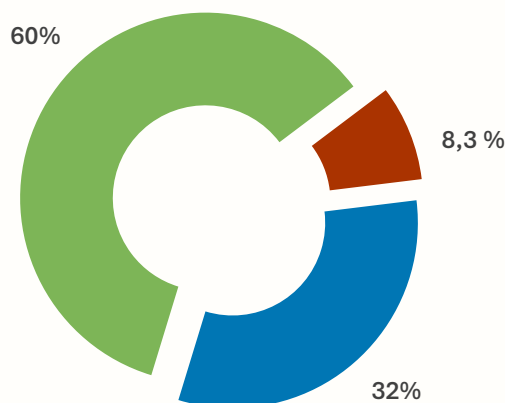
6.2.1 Tilrettelegging

Klubbene som deltok i spørreundersøkelsen, ble spurt om de har medlemmer og/eller spillere med behov for tilrettelegging. Én av tre svarte at de hadde det. De fikk deretter muligheten til å beskrive hva slags tiltak de har gjort for å tilrettelegge.

Figur 23: Behov for tilrettelegging

Har klubben deres medlemmer/spillere med behov for tilrettelegging?

■ Ja ■ Nei ■ Vet ikke



Tiltak

- Tilpasset utstyr og tilgang (fysisk funksjonsevne)
- Vi har en avtale med støttekontakttjenesten i kommunen pga. deltakere med behov for ekstra støtte

- Vi søker støtte fra [kommunalt aktivitetsfond] slik at de med svak familieøkonomi kan delta på lik linje med andre barn. Vi har også fått støtte fra [stiftelse] for å lage ferieaktiviteter for alle uavhengig av økonomi.
- Egen gruppe for funksjonsvariasjoner
- Fysisk og sosial tilrettelegging, samarbeid med personlige assistenter
- Tilpasset lokaler for fysiske utfordringer og økonomisk tilpasning
- Tilrettelegging av utstyr, universell utforming Dekning av kontingent
- Tilrettelegging på treningene mtp. barn/unge med adhd og autisme. Økonomisk tilrettelegging for de som trenger det.
- Vi er en e-sport klubb for elever som i hovedsak har eller er elever på AHT-linje
- Vi gjør enkelte arrangement og turneringer gratis å delta på. Vi har også medlemmer og crew som trenger tilrettelegging ifm. rullestol.
- Vi har hatt flere piloter med tilrettelagt gaming og starter opp fast tilbud så snart vi får tildelt midler til tiltaket. Noe mer tilrettelegging er planlagt, i tillegg til innkjøp av mer spesialutstyr
- Vi tilrettelegger for rullestolbrukere ved å leie rullestolvennlige lokaler for alle våre fysiske arrangementer. Vi har også en parakontakt alle nye som har behov for tilrettelegging kan ta kontakt med for å spørre om det.
- Vi jobber med en tilrettelagt gruppe. Jobber nå med å få tak i midler for innkjøp av bedre stoler og hev og senk bord.

6.2.2 Kjønn og mangfold: Felles mål, ulik forståelse

Analysen viser at kjønn og mangfold fremstår som uttalte og bredt anerkjente mål i e-sportfeltet, men at forståelsen av hva dette innebærer i praksis varierer betydelig mellom ulike aktørgrupper. Flere informanter gir uttrykk for en tydelig konfliktlinje mellom bredde- og kompetanseaktører på den ene siden, og topp- og kommersielle aktører på den andre, når det gjelder både ansvar, virkemidler og prioriteringer knyttet til mangfold.

Breddeklubber, kompetansemiljøer og frivillighetsaktører legger stor vekt på trygghet, tilrettelegging og målrettede tiltak for å senke terskelen for deltakelse blant for eksempel jenter og kjønnsminoriteter. Dette inkluderer blant annet egne jentepartier, bevisst arbeid med kultur og språk, samt tydelige rammer for å forebygge hets og ekskluderende praksiser. Slike tiltak begrunnes ofte med erfaringer fra lokalt arbeid, der trygge og skjermede arenaer beskrives som avgjørende for rekruttering og for å opprettholde deltakelse over tid.

