



Bacheloroppgave

IDR600 Sport Management

E-Sport - idrett eller ikke

Eirin Groven Zocholl & Thein N. Soe

Totalt antall sider inkludert forside: 40

Molde, 19.05.2021



Obligatorisk egenerklæring/gruppeerklæring

Den enkelte student er selv ansvarlig for å sette seg inn i hva som er lovlige hjelpemidler, retningslinjer for bruk av disse og regler om kildebruk. Erklæringen skal bevisstgjøre studentene på deres ansvar og hvilke konsekvenser fusk kan medføre. Manglende erklæring fritar ikke studentene fra sitt ansvar.

| Du/dere fyller ut erklæringen ved å klikke i ruten til høyre for den enkelte del 1-6: | | |
|---|---|-------------------------------------|
| 1. | Jeg/vi erklærer herved at min/vår besvarelse er mitt/vårt eget arbeid, og at jeg/vi ikke har brukt andre kilder eller har mottatt annen hjelp enn det som er nevnt i besvarelsen. | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2. | Jeg/vi erklærer videre at denne besvarelsen: <ul style="list-style-type: none">• ikke har vært brukt til annen eksamen ved annen avdeling/universitet/høgskole innenlands eller utenlands.• ikke refererer til andres arbeid uten at det er oppgitt.• ikke refererer til eget tidligere arbeid uten at det er oppgitt.• har alle referansene oppgitt i litteraturlisten.• ikke er en kopi, duplikat eller avskrift av andres arbeid eller besvarelse. | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3. | Jeg/vi er kjent med at brudd på ovennevnte er å <u>betrakte som fusk</u> og kan medføre annullering av eksamen og utestengelse fra universiteter og høgskoler i Norge, jf. Universitets- og høgskoleloven §§4-7 og 4-8 og Forskrift om eksamen §§14 og 15. | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 4. | Jeg/vi er kjent med at alle innleverte oppgaver kan bli plagiatkontrollert i URKUND, se Retningslinjer for elektronisk innlevering og publisering av studiepoenggivende studentoppgaver | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 5. | Jeg/vi er kjent med at høgskolen vil behandle alle saker hvor det forligger mistanke om fusk etter høgskolens retningslinjer for behandling av saker om fusk | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 6. | Jeg/vi har satt oss inn i regler og retningslinjer i bruk av kilder og referanser på biblioteket sine nettsider | <input checked="" type="checkbox"/> |

Personvern

Personopplysningsloven

Forskningsprosjekt som innebærer behandling av personopplysninger iht.

Personopplysningsloven skal meldes til Norsk senter for forskningsdata, NSD, for vurdering.

Har oppgaven vært vurdert av NSD?

ja nei

- Hvis ja:

Referansenummer: 249390

- Hvis nei:

Jeg/vi erklærer at oppgaven ikke omfattes av Personopplysningsloven:

Helseforskningsloven

Dersom prosjektet faller inn under Helseforskningsloven, skal det også søkes om forhåndsgodkjenning fra Regionale komiteer for medisinsk og helsefaglig forskningsetikk, REK, i din region.

Har oppgaven vært til behandling hos REK?

ja nei

- Hvis ja:

Referansenummer:

Publiseringsavtale

Studiepoeng: 15

Veileder: Ole Martin Kleivenes

Fullmakt til elektronisk publisering av oppgaven

Forfatter(ne) har opphavsrett til oppgaven. Det betyr blant annet enerett til å gjøre verket tilgjengelig for allmennheten (Åndsverkloven. §2).

Alle oppgaver som fyller kriteriene vil bli registrert og publisert i Brage HiM med forfatter(ne)s godkjenning.

Oppgaver som er unntatt offentlighet eller båndlagt vil ikke bli publisert.

