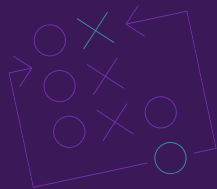


aktive  
gamere

# ÅRSRAPPORT 2025



---

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

# ÅRSRAPPORT 2025

## **AKTIVE GAMERE**

### **Innhold**

**03** *Leders beretning*

**04** *Aktive Gamere 2025- Aktivitet og gjennomføring i et avgjørende år*

**06** *Play Bergen 2025- Norges feteste gaming og tech-festival*

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

**08** *Aktive Gamere- Vår rolle som brobygger*

**09** *Organisasjon- Styret for 2025*

---

**10** *Regnskap- Årsoppgjør 2025*

**11** *Regnskap- Resultatregnskap 2025*

**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 2025:**



# LEDERS BERETNING

2025 har vært et år der Aktive Gamere har fortsatt arbeidet med å styrke kunnskap og forståelse rundt gaming og e-sport. Med et stabilt og sammensveiset team har vi videreført aktivitetene våre og bidratt til økt oppmerksomhet rundt dataspill som kultur, lærings- og fritidsarena.

Årets største høydepunkt var gjennomføringen av Play!, en festival for gaming, e-sport og teknologi. Festivalen samlet barn, unge, foreldre, fagpersoner og spillinteresserte til turneringer, aktiviteter og faglige innslag. Play! viste tydelig hvilken verdi slike møteplasser kan ha – både for gamingmiljøet og for samfunnet rundt. Den positive responsen gjør at vi nå arbeider videre med å utvikle festivalen som konsept, med mål om å ta Play! til flere byer. Samtidig ser vi allerede frem mot en ny gjennomføring i Bergen i 2026.

Debatten om skjermbruk har fortsatt gjennom året, og regjeringen har lansert nye skjermråd. Skjermrådene inkluderer alle former for bruk av skjerm, og skiller dermed ikke mellom tid brukt på gaming, og tid brukt, for eksempel, på sosiale medier. Vi skal innrømme at vi opplevde et par tilbakesteg når det gjelder aksept for gaming. Samtidig viser dette at



Aktive Gamere fortsatt har en viktig rolle: Vi bidrar med kunnskap og perspektiver som nyanserer debatten, fremhever gaming som arena for læring, fellesskap og mestring, og setter søkelys på trygg og inkluderende bruk.

Aktive Gamere har også bidratt i utviklingen av en trenerstige for e-sport i Norge, i samarbeid med Bredde e-sportalliansen og Norges E-sportforbund. Arbeidet skal bidra til å styrke kompetansen rundt organisert e-sport og legge bedre til rette for aktivitet for barn og unge.

I løpet av året har vi også hatt elever fra videregående skole i praksis hos oss. Det gir oss nye perspektiver fra unge som selv er en del av gamingkulturen, samtidig som vi får dele erfaringer fra arbeidet vårt.

Gaming og e-sport er i rask utvikling. Aktive Gamere vil fortsette å bidra til kunnskap, samarbeid og inkluderende møteplasser – slik at flere kan oppleve fellesskap, mestring og utvikling gjennom spill.

*Cecilie Jelstad*  
**CECILIE JELSTAD**  
Daglig leder, Aktive Gamere

# AKTIVITET: AKTIVE GAMERE 2025

*Aktivitet og gjennomføring i et avgjørende år*

2025 har vært et år preget av høy aktivitet og tydelig prioritering. Play har vært den klart største satsingen og har lagt beslag på store deler av organisasjonens kapasitet gjennom året. Samtidig har Aktiv Gamere deltatt på en rekke nasjonale og regionale arenaer, bidratt i faglige sammenhenger og gjennomført aktiviteter i tråd med organisasjonens formål.

Året markerer slutten på støtteperioden fra Agenda Vestland og Gjensidigestiftelsen. Midlene har muliggjort både aktivitet og utvikling, og har lagt grunnlaget for det arbeidet som vises i årsrapporten. Overgangen til 2026 innebærer utfordringer, men også et tydelig bilde av hva Aktiv Gamere kan levere når rammevilkårene er til stede.



## IDRETTSGALLAEN 2025

Idrettsgallaen 2025 samlet idrett og e-sport gjennom debatt, GallaLAN for ungdom og sterke priser. Helgen viste hvordan gaming kan styrke inkludering, fellesskap og frivillighet i idretten.



## PLAY TRONDHEIM

AG deltok på Trondheim Play med VR-aktivitet som samlet barn, ungdom og voksne. Arrangementet viste hvordan gaming i bevegelse skaper mestring, samarbeid og engasjement på tvers av generasjoner.



## PARAIDRETTSDAGEN 2025

AG deltok på Paraidrettens dag i Haukelandshallen med tilrettelagt gaming. Arrangementet viste hvordan gaming kan gi mestring, inkludering og aktivitet for mennesker i alle aldre og funksjonsnivåer.



