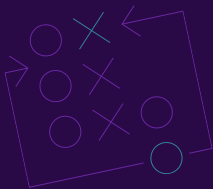


aktive
gamere

ÅRSRAPPORT 2024



AKTIVE GAMERE

*Ressurs- og kompetansesenter
for dataspilling og e-sport*

ÅRSRAPPORT 2024

AKTIVE GAMERE

Innhold

03 *Leders beretning*

04 *Aktive Gamere 2024- Fra ord til handling*

06 *På egne bein- Aktive Gamere som selvstendig organisasjon*

07 *Play! Bergen 2025*

08 *Vi er Aktive Gamere: Støtten til laget rundt barnet*

08 *Aktive Gamere- Vår rolle som brobygger*

09 *Organisasjon- Styret for 2024*

10 *Regnskap- Årsoppgjør 2024*

11 *Regnskap- Resultatregnskap 2024*

12 *Regnskap- Balanse- Eiendeler*

13 *Regnskap- Balanse- Egenkapital og gjeld*

14 *Regnskap- Noter*

Aktive Gamere ønsker å gi en stor takk til følgende for støttemidler i 2024:



LEDERS BERETNING



2024 har vært et år preget av vekst, utvikling og nye muligheter for Aktive Gamere. Etter et 2023 der mye handlet om å etablere struktur og strategi, har vi i år hatt muligheten til å omsette disse planene til handling. Vi har styrket teamet vårt, økt vår tilstedeværelse i offentligheten og tatt viktige skritt mot å befeste vår posisjon som en sentral aktør innen gaming, e-sport og digital kultur.

En av våre største prioriteringer har vært å styrke vår rolle som en kunnskapsformidler og samarbeidspartner innen gaming og e-sport. Etterspørselen etter våre foredrag, faglige bidrag og deltakelse i offentlig debatt øker stadig, og vi ser at vårt arbeid for en trygg, inkluderende og kunnskapsbasert tilnærming treffer bredt – fra enkeltpersoner og organisasjoner til offentlige myndigheter. Gjennom strategiske samarbeid har vi bidratt til et mer nyansert og konstruktivt ordskifte om gaming i samfunnet.

Norsk gaming og e-sport er i rivende utvikling, og behovet for kompetanse, samarbeid og innovasjon har

aldri vært større. Vi ser en stadig sterkere forståelse for at gaming ikke bare er en fritidsaktivitet, men også en arena for læring, fellesskap og personlig utvikling. Aktive Gamere skal være en ledende ressurs på dette feltet, og vi er stolte av å kunne bidra til å bygge broer mellom spillmiljøet og samfunnet for øvrig.

Vår innsats har også blitt bekreftet av de vi jobber for og med. Vi blir beskrevet som en tilgjengelig og kunnskapsrik aktør i en bransje som fortsatt er i utvikling. Denne tilliten tar vi på største alvor. Gjennom kunnskapsbasert praksis og en åpen, inkluderende tilnærming skal vi fortsette å være en foretrukken samarbeidspartner og en pådriver for positiv endring.

2025 vil bringe nye utfordringer og muligheter, og vi ser frem til å fortsette vårt arbeid med å gjøre gaming og e-sport til en enda mer tilgjengelig, trygg og givende arena for alle.

Cecilie Jelstad
CECILIE JELSTAD
Daglig leder, Aktive Gamere

AKTIVITET: **AKTIVE GAMERE 2024**

Fra ord til handling; Aktive Gamere setter nasjonalt nedslag

2024 ble året Aktive Gamere leverte. Etter lengre tids prosess med å bygge identitet og organisasjon, var vi superklare til å sette igang med arbeidet. Og dette ble et år med mye reisevirksomhet der vi fikk møte fantastiske mennesker. Året har også gitt oss svært mye synlighet i miljøene vi jobber sammen med, og dette har gitt oss nye muligheter og spennende

samarbeidsprosjekter. Men 2024 var også året som ga oss selvtilliten til å ta skikkelig plass. Fra møter med toppolitikere til tilstedeværelse i ulike beslutningsfora, har Aktive Gamere blitt et navn folk kjenner til. Administrasjonen hentet også inn viktig kompetanse innen markedsføring, som har resultert i sterkere tilstedeværelse på sosiale medier.