Jeg/vi gir herved Høgskolen i Molde en vederlagsfri rett til å gjøre oppgaven tilgjengelig for elektronisk publisering:

ja nei

Er oppgaven båndlagt (konfidensiell)?

ja nei

(Båndleggingsavtale må fylles ut)

- Hvis ja:

Kan oppgaven publiseres når båndleggingsperioden er over?

ja nei

Dato:

Antall ord: 10450

Forord

Denne Bacheloroppgaven er skrevet av to Sportsmanagement studenter ved Høgskolen i Molde. Vi har skrevet denne bacheloroppgaven som vår avsluttende oppgave på Sport Management studiet. Denne bacheloroppgaven handler om e-Sport burde regnes som en idrett og hva må til for at det skal regnes som en idrett. Oppgavens formål var å undersøke hvorfor e-Sport er velkommen i idretten og om det er noen sammenheng med hvor velkommen e-Sport er ut ifra hvilke spill man spiller. Vi fikk ideen om denne oppgaven etter å ha hatt flere samtaler med hverandre om hva som kunne være interessant for oss begge og kom fram til et tema som ikke har vært tatt opp mye før.

Dette har vært en spennende og lærerik prosess for oss begge der vi begge har lært mye og fikk utfordret oss på mange måter. Vi vil gjerne gi en stor takk til alle respondentene som delte sine erfaringer og synspunkter i alle intervjuene. Og ikke minst, vil vi takke vår veileder Ole Martin som har hjulpet oss med denne oppgaven.

Mai 2021

Thein N. Soe og Eirin Groven Zocholl

Sammendrag

Vår problemstilling for denne oppgaven var *Hvorfor er e-Sport velkommen i idretten, og er det noen sammenheng med hvor akseptabelt e-Sport er i idretten ut ifra hvilken type spill som introduseres?*

For å svare på vår problemstilling, gjennomførte vi en rekke individuelle intervjuer med tidligere Sport Management studenter som nå jobber innenfor idretten. Vi intervjuet to daglige ledere for to forskjellige idrettsklubber, en styreleder for en idrettsklubb og en som jobber innenfor e-Sport i NFF. Med utgangspunkt i informasjonen fra intervjuene benyttet vi oss av uformell analyseteknikk der vi satte opp resultatene fra vår intervjuguide, og trakk deretter ut relevant informasjon til vår problemstilling for å analysere videre med tidligere studie og forskning. Vi har benyttet oss av teorier fra tidligere studier og forskning innenfor idrett og e-Sport.

Konklusjonen vi har kommet fram til er at e-Sport er positivt i møte med idretten fordi det kan være en læringsarena der spillerne får økt spillforståelse og kunnskap i idretten de driver med, i tillegg til å tilegne seg ferdigheter som taktiske vurderinger, koordinasjon og kombinasjonsspill. E-Sport er også en sosial arena der spillerne kan ha det gøy sammen på en annen måte enn å utøve den fysiske idretten, og e-Sport kan dermed bidra til å holde på de ungdommene som faller ut av idretten. Vi kom også fram til at sportsrelaterte spill som er forenelig med idrettens grunnleggende verdier er mest akseptabelt og velkommen i idretten enn andre type spill som baseres på mer voldelighet, som f.eks. skytespill.

Innhold

| | | |
|------------|--|---|
| 1.0 | Innledning | Feil! Bokmerke er ikke definert. |
| 1.1 | Problemstilling | Feil! Bokmerke er ikke definert. |
| 2.0 | Teoretisk bakgrunn | 2 |
| 2.1 | The Rise of eSports | 2 |
| 2.2 | Hva er e-Sport?..... | 4 |
| 2.3 | E-Sport sammenlignet med tradisjonell sport | 5 |
| 3.0 | Metode | 9 |
| 3.1 | Valg av metode..... | 9 |
| 3.2 | Intervju | 9 |
| 3.3 | Gjennomføring av dataanalyse | 9 |
| 3.4 | Validitet og reliabilitet..... | 10 |
| 3.5 | Etiske vurderinger | 11 |
| 4.0 | Resultat og diskusjon | 13 |
| 4.1 | Erfaringer med e-Sport | 13 |
| 4.2 | Koblingen mellom e-Sport og idrett..... | 13 |
| 4.3 | Burde e-Sport regnes som en idrett? | 15 |
| 4.4 | Ferdigheter, grovmotorikk VS finmotorikk | 17 |
| 4.5 | Hva må til for at e-Sport skal bli organisert? | 19 |
| 4.6 | Typer spill..... | 21 |
| 5.0 | Konklusjon | 24 |
| 6.0 | Begrensninger og videre forskning | 25 |
| | Referanser | 26 |
| | Vedlegg 1 - Informasjonsskriv/samtykkeerklæring | |
| | Vedlegg 2 - Intervjuguide | |