Samtidig uttrykker flere topp- og kommersielle aktører skepsis til hvorvidt særskilte mangfoldstiltak er bærekraftige eller forenlige med sportslige og økonomiske mål. Her vektlegges i større grad prestasjon, konkurransenivå og markedsmessig bærekraft, og mangfold forstås ofte som et langsiktig ideal snarere enn et eksplisitt operasjonelt ansvar.

Ungdomsinformantene nyanserer dette bildet ved å vise at jenter i stor grad aktivt søker organiserte e-sportmiljøer når slike tilbud finnes. Flere beskriver også hvordan jenter selv tar initiativ til å rekruttere venner og medspillere, noe som indikerer at etterspørselen etter inkluderende og trygge arenaer er til stede, men at tilgangen er ujevnt fordelt.

Samtidig nyanseres dette bildet av at flere informanter også problematiserer bruken av egne, skjermede tilbud for jenter og kjønnsminoriteter. Disse informantene peker på at slike tiltak, selv om de kan gi kortsiktig trygghet og rekruttering, også kan bidra til å opprettholde underliggende utfordringer i feltet.

Når jeg snakker med arenaer som skaper «guttastemning» og egne jentekvelder så mener jeg de gjør en feil. Da skaper man utrygge rom for jenter, og noen dager er det tre jenter som kan være jenter på egne dager. Det beste er jo hvis de klarer å blande disse kveldene uten hets og diskriminering.

Fra intervju med daglig leder i ideell organisasjon

Begrunnelsen er at problemet i stor grad ikke ligger hos jentene selv, men i manglende trygghet og inkluderende kultur i arenaer der gutter dominerer. Ved å etablere separate tilbud for jenter risikerer man, ifølge disse informantene, å sementere forestillinger om at jenter «hører hjemme» i egne rom, og indirekte bekrefte holdninger om at jenter er svakere eller mindre kompetente utøvere.

Fra dette perspektivet argumenteres det for at feltet på lengre sikt ville vært bedre tjent med samlede tilbud, der det arbeides systematisk med guttenes holdninger, bevissthet og kompetanse knyttet til inkludering, respekt og samhandling. Flere peker på behovet for tydelige rammer og aktiv voksenledelse som kan bidra til å etablere trygge, felles arenaer der jenter også opplever tilhørighet og sikkerhet. Denne forståelsen løfter mangfoldsarbeidet fra å handle om tilpasning til eksisterende kulturer, til å handle om endring av normer og praksiser i e-sportmiljøene som helhet.

Samlet peker analysen på at mangfold i e-sportfeltet er bredt akseptert som et normativt mål, men at ansvaret for å realisere dette i praksis ikke er entydig plassert. Manglende enighet om virkemidler og ansvar bidrar til varierende praksis på tvers av feltet, og innebærer at utviklingen av et mer mangfoldig e-sportmiljø i stor grad er avhengig av lokale initiativ og enkeltaktørers prioriteringer.

6.2.3 Mangfold knyttet til språk og språklige barrierer

Analysen viser at språk fungerer som en viktig, men ofte underbelyst, dimensjon av mangfold i e-sportfeltet. Flere informanter peker på at e-sportmiljøer i stor grad er engelskspråklige, både når det gjelder spillterminologi, kommunikasjon i lag, og deltakelse i konkurranser. For mange oppleves dette som en styrke, blant annet fordi gaming kan bidra til språklæring og økt mestring i engelsk. Samtidig fremheves språk som en barriere for deltakelse, særlig for yngre utøvere og for barn og unge med begrensede norsk- eller engelskkunnskaper.

Flere breddeaktører og ungdomsinformanter beskriver at språk kan bidra til utenforskap i organiserte tilbud, både i form av praktiske utfordringer og som en sosial terskel. Manglende språklig trygghet kan gjøre det vanskelig å delta aktivt i lagspill, ta lederroller eller hevde seg sosialt i miljøer der tempoet er høyt og kommunikasjonen intens. Dette gjelder særlig i konkurransepregede situasjoner, der krav til effektiv samhandling er stort.