FILMEN "IBELIN"

AG var avgjørende i samarbeid med Euforia film rundt lansering av dokumentaren "Ibelin" her i Vestland. Her i samtale med regissøren av filmen, Benjamin Ree, på Bergen Kino.



FOREDRAG I NESSEBY

Nasjonale sa du? Vi dro helt til Nesseby kommune i Øst-Finnmark. Her fikk vi møte ildsjeler som jobbet for e-sport og gaming blant unge. En opplevelse vi aldri kommer til å glemme!



ANSETTELSESPROSESS

Vi ønsket å styrke AG sin synlighet på sosiale medier. Da denne kompetansen manglet, valgte vi derfor å utlyse en stilling som markeds- og kommunikasjonsansvarlig i april.



MØTE MED POLITIKERE

AG møtte Kultur- og likestillingsminister Lubna Jaffery, der vi la frem hvordan vi ønsket å bidra inn i opprettelsen av et nytt nasjonalt kompetansesenter for dataspillkultur.



BESØK HOS NFI

AG besøkte Norsk Filminstitutts der vi hadde dialog rundt regjeringens plan om opprettelse av nasjonalt kompetansesenter for dataspillkultur.



ØKONOMISK STØTTE

Vi søkte og fikk 4.000.000 kroner i støtte fra Agenda Vestlandet til Aktive-Gameres videre arbeide. Tusen takk for at dere ser viktigheten i arbeidet vi gjør for hele laget rundt barnet.



SKJERMDEBATTEN

Vår FOU-leader Rune Mentzoni publiserte debattinnlegg på Gamer.no, der han stilte spørsmål ved ganske skråsikre argumenter fra psykologer rundt skjermbruk.



ABLE GAMING

Handicappede barns foreldreforening og AG arrangerte to gratis samlinger i Bergen og Trondheim. Her ble det foredrag, prøving av utstyr og gode samtaler med deltakerne.



NYTT STYRE I AKTIVE GAMERE

Nytt styre for Aktive Gamere der Berit Angelskår tok over som styreleder fra Randi B. Farnes. Styret bidro inn i kloke valg og var en viktig sparringspartner for administrasjonen.



NY ANSATT I AKTIVE GAMERE

Etter å ha tatt valgkommiéen med storm, ble Dan Jørgen Eide ansatt som ny markeds- og kommunikasjonsansvarlig i AG! Velkommen til oss Dan!



TROLLJEGERPRØVEN

AG tok steget ut av spillverdenen og utfordret oss selv i Trolljegerprøven på Fløyen i Bergen. Utrolig gøy og tidenes teambuilding!



SPILLEXPO 2024

AG var som vanlig på plass i Lillestrøm-Arena der vi stilte med stor stand med VR, Blazepod og able-gaming lounge. Vi kjørte også flere ulike konkurranser gjennom helgen.



AG-KONFERANSEN 2024

For fjerde gang arrangerte vi konferanse, denne gangen i vakre Grieghallen, med 12 innslag, godt besøk og Play! Bergen-kickoff!



FOLKEHELSEKONFERANSEN

AG delte hvordan vi jobber for å skape en sunn balanse mellom gaming, fysisk aktivitet og helse for barn og unge.



NERDELANDSLAGET

Vår egen Rune Mentzoni besøkte podcasten til Nerdelandslaget, der han snakket om skjermtid, mikrotransaksjoner, avhengighet og mye mer.



DREAMHACK 2024

Arbeidsgruppen for PLAY-Bergen, som AG er en del av, dro til Dreamhack i Stockholm på studietur. Her lærte vi mye som vi skal ta med oss inn i PLAY! Bergen i november 2025.