1.0 Innledning

E-Sport kan vanligvis refereres til videospill der man konkurrerer mot hverandre som ofte koordineres av forskjellige ligaer, stiger og turneringer, og hvor spillere vanligvis tilhører lag eller andre “sportslig” organisasjoner som er sponset av forskjellige forretningsorganisasjoner. I de siste årene har e-Sport vokst enormt og blitt veldig populært rundt hele verden. I følge Warr (2014) har det blitt anslått at mer enn 70 millioner personer så e-Sport i løpet av 2013. Denne hurtige veksten har antent en rekke kontroverser og debatter hovedsakelig blant forskere om e-Sport har de nødvendige elementene for å bli ansett som en idrett. Det har vært mye omdiskutert i mange år om hvorvidt e-Sport kan regnes som en idrett. Det er mange meninger for og imot. Mange argumenterer mot at idrett handler om å bruke kroppen på å konkurrere, noe som ikke er tilfelle i e-Sport (Suits, 2007 & Guttmann, 1978). E-Sport er altså ikke en tradisjonell fysisk idrett, men mange argumenterer med at e-Sport har mange likheter med tradisjonell idrett, både i hvordan det organiseres og utøves. Man kan være profesjonell e-Sports-utøver på heltid på samme måte som en profesjonell idrettsutøver, der spillerne dedikerer tiden sin for å bli best mulig.

Hensikten med denne studien er å finne ut hvorfor e-Sport er velkommen i idretten, i tillegg til å finne ut om e-Sport blir sett på som mer velkommen i idretten om det introduseres sportsrelaterte spill enn andre typer spill.

1.1 Problemstilling

Problemstillingen er som følgende:

Hvorfor er e-Sport velkommen i idretten, og er det noen sammenheng med hvor akseptabelt e-Sport er i idretten ut ifra hvilken type spill som introduseres?

2.0 Teoretisk bakgrunn

I dette kapittelet presenteres den teoretiske bakgrunnen som er grunnlaget for å svare på problemstillingen. Først ser vi på begynnelsen av e-Sport og hvordan det har vokst de siste årene. Deretter ser vi på definisjoner av e-Sport og sammenligner de mest populære sjangrene innenfor e-Sport. Til slutt ser vi på sju egenskaper innen tradisjonell sport som e-Sport sammenlignes med, for å se likheter og forskjeller mellom disse to.

2.1 The Rise of eSports

Begynnelsen av e-Sport kan spores tilbake til 1972 da en gruppe med studenter på Stanford Universitet bestemte seg for å samle i AI laben for å konkurrere i spillet Spacewars der vinnerpremien var et års abonnement til Rolling Stones magasinet (Li, 2016). Utviklingen av e-Sport er nå kjent som videospill der man konkurrerer (Li, 2016) og har gradvis blitt veldig populær slik at den har sett en betydelig økning i sin globale bevissthet gjennom årene.