Samtidig peker enkelte aktører på at språk også kan fungere som en inkluderende inngang, dersom det arbeides bevisst med tilrettelegging. Bruk av norsk i organisert aktivitet, tydelige voksne rollemodeller og bevissthet rundt språklig tilgjengelighet trekkes frem som tiltak som kan senke terskelen for deltakelse. Analysen viser dermed at språk ikke bare er et individuelt ferdighetsnivå, med også en ressurs som kan brukes aktivt til å fremme inkludering, tilhørighet og trygghet i e-sportmiljøene

6.2.4 Opplevd hets og uønsket atferd som barriere for deltakelse

Opplevd hets og uønsket atferd fremstår som en gjennomgående utfordring i intervjumaterialet, og pekes på som en sentral barriere for deltakelse og videre engasjement på e-sportsfeltet. Informantene beskriver tilfeller av hets knyttet til kjønn, ferdighetsnivå, språk, alder og identitet, og særlig jenter og kjønnsminoriteter løftes frem som utsatte grupper. En spiller beskriver en situasjon i sin egen klubb:

En kvinne ble tatt inn i [topplaget i klubben] i år, men gikk av etter en halv sesong. Masse press, hat, fiendtlighet, og at laget ikke gjorde det så bra. Mange så på henne som grunnen til at de ikke gjorde det så bra. Så hun sluttet. Gjengs oppfatning at kvinner ikke er gode nok, og det blir det gitt uttrykk for høyt og klart.

Fra intervju med medlem av e-sportslag

Flere ungdomsinformanter beskriver at negative kommentarer, nedsettende språkbruk og ekskluderende praksiser innenfor gamingmiljøene generelt, bidrar til utrygghet og redusert motivasjon for å delta i organiserte tilbud. Jentene blant informantene forteller at de og andre de kjenner ofte skjuler kjønnsidentiteten sin når de spiller for å unngå ubehagelig oppførsel. Enkelte av jentene som spiller jevnlig, men ikke er del av en klubb, forteller at de forventer en viss grad av samme type oppførsel i klubbene.

Analysen viser samtidig store variasjoner mellom ulike miljøer når det gjelder hvordan hets håndteres. I noen klubber og tilbud beskrives tydelige regler, voksen tilstedeværelse og aktiv oppfølging som avgjørende for å skape trygge rammer. I andre miljøer fremstår håndteringen mer tilfeldig og personavhengig, noe som kan forsterke opplevelsen av utrygghet. Flere informanter peker på at manglende felles standarder og kompetanse knyttet til forebygging og håndtering av hets gjør at ansvaret ofte skyves ned på enkelttrenere eller frivillige.

Videre viser materialet at hets ikke bare er et individuelt problem, men tett knyttet til kultur og normer i e-sportmiljøene. For flere informanter handler utfordringen mindre om enkeltstående hendelser, og mer om normalisert språkbruk og praksiser som over tid bidrar til ekskludering. Dette peker på behovet for å forstå hets som et strukturelt og kulturelt fenomen, snarere enn som avvik som kan løses gjennom enkeltstående tiltak.

6.3 Foreldre, legitimitet og samfunnsforståelse

Foreldre, foresatte og den bredere samfunnsforståelsen av e-sport spiller en avgjørende rolle for barns og unges deltakelse i organiserte e-sporttilbud. Intervjuer med både ungdom og breddeklubber viser tydelig at foreldres kunnskap, holdninger og tillit til aktiviteten i stor grad påvirker om barn får delta, hvor lenge de blir værende, og hvilke rammer som settes rundt deltakelsen. Legitimiteten til e-sport som fritids- og mestringsarena formes i stor grad utenfor selve aktiviteten, og avhenger av hvordan feltet kommuniseres, forstås og forankres i familier og lokalsamfunn.