## NORWEGIAN E-SPORT SUMMIT

AG deltok på Norwegian Esports Summit 2025 i Grimstad med fokus på helse i e-sport. Samlingen samlet sentrale aktører for å forme en trygg, inkluderende og bærekraftig e-sportframtid.



## AKTIVE GAMERE VOKSER

Dan Jørgen Eide, Marked- og kommunikasjons-ansvarlig i AG ble far for første gang i 2025. Familieforøkelsen ga en kort pause i Spillerom-podcasten før videre produksjon.



## AKTIVITETSMESSE I ÅSANE

AG deltok på FAU-samling i Åsane Arena og løftet gaming som sosial fritidsaktivitet. Ungdom og foreldre testet blazepods og fikk innsikt i mestring, trygghet og inkludering.





# PLAY! BERGEN

## *Norges feteste gaming og teknologifestival*

For Aktive Gamere var 2025 et “Play! Festival-år”. Etter tre år med planlegging og utvikling ble Play! Bergen realisert som en helhetlig festival som dekket bredden i spillkulturen, fra gaming og teknologi til bredde- og topp e-sport.

Ambisjonen var å skape en inkluderende møteplass for alle aldre, med særlig vekt på familier. I samarbeid med Bergen Live, Grieghallen, Vestlandet e-sport og Visit Bergen hadde prosjektet tilgang til høy kompetanse og solide nettverk innen kultur, arrangement og næringsliv.

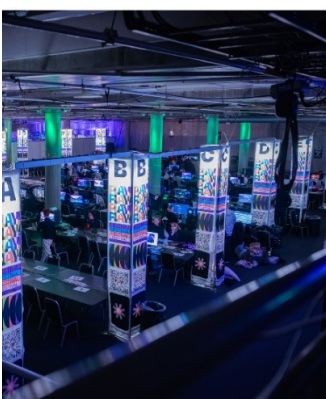
Å etablere en ny festival innebærer en krevende balansegang mellom engasjement og realisme. Gjennom tett samarbeid i Play! Bergen-teamet ble det gjennomført en trygg førstegangsfestival, der bærekraftig økonomi var et sentralt premiss. Play! Bergen ble arrangert 20.–23. november 2025,

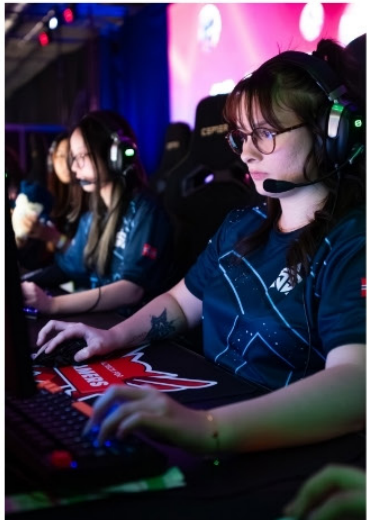
der Aktive Gamere-konferansen ble integrert i festivalprogrammet og åpnet av tidligere statsminister Erna Solberg.

Aktive Gamere bidro med betydelig innsats innen prosjektledelse, økonomi, sosiale medier, logistikk samt visuell kommunikasjon og grafisk design.

Festivalen viste seg å være levedyktig, og arbeidet med videre utvikling og skalering av konseptet startet kort tid etter. Per februar 2026 er flere Play!-festivaler under utvikling nasjonalt, og interessen for konseptet er stor. Aktive Gamere håper å være en trygg og kompetent samarbeidspartner også i 2026.

Vi ønsker spesielt å takke Agenda Vestlandet, Vestland fylkeskommune, Bergen kommune og Bergen Næringsråd for verdifull støtte som gjorde det mulig å realisere Play! Bergen 2025.





# 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 videoredigering, 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 NØBLING**

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 gaming, e-sport, helse, inkludering og solid samfunnsengasjement. Vi har jobbet for trygge rammer i e-sport gjennom samarbeid med blant annet Norges E-sportforbund og E-sportalliansen, og styrket tilgjengeligheten for barn og unge med funksjonsnedsettelse i samarbeid med Handikappedes Barns Foreldreforbund, kommuner og høyskoler. Gjennom arrangementet Play! Bergen inviterte vi hele bredden i spillkulturen inn i samme møteplass, fra gaming og e-sport til spillutvikling og kreative uttrykk. Samtidig har vi 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 2025**

*“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 DALSOREN**  
Styremedlem



**ALLAN MADSEN**  
Styremedlem



**STIAN J. DAVIES**  
Styremedlem



**MALENE JOENSEN**  
Styremedlem



**ANN HELEN O. BERG**  
Styremedlem



**OLIVER BARMAN**  
Styremedlem



## KONTAKTINFO

Ressurs- og kompetansesenter for  
dataspilling og e-sport

Wigandgården AS.  
5008 Bergen

Mobil: 416 22 614

Mail: [post@aktivegamere.no](mailto:post@aktivegamere.no)

Web: [www.aktivegamere.no](http://www.aktivegamere.no)

aktive  
gamere