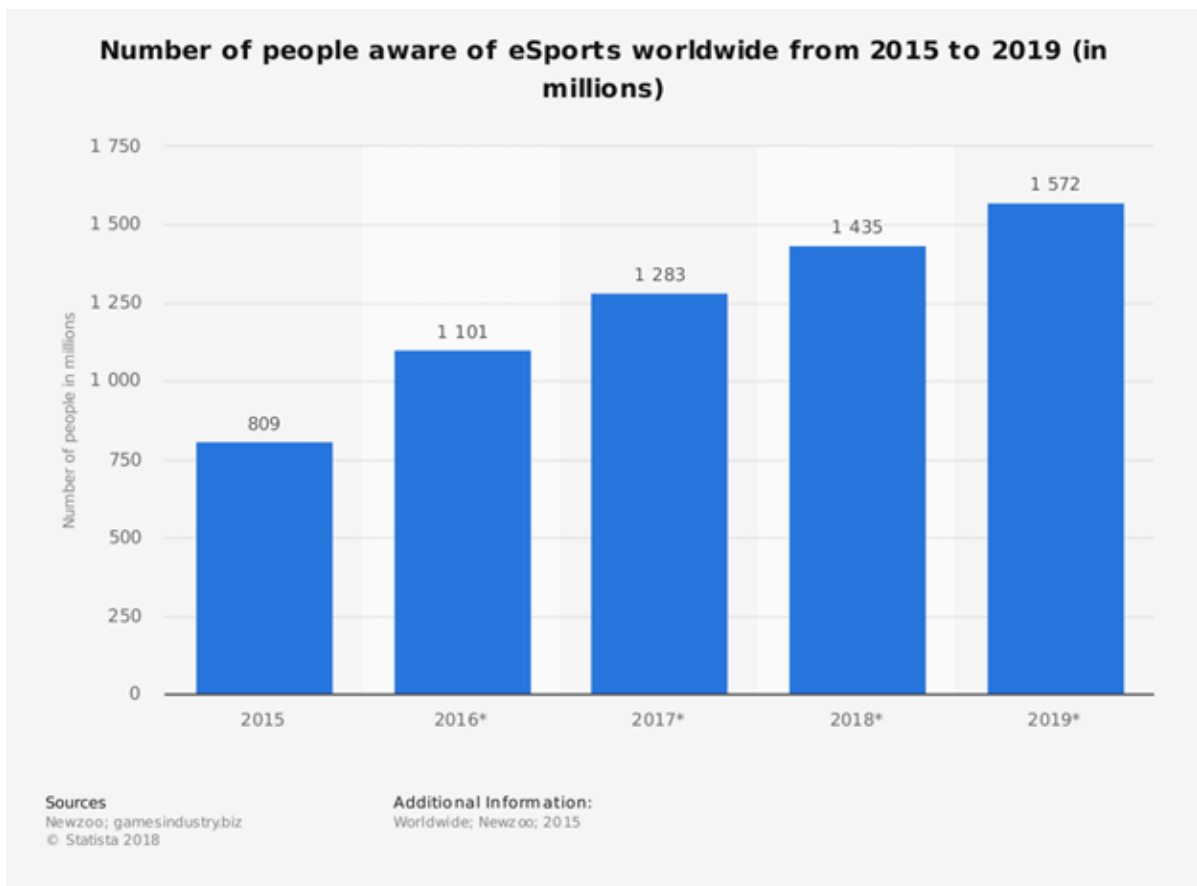
I 1990 ble første person skytespill raskt populært, og dette førte til opprettelse av mange lokale nettverksarrangementer (LAN) og PC-kafeer hvor spillere kunne møtes og spille mot eller med hverandre (Borowy, 2012). På grunn av datanettverket som strekker seg over kort avstand og lar spillere på arrangementet spille med hverandre online, ble PC-kafeer og LAN-arrangementer også svært populære. Disse hendelsene førte til konkurranse blant spillerne, og i 1997 ble det opprettet spilleligaer der spillerne konkurrerer mot hverandre (Borowy, 2012).

I tidlig 2000 årene var populariteten til videospill mer utbredt i Sør-Korea enn noe annet sted i verden. Mens resten av verden ble dominert av tradisjonell sport, klarte det koreanske samfunnet å forvandle den tidligere kjente "hobbyen" med å spille videospill til en større industri. Dette er også forklaringen bak hvorfor Sør-Korea er kjent som fødestedet til e-Sport (Jin, 2010). TV-kanaler og andre medier tok tidlige beslutninger om å kringkaste e-Sport da det begynte å vokse, og over tid begynte Korea å omfavne e-Sport som en viktig kilde til underholdning (Jin, 2010). Den hurtige veksten av e-Sport som

skjedde i Sør-Korea halvannet tiår tidligere, kan sammenlignes med den nåværende veksten av e-sport i USA, Europa og resten av verden.

E-Sports-verdenen har vokst siden da og nye investorer har vist sine interesser inne i industrien. Store selskaper som Samsung, Coca Cola og Intel har kjøpt eller investert i forskjellige e-Sports-lag. Den tidligere NBA stjernen Rick Fox kjøpte et e-Sports-lag innenfor League of Legends, og i et intervju utalte han at “Jeg ser måten e-Sports-verdenen vokser på, og vi vet vi er på randen av noe massivt” (Soshnick, 2015).