AKTIVE GAMERE PODCAST

I desember slapp vi første episode av vår nye podcast med navnet "Spillerom". Annenhver uke presenterer vi forskning og ser nærmere på hvilken plass gaming har i livene våre.



AXS-01 GAMINGKONTROLLER

AG utviklet og produserte en unik gamingkontroller for Mikey Knutsen. Et eksperiment for å se om vi kunne utvikle gamingutstyr tilpasset hans styrker og utfordringer.



VI SITTER IKKE STILLE!

Inspirert av årets folkehelsekonferanse kan vi trygt si at Aktive Gamere har vært i full sving det siste året. Vi har deltatt på viktige arrangementer, hatt utallige telefonsamtaler, sendt rådgivningsmailer, vurdert utstyrstilbud, gjennomført befaringer – og mye mye mer.

Selv om vi er få på kontoret, utfyller vi hverandre og stiller opp når det trengs. Aktive Gamere er et godt sted å jobbe, og vi gleder oss til å møte på kontoret hver dag. Nå ser vi frem til 2025 med spenning – og vi er klare for nye utfordringer!



PLAY! BERGEN

Er du klar for den feteste
gaming- og teknologifestivalen i
Norge – midt i Bergen sentrum?

Grieghallen, Bergen
19. – 23. November 2025

E-SPORT



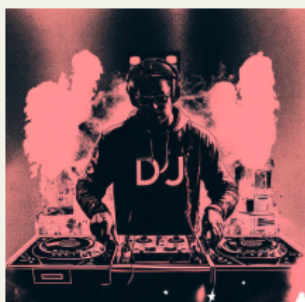
Vær publikum og se de beste e-sportlagene i Norge brase sammen under Bergen Games, med finaler i blant annet CS2.

LAN



Tidenes LAN-party med plass til 500 deltagere over 4 dager – gaming, konkurranser og max underholdning – sikre din plass i dag!

LIVE



LIVE streaming, podcasting, konkurranser, konserter og arkadeområde for alle aldre.



BERGEN



Vestland
fylkeskommune

aktive
gamere



PLAY! BERGEN 2025

Med støtte fra Agenda Vestlandet og Vestland Fylkeskommune, og i samarbeid med Visit Bergen, Vestlandet e-sport og Bergen Live, er Aktive Gamere medarrangør til tidenes gaming- og teknologifestival i Bergen. Arbeidet med prosjektet ble allerede avslørt på Aktive Gamere-konferansen 2023, og har vært et kontinuerlig samarbeids-

prosjekt siden da. De ulike medarrangørene har fordelt oppgaver, og er godt igang med å lande avtaler og søke økonomisk støtte. Alt dette vil finne sted i vakre Grieghallen og blir en langhelg med LAN, messe, konserter og mye mer. Vi gleder oss til stor gaming og teknologifestival i november.

VI ER AKTIVE GAMERE!

Støtten til laget rundt barnet

Administrasjonen i Aktive Gamere består av dyktige folk med svært ulik bakgrunn. Det er nettopp i disse forskjellene magien ligger – vi utfyller hverandre på en måte som gjør organisasjonen vår troverdig, kompetent og raus. Bak dette står Cecilie, Dan, Rune og Bjørn Inge – en gjeng med bred og solid erfaring,

ikke bare faglig, men også innen gaming som både idrett og fritidsaktivitet. Denne bredden gir oss fleksibilitet, gode muligheter for innovasjon og utvikling av spennende konsepter. Men best av alt: Vi deler en samlet kjærlighet for gaming, e-sport og for miljøene som skaper gode tilbud og aktiviteter.



CECILIE JELSTAD

Daglig leder

Cecilie er utdannet sykepleier, med master i kunnskapsbasert praksis for helsefag. Hun har videre utdanning i praktisk pedagogikk og har jobbet som lærer og rådgiver i videregående skole i 13 år. Cecilie er også mamma til en tidligere profesjonell e-sportsutøver.