Det er viktig for oss at e-sport ikke fremstilles som en aktivitet for de som ikke kan eller klarer noe annet. For oss er e-sport som all annen aktivitet i idrettslaget vi er organisert i.

Fra intervju med en forelder

Flere informanter gir uttrykk for at e-sport i større grad oppleves som legitim og «tatt på alvor» når aktiviteten har strukturer som ligner tradisjonell idrett, som faste treningstider, organiserte lag, cuper, reiser og tydelige voksne rammer. Slike elementer bidrar til å gjøre e-sport mer gjenkjennelig for foreldre, og gir et rammeverk som gjør det lettere å forstå aktiviteten som noe mer enn ustrukturert skjermbruk. Dette samsvarer med perspektiver fra kompetanseaktører, som i intervju vektlegger betydningen av «laget rundt barnet». Her fremheves foreldre, skole, trenere og andre voksne som sentrale støttespillere for at barn og unge skal kunne delta på en trygg og balansert måte. Uten denne forankringen beskrives risikoen for både skepsis, motstand og tidlig frafall som betydelig. Det kommer for eksempel frem at foreldre ikke alltid forstår at det er behov for å øve på egen hånd mellom treningene, og at dette er noe annet enn bare spilling for moro skyld:

Noen foreldre bestemmer at barna kan spille en gitt tid hver dag. De begrenser ofte dette, og da må vi ha opplæring på foreldrene. Mellom en fotballtrening og kamp så må du øve. Det samme gjelder for oss. Vi ønsker at de skal trene mellom treningene, men at de spiller det de ønsker også (som Minecraft osv.). Det handler om å få foreldre til å skjønne at spilletid og treningstid er to forskjellige ting.

Fra intervju med daglig leder i e-sportsklubb

Enkelte informanter problematiserer imidlertid bruken av tradisjonell idrettsorganisering som referanseramme for e-sporten. De peker blant annet på at forsøk på å tilpasse seg til etablerte idrettsmodeller kan oppleves som ekskluderende, nettopp fordi det innebærer å gjøre e-sport til noe

det i utgangspunktet ikke er. Her fremheves det blant annet at e-sport rommer andre former for deltakelse, motivasjon og fellesskap enn tradisjonell idrett, og at sterk vektlegging av konkurranse, prestasjon, formelle strukturer, høy grad av frivillig bidrag og «påtvungen» fysisk aktivitet kan virke avskrekkende for enkelte målgrupper. Flere understreker at e-sportens egenart, som digital, fleksibel og i stor grad selvorganisert aktivitet, er en del av dens inkluderende potensial. Å ramme inn aktiviteten utelukkende gjennom idrettslignende strukturer kan derfor bidra til å marginalisere deltakere som nettopp ikke finner seg til rette i tradisjonelle idrettsarenaer.

6.4 Definisjonskampen: Hva er e-sport?

Analysen viser at det pågår en tydelig definisjonskamp i e-sportfeltet knyttet til hva som forstås som e-sport, og hvilke aktiviteter som faller utenfor denne betegnelsen. Dette fremstår som et særlig sterkt funn etter andre intervjurunde, der både kommersielle aktører, medieaktører og deler av forbundsstrukturen problematiserer at svært ulike praksiser i dag samles under samme begrep.

Intervjuer med blant annet medieaktører, profesjonelle lag og enkelte forbundsrepresentanter peker på at begrepet e-sport i praksis brukes om alt fra lavterskelturneringer og klubbbasert gaming til profesjonell toppidrett på internasjonalt nivå. Flere informanter uttrykker bekymring for at en slik begrepsutglidning svekker presisjon, profesjonalitet og forståelse av feltet, særlig i møte med sponsorer, myndigheter og internasjonale aktører. Fra dette perspektivet fremheves behovet for klarere avgrensninger mellom konkurranserettet e-sport, breddeaktivitet og øvrige former for organisert gaming.