I følge Statista-a (2019), har antallet personer som kjenner til e-Sport økt med 763 millioner bare i tidsrommet mellom 2015-2019.



2.2 Hva er e-Sport?

Begrepet e-Sport ble først opprettet av Online Gamers Association (OGA) i 1999 (Hutchins, 2008). E-Sport refererer til det konkurransedyktige nivået av datamaskin-, video- eller konsollspillaktiviteter (Salo, 2017). En mer spesifikk definisjon er «en form for sport der de viktigste aspektene ved sporten tilrettelegges av elektroniske systemer; input fra spillere og lag, og output fra e-Sports-systemet, er et resultat av interaksjon mellom menneske og datamaskin» (Hamari & Sjöblom, 2017). E-Sport er organiserte videospillkonkurranser, oftest i sammenheng med organiserte turneringer (Jenny et al., 2017).

Noen av de vanligste individuelle og lagbaserte spill-sjangrene innenfor e-Sport er strategispill – også kalt RTS – flerspiller online kamparena, skyting, racing, slåssing og sportspill (Olsen, 2015). Sportspill og RTS-spill er de to mest populære sjangrene innen e-Sport (Jonasson & Thiborg, 2010). Sportspill imiterer fysisk sport, mens RTS-spill representerer militære slag der en individuell spiller kontrollerer en hel hær med fokus på å beseire eller ødelegge motstanderne. Andre spill er orientert mot kamp- eller kampaktiviteter (Burk, 2013).

Til tross for ulikheter, har alle e-Sport-spill former for komparative målinger som brukes til å fastslå spillerens nivå av prestasjon i spillet (Seo, 2013). I sportsrelaterte spill skal disse målingene være i samsvar med reglene for en fysisk idrett, som å score mål (Crawford og Gosling, 2009), mens i RTS-spill kreves det at spillerne beseirer sine motstandere (Buchanan-Oliver & Seo, 2012). I tillegg til reglene i spillet, blir formatene til e-Sports-konkurranser ofte styrt av eksterne styrende organer og fellesskap av e-Sports-spillere, som utfører en institusjonaliserende rolle for å sikre konsekvent oppførsel blant ulike praksiser i dataspill (Seo, 2013).

Burk (2013) sier at mens millioner av forbrukere spiller spill på fritiden, er en nyere bølge av profesjonelle spillere har som intensjon å tjene livets opphold ved det som kalles e-Sport. Man kan si at e-Sport er midt mellom dataspill og profesjonalisert sport, der spillerne konkurrerer mot andre for å forbedre ferdighetene og evnene sine, og overgå motstanderne sine (Wagner, 2007).

2.3 E-Sport sammenlignet med tradisjonell sport

Selv om e-Sport har blitt populært og vokst opp enormt i hele verden de siste 20 årene, er det fortsatt motstand om e-Sport virkelig kan bli ansett som en vanlig sport. Ifølge Council of Europes European Sport Charter i 2001 betyr "Sport" alle former for fysisk aktivitet som, gjennom uformell eller organisert deltakelse, tar sikte på å uttrykke eller forbedre fysisk form og mentale velvære, danne sosiale forhold eller oppnå resultater i konkurranse på alle nivåer (Council of Europe, 2001).

I forskningsartikkelen til Jenny et al. (2017), skrives det om sju egenskaper som definerer sport, definert av Guttmann (1978) og Suits (2007).

1) Lek.

Guttmann (1978) hevdet at lek danner grunnlaget for alle idretter, som betyr at det er en frivillig, iboende motivert aktivitet som utføres for moroskyld og glede. Når det kommer til e-Sport, spiller spillerne videospill for fornøyelse, og oppfyller dermed denne egenskapen til sport (Jenny et al., 2017).

2) Organisert.

