



# Stefnumótun um rafíþróttir/rafleiki

## Drög til umsagnar



- ▶ [Inngangur](#)
- ▶ [Framtíðarsýn](#)
- ▶ [Meginmarkmið](#)
- ▶ [Skilgreining](#)
- ▶ [Áherslur](#)

# Inngangur

Stafrænum áhugamálum hefur fjölgað mikið í nútímasamfélagi, sér í lagi spilun tölvuleikja. Þessi hraða þróun hefur á skömmum tíma haft mikil áhrif á frítíma barna og ungmenna.

Núgildandi lög, reglur og viðmið ná ekki að fullu utan um stafræn áhugamál, þar á meðal rafleikja-/rafíþróttastarfsemi eins og hún hefur þróast á Íslandi og í heiminum á undanförunum árum. Nú er tækifæri til að skapa umgjörð um rafleiki/rafíþróttir sem styður við upplýsta og heilbrigða iðkun og spilun tölvuleikja. Í þessari stefnumótun er horft til þeirrar þekkingar og reynslu af skipulögðu íþróttá- og æskulýðsstarfi til að skapa umgjörð og faglegt starf með það að markmiði að sporna við mögulegum neikvæðum áhrifum tölvuleikjaspilunar.

Mikilvægt er að byggja upp séríslenska innviði, þekkingargrunn þjálfunar og veita iðkendum og foreldrum fræðslu um rafleiki/rafíþróttir. Ekki skal vera áhersla á einn leik fram yfir annan. Þá eru settar skyldur og ábyrgð á hendur þeim sem standa fyrir skipulögðu starfi í rafleikjum/rafíþróttum og þar af leiðandi er hægt að setja fram ákveðin skilyrði fyrir þátttöku í skipulögðu rafleikja-/rafíþróttastarfi á Íslandi.

## Framtíðarsýn

---

Í félagslegu, skipulögðu og öruggu rafleikja-/rafíþróttumhverfi öðlast iðkendur/spilarar þá færni og þekkingu sem þarf til að standa traustum fótum og ná árangri hvort sem er í afreksstarfi í rafleikjum/rafíþróttum eða í lífi og starfi

---

# Meginmarkmið

Í stefnumótun starfhópsins er lagt upp með að rafleikir/rafíþróttir byggji einkum á þremur markmiðum:

## 1. Forvarnargildi

Skipulagt hópastarf hefur ótvírætt forvarnargildi og eiga rafleikir/rafíþróttir ekki að vera undantekning þar á. Mikilvægt er að mæla reglulega áhrif rafleikja/rafíþróttanna í forvörnum og gera viðeigandi breytingar ef þörf er á.

## 2. Lýðheilsa

Skipulagt rafleikja-/rafíþróttastarf gefur okkur tækifæri til að hvetja og virkja fjölbreyttan hóp ungmenna til þátttöku í skipulögðu starfi sem leggur áherslu á heilbrigðan lífsstíl og stuðla að bættri lýðheilsu til lengri tíma.

## 3. Þátttaka

Með þátttöku í skipulögðu rafleikja-/rafíþróttastarfi má miðla og efla færni og þekkingu einstaklingsins sem nýtist honum í framtíðinni í leik og starfi. Fjölbreytt tækifæri felast í því að Ísland sé virkur þátttakandi í ört vaxandi iðnaði rafleikja/rafíþróttanna og tölvuleikja.

# Skilgreining

Enn sem komið er liggur ekki fyrir skilgreining á hugtakinu rafleikir/rafíþróttir, hvorki hér á landi né á heimsvísu. Af þeim sökum er mikilvægt að ákveða hvað rafleikir/rafíþróttir standa fyrir á Íslandi. Lagt er til að rafleikir/rafíþróttir á Íslandi séu skilgreindar sem:

## Iðkun tölvuleikja í skipulögðu starfi



- Að það starf sé stundað í hópi
- Að líkamleg hreyfing sé hluti af starfinu
- Að fræðsla um mikilvægi næringu, svefns og heilbrigðs lífsstíls sé hluti af starfinu
- Að hugað sé að andlegri þrautseigju iðkenda

# Áherslur

Við stöndum enn við upphaf rafleikja-/rafíþróttaiðkunar og hlutirnir breytast hratt á þessum vettvangi. Mörg tækifæri felast í því að byggja upp starf með réttum áherslum frá upphafi.

## Skipulagt starf í fyrirrúmi

Rafleikir/rafíþróttir á Íslandi eru byggðar upp í fjölbreyttu skipulögðu starfi sem höfðar til allra hvort sem þeir sækjast eftir afþreyingu, félagsskap eða afreksstarfi. Skipulagt starf í rafleikjum/rafíþróttum er byggt upp með tilliti til aldursviðmiða leikja, þarfa, þroska og aldurs iðkenda. Markmið starfsins er að stuðla að jákvæðum og heilbrigðum spilaháttum og markvissri uppbyggingu á hæfni sem mikilvæg er í rafleikjum/rafíþróttum. Umhverfi skipulags rafleikja-/rafíþróttastarfs skal vera laust við neikvæða áhrifaþætti og auglýsingar sem vinna gegn forvarnargildi starfsins.