Samtidig gir breddeaktører uttrykk for en motsatt bekymring. For snevre eller hierarkiske definisjoner av e-sport oppleves som ekskluderende, og kan bidra til å delegitimere lokale og lavterskelbaserte tilbud som har stor sosial verdi, men som ikke nødvendigvis passer inn i tradisjonelle idretts- eller konkurransekategorier. Flere peker på at slike tilbud risikerer å falle utenfor både oppmerksomhet og finansieringsordninger dersom definisjonene av e-sport blir for rigide.

Samlet viser analysen at ulike definisjoner av e-sport har direkte politiske og økonomiske implikasjoner. Hvordan feltet avgrenses påvirker hvilke aktører som anerkjennes, hvilke tiltak som prioriteres, og hvilke virkemidler som tas i bruk. Dette understreker behovet for at NFI håndterer definisjonsspørsmålet i det videre arbeidet.

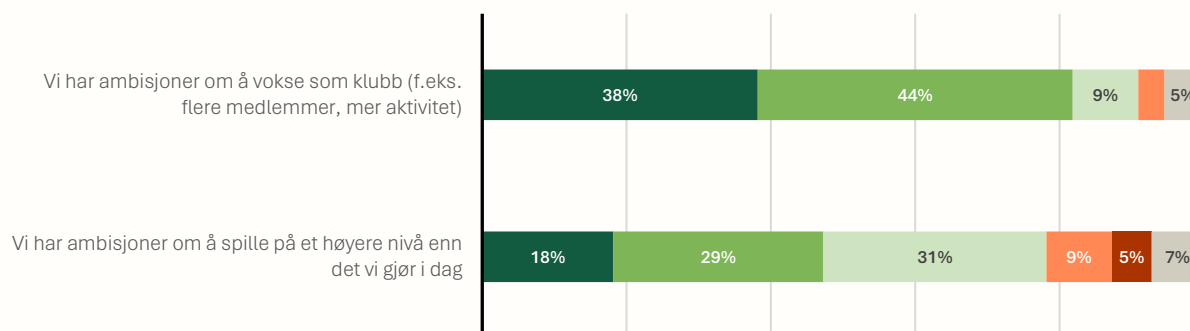
6.5 Ønske og ambisjoner om vekst

Til tross for at det legges mye vekt på det sosiale, har mange av klubbene tydelige ambisjoner om både vekst og sportslig utvikling, jmf figur 24. Det jobbes med rekruttering av spillere og trenere for å skape konkurransedyktige lag/partier på alle nivåer. Det ligger et stort engasjement for e-sport bak driften av klubbene, og de ønsker å se et felt som utvikler seg positivt i Norge.

Figur 24: Ambisjoner

Ta stilling til følgende påstander om å drive en e-sportklubb:

■ I svært stor grad ■ I stor grad ■ I noen grad ■ I liten grad ■ I svært liten grad ■ Vet ikke / Ikke relevant



Fokuset på mangfold og inkludering blant breddeklubbene har en tydelig sammenheng med en ambisjon og et ønske om større tilfang til e-sport.

Vi vokser, og har i dag over 60 medlemmer. Men vi vil heller ha tre klubber med 60 hver i nærheten som vi kan konkurrere med, enn at vi får 180 medlemmer.

Fra intervju med en klubleder

Flere av klubbene peker på stigma omkring e-sport og gaming, «guttekultur» og generelt lite kjennskap til feltet som store barrierer for feltets fremtidige utvikling. De ønsker å bidra til å skape en større interesse i e-sport i befolkningen, heve nivået blant klubbene og at norske klubber skal kunne hevde seg på de internasjonale arenaene.

6.6 Et felt i tidlig institusjonalisering-fase

E-sportfeltet i Norge befinner seg i en fase av tidlig institusjonalisering. Feltet kjennetegnes av høy aktivitet, stort engasjement og betydelig samfunnsrelevans, samtidig som formelle strukturer, stabile finansieringsordninger og felles begrepsapparat i liten grad er på plass. Dette gir seg utslag i fragmentering, personavhengighet og uklare ansvarsforhold, men også i stor grad av innovasjon, lokal tilpasning og mangfoldighet.