RUNE MENTZONI

Forsknings- og utviklingsleder

Rune er psykolog, og leder for institutt for samfunnspsykologi på Universitetet i Bergen. Han har i over 15 år jobbet med forskning på psykologien rundt spill, både penge- og dataspill. Han har også bred erfaring med undervisning for psykologistudenter og er en ivrig formidler.



DAN EIDE

Markeds- og kommunikasjonsansvarlig

Dan har en sterk bakgrunn innen innholdsproduksjon og videoediting, og har blant annet jobbet som videojournalist i TV 2. Han var tidligere medeier og innholdsprodusent for Spillkontoret, en YouTube-kanal som fokuserte på gaming og streaming. Han har også erfaring som lærer og personlig trener.



BJØRN INGE NØKLUNG

Seniorrådgiver

Bjørn Inge er utdannet designer med Bachelor i Medier og kommunikasjon, og læretid som reklamefotograf. Han har videreutdanning i praktisk pedagogikk og jobbet som lærer i videregående skole i 12 år. Han var med på å starte Norges første toppidrettslinje for e-sport i 2015 på Garnes vgs, nå Arna vgs.

Aktive gamere: Vår rolle som brobygger

Aktive Gamere bygger broer mellom e-sport, helse, inkludering og samfunnsengasjement. Vi har jobbet for trygge rammer i e-sport gjennom samarbeid med Norges E-sportforbund og E-sportalliansen, styrket tilgjengeligheten for barn og unge med funksjonsnedsettelse i samarbeid med Handikappedes Barns Foreldreforbund, kommuner og høyskoler. Vi har også bidratt til å bekjempe netthets sammen med organisasjonen Break the Mold.

I helsefeltet har vi, blant annet gjennom aktiviteter på Energisenteret ved Haukeland sykehus, sett hvordan gaming kan bidra til mestring og rehabilitering. Gjennom tett samarbeid med organisasjoner, fagmiljøer og frivilligheten skaper vi møteplasser der kunnskap deles og nye løsninger vokser frem. Gaming er mer enn underholdning – det er en arena for læring, fellesskap og utvikling, og når vi jobber sammen på tvers av sektorer, kan vi realisere dette potensialet fullt ut.

STYRET FOR **AKTIVE GAMERE 2024**

“Styret skal representere medlemsorganisasjonene, samarbeidspartnere og ekstern representasjon, som gir Aktive Gamere bredde og tilhørighet med utgangspunkt i Vestlandet og med ambisjoner nasjonalt.”



BERIT ANGELSKÅR
Styreleder



ARJAN DALSRØREN
Styremedlem



ALLAN MADSEN
Styremedlem



STIAN J. DAVIES
Styremedlem



RANDI M.B FARNES
Styremedlem



ELISABETH M. OPSAHL
Styremedlem



ANDRÉ BAUMANN
Styremedlem



aktive
gamere

Årsoppgjør for:

AKTIVE GAMERE

Ressurs- og kompetansesenter for dataspilling og e-sport

Org. no.930 772 321

Dokumentet er signert digitalt av følgende undertegnere:

- **Dalsøren, Arjan Sakarias Sydhagen** (02.04.2003),
- **Angelskår, Berit** (16.10.1980),
- **Baumann, André C Klæboe** (14.07.1984), signert 07.03.2025
- **Farnes, Randi Marie Berntsen** (17.07.1985), signert 07.03.2025
- **Madsen, Allan Cristoffer** (03.10.78), signert 12.03.2025
- **Opsahl, Marie Elisabeth** (xx.xx.xxxx), signert 12.03.2025
- **Jelstad, Cecilie Elise Adelheid Rødland** (29.11.1980), signert 12.03.2025
- **Stian Jean Davies** (21.03.1995),

Digitale signaturer er hentet inn via styreportalen "Bård"





KONTAKTINFO

AKTIVE GAMERE

Ressurs- og kompetansesenter for
dataspilling og e-sport

Fjøsangerveien 68.
5068 Bergen

Mobil: 416 22 614

Mail: post@aktivegamere.no

Web: www.aktivegamere.no

aktive
gamere