## Einstaklingurinn sem grunnur alls

Sérstaða Íslands í rafleikjum/rafíþróttum er áhersla á líkamlega, andlega og félagslega líðan einstaklingsins í skipulögðu starfi. Markviss fræðsla um ávinning af heilbrigðum lífsstíl, jákvæðum samskiptum og góðu andlegu atgervi leggur grunn að heilsu og velferð iðkenda til framtíðar.

## Fjölbreytileika fagnað

Rafleikir/rafíþróttir eru fyrir alla og mikilvægt er að skapa aðstæður sem hvetja alla til þátttöku. Sérstaklega ber að horfa til stöðu kvenna og skapa öruggt umhverfi fyrir þær í rafleikjum/rafíþróttum.

## Þátttaka á alþjóðavettvangi

Ísland er virkur þátttakandi á alþjóðavettvangi í rafleikjum/rafíþróttum, meðal annars með virkri þátttöku í afreksstarfi á alþjóðavettvangi, myndun tengsla við tölvuleikjaframleiðendur, erlenda skipulagsaðila og erlend atvinnulið.

## STIKLAD Á STÓRU Í SÖGU RAFÍÞRÓTTA

RAFÍÞRÓTTIR HAFA TEKID MKLUM BREYTINGUM Í  
GEDNUM TÍÖNA. Í DAG ERU RAFÍÞRÓTTIR IÐKUN  
TÖLVULEIKJA Í SKIPULÖGDU STARFI.

1972

Fyrsta rafíþróttamótid er haldid í Stanford háskóla í Bandaríkjunum. Átta keppendur leika til sigurs í leiknum Spacewar og fær sigurvegarinn áskrift að Rolling Stones tímartinu.

1980

Atari blása til heimsmeistararnóts í leiknum Space Invaders. 10.000 þátttakendur keppa, en Rebecca Heineman stendur uppi sem fyrsti heimsmeistarinn í rafíþróttum.

1997

Rafíþróttir uxu mikið með tilkomu internetsins. "Red Annihilation" mótid, sem margir telja fyrsta stóra rafíþróttamótid, er haldid og fær sigurvegarinn raudan Fernari bl.

2000

ESL (e. Electronic Sports League) stofnar til deildarkeppni á netinu sem er enn starfandi í dag. KeSPA (Korean esports association) er stofnad undir Menningarmálaráðuneyti Sudur Kóreu.

2004

Fnatic, stærsta rafíþróttalið heims í dag, er stofnad og hefur undirbúning fyrir CPL atvinnumannadeildina í Counter-Strike sem hefst árið eftir.

2005

CPL (e. Cyberathlete Professional League) heldur fyrsta mótid með milljón dollara verðlaunafé. Áhorf, spilarafjöldi og verðlaunafé heldur áfram að vaxa.

2011

Streymisveitan Twitch fer í loftid alfarid tileinkud rafíþróttum og tölvuleikjatengdu efni. Tilkomu streymisveita og bætt adgengi ad búnaði og interneti veldur sprengingu í adgengi og virsældum rafíþróttatæfnis.

2018

Rafíþróttasamtök Íslands eru stofnad og hefja ad styðja óhugasama í uppbyggingu á skipulögðu starfi í rafíþróttum á Íslandi.

2021

500 milljón manns fylgjast með ýmsum rafíþróttum, velta idnadarins nemur yfir milljón bandaríkjadólam á ári. Yfir 20 íþrótt- og Ungmennafélög á Íslandi stofna rafíþróttadeildir.

Aftur á  
forsíðu



## Þekkingarsköpun og eftirfylgni

Rafleikir/rafíþróttir eru í stöðugri þróun og miklum vexti og hefur þekkingu í frammistöðuvísindum, þjálfunarfræðum og heilbrigðri iðkun rafleikja/rafíþróttar fleygt fram á síðustu árum. Enn er verið að uppgötva nýja hluti og er það spennandi fyrir íslenskt samfélag að taka virkan þátt í því að greina og móta þennan vaxandi vettvang.

## Atvinnutækifæri og nýsköpun

Rafleikir/rafíþróttir eru ört vaxandi iðnaður á heimsvísu sem byggður er á tölvuleikjaiðnaðinum og nú þegar taka íslensk fyrirtæki þátt í þeirri þróun. Skipulagt starf í rafleikjum/rafíþróttum skal ýta undir þekkingaröflun, nýsköpun um tölvuleiki, tölvuleikjagerð og annað sem viðkemur tölvuleikjaiðnaðinum.

## Efning innviða fyrir stafræn áhugamál

Skortur er á innviðum og tölvubúnaði til stafrænna áhugamála, þar á meðal til rafleikja/rafíþróttar. Tölvubúnaður getur nýst á margvíslegan hátt og stutt við enn frekari tæknivæðingu menntakerfisins.

Mikilvægt er að uppbygging á innviðum til rafíþróttar-/rafleikjaiðkunar taki einnig mið af nýtingu þeirra fyrir skipulagt skóla-, íþróttar- og tómstundastarf og reynt sé að tryggja aðgengi og getu allra til að taka þátt í skipulögðu starfi um stafræn áhugamál.

### Útgefandi:

Mennta- og menningarmálaráðuneyti  
September 2021  
mrn@mrn.is  
www.mrn.is

### Umbrot og textavinnsla:

Hjalti Andrason  
© 2021 Mennta- og menningarmálaráðuneyti