

## Varðandi drög að stefnu um rafleiki/rafiþróttir

Það er mikilvægt að koma frekari festu og reglu á forvarnar- og lýðheilsuþátt tölvuleikaspilunar ungs fólks. Um það er ekki deilt. Því ber að fagna framtaki sem vinnur að því að stuðla að heilbrigðari spilamennsku tölvuleikja. Aftur á móti þá má setja spurningamerki við þær hugmyndir að rafleikir/rafiþróttir eigi að teljast til íþróttar, eins og lagt hefur verið upp með í umræðunni á síðustu misserum.

Formlegt íþróttastarf á Íslandi lýtur íþróttalögum ríkisins. Samkvæmt 1. grein íþróttalaganna þá merkja íþróttir „hvers konar líkamlega þjálfun er stefnir að því að auka líkamlegt og andlegt atgervi, heilbrigði og hreysti”<sup>i</sup>. Það er langsótt að halda því fram að spilum tölvuleikja falli undir skilgreininguna þar sem í eðli sínu þá stuðlar tölvuleikjaspilun ekki að líkamlegu og/eða andlegu heilbrigði iðkenda – sem endurspeglast hvort í senn á mati Alþjóða Heilbrigðismálastofnunarinnar (WHO) sem hefur skilgreint tölvuleikjaröskun (e. gaming disorder) sem sjúkdóm (ICD-11)<sup>ii</sup>, sem og í almennum leiðbeiningum um tölvuleikjaspilun þar sem mælt er til þess að iðkendur spili ekki of lengi í senn, gera hlé á spilum, o.sfrv.. Spilun rafleikja/rafiþróttar, getur því ekki talist til íþróttaiðkunar, í hefðbundum skilningi íþróttar hér á landi, enda er slík iðkun heldur ekki viðurkennd sem íþrótt af hálfu Íþróttar- og Ólympíusambands Íslands eða Alþjóðalegu Ólympíu nefndarinnar (e. IOC). Finna má nánari útlitun á íþróttaskilgreiningunni og forsendum hennar á Vísindavef Háskóla Íslands.<sup>iii</sup>

Með því að skilgreina rafleiki/rafiþróttir sem íþrótt þá er verið að gefa afslátt af grunnildum íþróttaskilgreiningarinnar sem lýtur að líkamlegu og andlegu heilbrigði iðkenda, þar sem að iðkun rafleikja/rafiþróttar stuðlar í sjálfu sér ekki að heilbrigði iðkenda eins og í öðrum íþróttum. Sé slíkur afsláttur veittur rafleikjum/rafiþróttum þá skapar slík framkvæmd fordæmi fyrir önnur athæfi, sem ekki “auka líkamlegt og andlegt atgervi, heilbrigði og hreysti” iðkenda inni íþróttahreyfinguna. Með slíkri grundvallarbreytingu á túlkun íþróttaskilgreiningarinnar myndast því hætta á að grunnildi, ímynd, og ávinningur, íþróttar kunnir með tímanum að útvatnast. Íþróttaskilgreiningin hefur þannig þann tilgang að vernda grunnildi íþróttastarfsins. Því tel ég að stjórnvöld og íþróttahreyfingin þurfi hvort í senn að stíga varlega til jarðar í þeim efnum að líta á rafleiki/rafiþróttir sem íþróttir, nú eða að víkka skilgreiningu íþróttar til að rúma rafleiki/rafiþróttir innan hennar.

Að þessu sögðu þá er jákvætt að íþróttafélögin í landinu geti tekið rafleiki/rafíþróttir undir sína arma í því skyni að efla forvarnir gegn aukinni kyrrsetu barna og ungmenna og tölvuleikjaröskun. Ég hef talað fyrir því að íþróttafélögin opnast í takt við nýja tíma en passi þó upp á að vernda grunngildi íþróttanna. Það geta íþróttafélögin gert með þeim hætti að skipta grunnstarfsemi sinni á tvö megin svið, og bjóða annars vegar uppá iðkun íþróttanna sem skilgreindar eru sem slíkar af ÍSÍ, innan sérstakrar íþróttadeildar, og hinsvegar að bjóða uppá iðkun fjölbreytts félagsstarfs innan sérstakrar félags- og tómstundadeildar, en innan slíkrar deildar myndi alls konar önnur tómstundaiðja rúmast, eins og rafleikir/rafíþróttir, frísbíggjolf, pílukast og skák – svo einhver athæfi séu nefnd. Ungmennafélagið Breiðablik hefur nú þegar markað þá braut að bjóða uppá iðkun rafleikja/rafíþróttanna innan félags- og tómstundadeildar félagsins - en ekki íþróttadeildar - og gerir iðkendum þannig kleift að stunda athæfið í uppbyggilegu og heilbrigðu umhverfi íþróttafélagsins, án þess að brjóta gegn grunnskilgreiningu íþróttanna.

Iðkun rafleikja/rafíþróttanna passar vel inni félags- og frístundastaf íþróttafélaga, og má líta á það sem kærkomna þjónustu íþróttafélaga við nærsamfélagið að hýsa og bjóða uppá slíkt félagsstarf innan slíkra deilda, en sú hugmynd að spilun tölvuleikja eigi að flokkast til íþróttanna gengur aftur á móti gegn grunngildum íþróttanna og gegn íþróttalögunum<sup>iv</sup>.

Virðingarfyllt,

Viðar Halldórsson, PhD.  
Prófessor í félagsfræði  
Háskóli Íslands  
[vidarh@hi.is](mailto:vidarh@hi.is)

---

<sup>i</sup> <https://www.althingi.is/lagas/nuna/1998064.html>

<sup>ii</sup> Sjá <https://www.who.int/news/item/14-09-2018-inclusion-of-gaming-disorder-in-icd-11>

<sup>iii</sup> <https://www.visindavefur.is/svar.php?id=69273>

<sup>iv</sup> Sjá má ítarlegri útlistun á ofangreindum punktum í erindi sem undirritaður flutti á ráðstefnu ÍSÍ um rafleiki/rafíþróttir í maí 2021. Erindið hefst á mínútu 51:50). Sjá hér: <https://www.facebook.com/watch/live/?ref=search&v=582721263130595>