Suits (2007) hevder at sport er alle målrettede aktiviteter som overholder regler. Guttmann (1978) sier at idretten er organisert og styres av regler. I typiske e-Sports-turneringer konkurrerer lag på 4-5 spillere flere runder over en viss tidsperiode og spiller et valgt videospill, der detaljerte regler og forskrifter spesifiserer turnerings- og kampregler med detaljerte instruksjoner angående spill- og serverinnstillinger. For å lykkes må spillerne følge disse spesifikke retningslinjene og strukturen til hvert spill (Jenny et al., 2017). Dette betyr at e-Sport er organisert med regler.

3) Konkurransen.

Ifølge Guttmann (1978) må idrett inkludere konkurranse som resulterer i en vinner og taper. E-Sport består av konkurranse i videospill som til slutt fører til en vinner, og iboende i begrepet konkurranse er tilstedeværelsen av en motstander som man vil vinne over, tape mot eller spille uavgjort (Drewe, 2003). E-Sport innebærer altså konkurranse, og da ofte veldig intens konkurranse, og man kan delta i konkurranse med mennesker over hele verden (Jenny et al., 2017).

4) Ferdigheter.

Ifølge Suits (2007) må sport inneholde dyktig spill der sjanseløst eller uflaks ikke er den eneste grunnen til å vinne, men bruken av ferdigheter. Det hevdes at det kreves dyktig koordinering for å spille e-Sport da spillere manipulerer knapper for å effektivt styre avataren på skjermen (dvs. et ikon eller en figur som representerer spilleren i et videospill) (Jenny et al., 2017). Raske reflekser, god manuell fingerferdighet og utmerket hånd-øye-koordinering er en forutsetning for å profesjonelt spille skytespillet Counter-Strike (Rambusch, Jakobsson & Pargan, 2007). Sportslig intelligens trengs også i et videospill. En vellykket e-Sport-spiller må ha omfattende kunnskap og ferdigheter med spillforståelse og taktisk og strategisk bedømming for å handle effektivt og løse problemet, eller hjelpe spilleren å løse problemet i spillet (Hemphill, 2005). Sportsrelaterte spill har blitt foreslått til bruk i kroppsøving på grunn av potensielle fordeler med kognitiv ferdighetstrening, økt idrettskunnskap, tilegnelse av sportsrelatert språk og forbedring av samarbeid i spill med flere spillere (Jenny & Schary, 2014). Det er altså ingen tvil om at gode ferdigheter kreves innen e-Sport.

5) Fysiske ferdigheter.

Suits (2007) mener at man kan skille sport fra spill ved at idretter har fysiske ferdigheter. Guttmann (1978) mener at sport må bestå av fysiske konkurranser. Hemphill (2005) hevder at på grunn av sportens natur er det den viktige egenskapen fysisk dyktighet som skiller sporten fra spill. For at et spill skal heves til idrettsnivået, må den fysiske bevegelsen fra deltakeren være integrert i en vellykket gjennomføring av oppgaven. For eksempel er stor fysisk ferdighet nødvendig for å lykkes i basketball. Et dårlig utført hoppeskudd vil sannsynligvis ende med en resulterende glipp. Men hvordan en knapp trykkes på en controller eller et keyboard, har ingen konsekvenser for resultatet av en e-Sport-konkurranse. Derfor, for at et spill skal betraktes som en sport, må fysiske ferdigheter være til stede, og vellykket gjennomføring av disse fysiske ferdighetene må ha en direkte innvirkning på den vellykkede fullføringen av oppgaven (Jenny et al., 2017).

6) Finmotorikk VS grovmotorikk.

Finmotoriske ferdigheter brukes i e-Sport, mens grovmotoriske ferdigheter er oftere forbundet med atletisk aktivitet. Grovmotorikk, ofte til stede i sportslige aktiviteter,

inkluderer ferdigheter der store muskelgrupper (f.eks. quadriceps, hamstrings, gluteus maximus, etc.) produserer bevegelse (Haibach, Reid og Collier, 2011). Eksempler på grovmotoriske ferdigheter er å sparke en fotball eller hoppe over et hinder.

