

Reykjavík 29. nóvember 2021

Mennta- og menningarmálaráðuneyti

### Umsögn frá Menntavísindasviði Háskóla Íslands

Menntavísindasvið Háskóla Íslands fagnar markvissri og heildstæðri stefnumörkun um rafíþróttir/rafleiki sem er orðinn mikilvægur þættur í félags- og tómstundastarfi ungmenna hér á landi. Einkar mikilvægt er að styðja við jákvæð áhrif þess að virkja ungmenni til þátttöku í skipulögðu félags- og tómstundastarfi, hvort sem um er að ræða rafíþróttir, tölvuleikjaspilun eða aðra tómstundastarfsemi.

Mikilvægt er að rannsaka áhrif rafleikjaspilunar á börn og unglunga í skipulögðu starfi þar sem þetta er nýr vettvangur tómstunda fyrir börn og unglunga. Rannsóknir hafa vissulega bent til þess að börn og ungmenni dvelji mörg hver óhóflega lengi fyrir framan tölvuskjá og snjalltæki. Vísbendingar eru um aukna félagslega einangrun tengdri óhóflegri tölvuleikjanotkun, ekki síst drengja. Því skiptir miklu máli að í stefnunni um rafíþróttir séu sett eftirfarandi markmið:

- Að líkamleg hreyfing sé hluti af starfinu
- Að fræðsla um mikilvægi næringu, svefnis og heilbrigðs lífsstíls sé hluti af starfinu
- Að hugað sé að andlegri þrautseigju iðkenda

Hér eru margir óvissuþættir t.d. hvað varðar hreyfingu. Er fræðsla um hreyfingu og næringu nægjanleg til að þetta skili sér í aukinni hreyfingu eða betra næringu til þeirra sem stunda rafleiki? Hvernig gengur börnum hér á landi að ná markmiðum WHO um 60 mín. hreyfingu af miðlungs hárrí ákefð á dag? Er hugsanlegt að fræðsla um mikilvægi hreyfingar og heilbrigðan lífstíll fyrir börn og unglunga sem stunda rafleiki nái til hóps sem stendur fyrir utan hefðbundið íþróttastarf?

Eins má ræða hvort nota eigi orðið íþrótt um rafleiki. Þó vissulega sé keppt í þessu á stórum mótum þá fellur þetta ekki endilega innan þeirra skilgreininga sem orðið íþrótt hefur sbr. 1. gr. Íþróttalaga „.....merkja íþróttir hvers konar líkamlega þjálfun sem stefnir að því að auka líkamlegt og andlegt atgervi og hreysti“. Vísbendingar eru um að farsæl þátttaka í skipulögðu rafíþróttastarfi geti stutt við félagslega virkni og andlegt atgervi, en betur þarf að rannsaka áhrif á hreyfingu og almenna heilsu barna.

Rétt er að hafa í huga að sterk markaðsöfl einkenna heim tölvuleikjaiðnaðar. Hér ber stjórnvöldum og rekstraraðilum ávallt að hafa í huga hagsmuni barna og ungmenna, meðal annars vernda þau fyrir auglýsingum og solumennsku. Stefnan sem hér er kynnt leggur mikilvægar línur sem félög og stofnanir sem skipuleggja rafíþróttir þurfa að fylgja vel á eftir og innleiða. Menntavísindasvið vill gjarnan styðja við framkvæmd stefnunnar og ennfremur taka þátt í að rannsaka og greina áhrif rafíþróttar á velferð ungmenna.

Virðingarfyllst,

**Kolbrún Þ. Pálsdóttir**  
Forseti Menntavísindasviðs