Intervjumaterialet indikerer at mange av de identifiserte utfordringene ikke skyldes manglende vilje eller kompetanse hos aktørene, men snarere at feltet ennå ikke er fullt integrert i etablerte institusjonelle rammer innen kultur, idrett, utdanning eller næring. I stedet opererer aktørene i skjæringspunktet mellom flere sektorer, med ulike forventninger, styringslogikker og legitimitetskriterier.

Den manglende institusjonaliseringen, eller fragmenteringen, av feltet kan heller ikke begrenses til et oppstarts- eller modningsproblem. Det er også et uttrykk for at e-sport rommer flere ulike felt samtidig. Det rommer mange svært ulike spill, med lite overførbarhet mellom seg, med aktiviteter som kan forstås som kultur, idrett og næring. Både spillene og feltene har ulike styringslogikker og forventninger.

Fragmenteringen kan dermed sees som en strukturell egenskap ved e-sportfeltet, snarere enn et avvik fra en ønsket «helhetlig» modell.

Denne situasjonen innebærer at e-sportfeltet ikke kan vurderes etter én entydig modell for organisering eller utvikling. Snarere peker analysen på behovet for å forstå feltet som sammensatt og i bevegelse, der ulike deler utvikler seg i ulikt tempo og etter ulike rasjonaliteter. Tidlig institusjonalisering innebærer dermed både sårbarhet og mulighetsrom: sårbarhet knyttet til manglende forankring og stabilitet, og mulighetsrom knyttet til fleksibilitet, nyskaping og potensial for målrettet virkemiddelutforming.

Figur 25: Økosystemet



Figuren over illustrerer e-sportfeltet som et flernivå-økosystem der ulike aktører, praksiser og rammebetingelser er gjensidig avhengige, men samtidig opererer etter ulike logikker. I kjernen står utøverne, som møter e-sport gjennom ulike arenaer, fra lavterskel og breddeorienterte tilbud til profesjonell konkurranse og spesialiserte oppfølgingstiltak. Rundt disse arenaene finnes et mangfold av aktører med ulike roller og interesser, fra frivillige klubber til kommersielle selskaper.

Analysen viser at spenninger mellom nivåene ikke nødvendigvis er uttrykk for svikt, men for at feltet rommer flere formål samtidig. Utfordringene oppstår særlig der rammebetingelsene ikke er tilpasset denne kompleksiteten, for eksempel når samme virkemidler forventes å dekke både bredde, topp og inkluderingsrettede tiltak.

Syntesen understreker dermed at videre utvikling av e-sportfeltet forutsetter en helhetlig forståelse av økosystemet, der ulike deler anerkjennes for sin egenart og møtes med differensierte og målrettede tiltak.

6.7 Tidligere funn og kunnskapsgrunnlag

Funnene i denne kartleggingen samsvarer i stor grad med innsikt fra tidligere kartlegginger, forskning, evalueringer og erfaringsbasert kunnskap om e-sport og organisert gaming i Norge. Flere av utfordringene som løftes frem i intervjumaterialet, herunder fragmentert organisering, svak

institusjonell forankring, økonomisk sårbarhet, personavhengighet og manglende legitimitet, er også identifisert i tidligere arbeid på feltet.

Særlig bekrefter funnene tidligere beskrivelser av spenningen mellom bredde og toppnivå, der ulike mål, logikker og rammebetingelser gjør det krevende å utvikle helhetlige strukturer. Videre samsvarer funnene med tidligere observasjoner om at breddesegmentet i e-sport i stor grad er avhengig av frivillig innsats og engasjement fra enkeltaktører, og at begrenset tilgang på stabile finansieringsordninger og institusjonalisert kompetanse bidrar til en høy grad av sårbarhet i lokale og regionale tilbud (Bauman et al., 2024; Scholz, Baumann & Andersen, 2025).