Finmotorikk innebærer presise bevegelser med økt nøyaktighet og kontroll som benytter mindre muskelgrupper (Haibach, Reid og Collier, 2011). Ferdigheter der man manipulerer f.eks. videospillkontroller innebærer finmotorikk. Det finnes mange idretter som krever finmotorikk, som å sikte med en racket i tennis, men i de fleste idretter som har finmotorikk brukes likevel primært grovmotoriske bevegelser. Et unntak er bueskyting og skyting, som er idretter som ikke inkluderer store mengder grovmotoriske bevegelser. Ifølge Hemphill (2005) involverer «ekte» sport mest ansikt til ansikt aggresjon, kraft og kroppskontakt. Dette mangler åpenbart innen e-Sport, men erstattes med virtuell vold (Jenny et al., 2017). I en tradisjonell idrett risikerer atleten å bli skadet ved å trene og utføre ferdigheter. I e-Sport er det avataren som risikerer skade, og det har ingen direkte konsekvenser for spilleren, annet enn at spilleren må begynne et nytt spill. E-Sport involverer bare finmotorikk for en vellykket fullføring, noe som ikke oppfyller tilstanden til fysiske ferdigheter innenfor vanlige definisjoner av sport. Inntil e-Sport inkluderer bevegelsesbaserte videospill som sporer grovmotorisk kroppsbevegelse i spillet, kan ikke det generelle publikum akseptere e-Sport som «ekte» sport (Jenny et al., 2017).

7) Institusjonalisering.

Institusjonalisering refererer til en aktivitet som har en lang historie der regler er utviklet og standardisert, læring av spillet blir formalisert, kompetanse utvikler seg, og trener, trenere, tjenestemenn og styrende organer dukker opp (Suits, 2007). Selv om e-Sport har blitt unektelig populært, er stabilitet i institusjonell organisering og regulering fremdeles uprøvd (Jenny et al., 2017). Standardiseringen av reglene åpner opp for at konkurranse kan forekomme fra en hel region og over hele verden, slik man har sett med tradisjonell sport (Drewe, 2003). Dermed kan ikke viktigheten av utvikling og standardisering av regler undervurderes (Jenny et al., 2017). Med tradisjonell sport faller utvikling, standardisering og implementering av regler inn under tilsynet av styrende organer, noe som har gitt relativ stabilitet for idretten (Jenny et al., 2017). Electronic Sports World Cup er årlig vert for over 200 000 tilskuere under deres 5-dagers mesterskapsturnering i Paris, med over 1 million visninger online over hele verden (ESWC, 2015). Eksistensen av en stor internasjonal konkurransedyktig

tilstedeværelse innen e-Sport vil indikere eksistensen av velutviklede styrende organer som fører tilsyn med oppretting og standardisering av regler, men det har ikke vært tilfelle (Jenny et al., 2017). Flere konkurrerende organisasjoner har utviklet mesterskapsturneringer, noe som utgjør en potensiell trussel for institusjonalisering av e-Sport (Jenny et al., 2017).

Thiborg (2009) bemerker seg at prosessen mot institusjonalisering spiller en viktig rolle i transformasjonen av «hektisk lek» til organisert idrett i e-Sport, og hevder at fremvoksende styrende organer har betydning i å definere e-Sport som en form for sport.

Kort oppsummert av Jenny et al. (2017), ser det ut til at e-Sport inkluderer lek og konkurranse, er organisert av regler, krever ferdigheter, og har et bredt spekter av følgere. I midlertidig mangler e-Sport for tiden det fysiske og institusjonalisering.

3.0 Metode

I dette kapittelet skal vi gjøre rede for valg av metode. Vi forklarer hvorfor vi valgte den kvalitative metoden, hvilken type intervju vi har valgt og presenterer kort hvordan intervjuguiden er delt inn. Deretter presenterer vi utvalget, og hvordan vi har gjennomført analysen av data, før vi diskuterer validitet og reliabilitet ved valg og gjennomføring av metode. Til slutt går vi gjennom etiske vurderinger.

3.1 Valg av metode

For denne oppgaven har vi valgt å bruke både den kvalitative metoden for vår undersøkelse. Kvalitativ forskning handler om å samle inn data ved intervjuer. Man bruker gjerne kvalitativ metode når man vil gå i dybden på intervjuobjektet (Jacobsen, 2005). Vi har valgt denne metoden for vår problemstilling da vi får en dypere forståelse om respondentenes meninger og hvorfor de mener som de mener. I tillegg finnes det ikke så mye forskning om e-Sport, og da kan den kvalitative metoden være godt egnet. Det ville vært vanskeligere å trekke de riktige konklusjonene om vi hadde brukt den kvantitative metoden da de ville vært basert på meningsmålinger og statistikk, og ikke en dypere innsikt og mer informasjon som vi er ute etter.