Også funn knyttet til inkludering, kjønn og mangfold samsvarer med tidligere kunnskap, der e-sport fremheves som en arena med stort potensial for mestring og tilhørighet, men hvor reell inkludering forutsetter målrettet tilrettelegging. At foreldre, foresatte og offentlig forståelse spiller en avgjørende rolle for barns deltakelse, er videre i tråd med tidligere erfaringer fra både idretts- og fritidsfeltet.

Berglund (2020) viser at kvinner i e-sport i stor grad opplever å måtte kontinuerlig legitimere sin kompetanse i møte med kjønnsbaserte forventninger, og peker på behovet for målrettet organisering for å etablere e-sport som en reelt likestilt arena. Funnene i denne analysen samsvarer med dette, ved at kjønn og mangfold fremstår som uttalte mål i feltet, samtidig som forståelsen av ansvar og virkemidler varierer betydelig mellom aktørgrupper.

At funnene i denne kartleggingen i stor grad bekrefter eksisterende kunnskap, kan tolkes som en styrking av analysens gyldighet. Samtidig viser materialet at flere av de samme utfordringene vedvarer over tid, noe som peker på et gap mellom identifisert problemforståelse og faktisk institusjonell oppfølging. Dette understreker behovet for at videre utvikling av e-sportfeltet bygger på eksisterende innsikt, snarere enn å starte på nytt med hver kartlegging.

7 Litteratur

- Baumann, A. C., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Kolberg, E., Waagbø, V., Sørensen, A., & Kristensen, J. H. (2024). An exploratory qualitative interview study on grassroots esports in sports clubs. (J. Levine, Red.) *Frontiers in Sports and Active Living*. doi:10.3389/fspor.2024.1405441
- Berglund, V. S. (2024). "Hvorfor skal ikke jeg få bruke tid på det jeg liker"? - En kvalitativ studie av kvinners erfaringer med e-sport. Trondheim: NTNU . Hentet fra <https://hdl.handle.net/11250/3142925>
- Esports Earnings. (u.d.). *Overall Esports Stats for 2022*. Hentet desember 4, 2025 fra Esports Earnings: https://www.esportsearnings.com/history/2022/top_players
- Haugland, C. R. (2020). Norwegian esports. Trondheim. Hentet fra <https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmlui/bitstream/handle/11250/2777890/no.ntnu%3ainspera%3a57390197%3a11498810.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Implement Consulting Group. (2023). *Danmark som esportsnation: Esportsindustriens bidrag til det danske samfund*. Dansk Industri. Hentet September 2025 fra <https://www.danskindustri.dk/globalassets/brancher/di-digital/danmark-som-esportsnationfin.pdf?v=250925>
- Kultur- og likestillingsdepartementet. (2023). *Tid for spill - regjeringens dataspillstrategi 2024-2026*. Hentet fra <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/tid-for-spill-regjeringens-dataspillstrategi-2024-2026/id3018409/>
- Norsk Filminstitutt. (2024). *Nasjonalt fagmiljø for dataspillkultur*. Hentet desember 4, 2025 fra Norsk filminstitutt: <https://www.nfi.no/spill/nasjonalt-fagmiljoe-for-dataspillkultur>
- Nothelfer, N., & Scholz, T. M. (2022). *Esports – background analysis (PE 699.635)*. *Research for CULT Committee*. Policy Department for Structural and Cohesion Policies. CULT Committee. Hentet fra https://www.europarl.europa.eu/cmsdata/248295/PE699_635_Esports_Background%20Analysis_study.pdf
- Scholz, T., Baumann, A., & Andersen, R. (2025). *Level Up Together: A Vision for Esports in Norway's Digital Society*. Grimstad: Univeristy of Agder. Hentet fra https://academicsports.net/Norway_Esports_VisionPaper_2025.pdf
- Tjønndal, A., & Berglund, V. (2022). Sosial inkludering i e-sport. (B. Nord univesitet, Red.) *idrottsforum.org*. Hentet fra <https://idrottsforum.org/wp-content/uploads/2022/11/berglund-tjonndal221118.pdf>

Bright
ideas.
Sustainable
change.

RAMBOLL