3.2 Intervju

Et kvalitativt intervju kan ha ulike grader av åpenhet (Jacobsen, 2015). Vi har valgt å benytte et semi-strukturert intervju, som er en mellomting av en åpen samtale og en lukket spørreskjemasamtale. Det vil si at intervjuet er planlagt, samtidig som man kan være fleksibel i forhold til personen som intervjues. Vi kan da tilpasse spørsmålene og stille nye spørsmål underveis. Vi har laget en intervjuguide med tema vi skal innom og noen faste spørsmål i fast rekkefølge, men med kun åpne svar, og er åpen for å også stille andre spørsmål som er interessant i forhold til det respondenten forteller. Spørsmålene som er stilt er åpne og store slik at respondentene selv kan tolke spørsmålene i stor grad. Først går vi inn på respondentens erfaringer med idrett, gaming og e-Sport, i tillegg til hva

respondenten mener om e-Sport generelt. Deretter snakker vi rundt temaet om e-Sport burde regnes som en idrett. Vi går deretter inn på tema som ferdigheter, grovmotorikk VS finmotorikk, organisering og forskjellige typer spill innen e-Sport. Til slutt snakker vi om opplevelsen av foreldrenes holdning til e-Sport i klubben.

3.3 Utvalg

Vi har valgt å begrense utvalget vårt til to lokale idrettsklubber i Molde. Vi valgte disse to klubbene fordi de har kjennskap til e-Sport. Den ene klubben har nettopp startet opp med e-Sport, mens den andre klubben er i prosessen med å innføre e-Sport. Vi har intervjuet tre personer som sitter i lederskapet/styret i disse klubbene. Vi inkluderer både styret og lederskapet for å få et best mulig bilde av ulike synspunkter og meninger om hvorfor e-Sport er velkommen i disse klubbene, og om typer spill som introduseres har noe å si om hvor velkommen e-Sport er. I tillegg har vi intervjuet en leder i NFF innen e-Sport for å få en bredere synsvinkel.

3.4 Gjennomføring av dataanalyse

Først transkriberte vi alle intervjuene. Intervjuobjektene ble satt som 1, 2, 3 og 4 for å holde dem anonymisert. Deretter analyserte vi innholdet ved å lese gjennom intervjuene og identifisere hva respondentene sa om det aktuelle temaet. Vi kategoriserte data ved å samle innhold som omhandlet det samme. Deretter fant vi sammenhenger og satte de viktigste faktorene opp mot hverandre fra intervjuene for å finne likheter og forskjeller.

3.5 Validitet og reliabilitet

Intern gyldighet innenfor kvalitativ forskning går ut på om resultatene oppfattes som riktige, om man har beskrevet et fenomen på riktig måte. Den eksterne gyldigheten dreier seg om i hvilken grad funnene kan generaliseres til andre enn dem man faktisk har undersøkt. Reliabilitet handler om det er trekk ved selve undersøkelsen som har skapt de resultatene vi har kommet fram til (Jacobsen, 2016).

Reliabiliteten under intervjuene påvirkes av intervjuereffekten, dvs. at den som intervjues blir påvirket av intervjueren (Jacobsen, 2016). Det ble gjort lydopptak av intervjuene for å gjøre analysearbeidet så presist som mulig, og dette førte til at vi kunne være mer til stede og fokusere på selve intervjuet, noe som har gjort at intervjuet ble mer pålitelig. For å øke reliabiliteten prøvde vi å opptre likt under alle intervjuene slik at svarene ikke skulle bli påvirket i stor grad av det. Noe som kan ha vært med å påvirke resultatet er at vi kjenner et par av intervjuobjektene fra før. Vi valgte å utføre tre av intervjuene på klubbhusene der intervjuobjektene oppholdt seg til daglig, for å få en mer naturlig og avslappet kontekst. Alle intervjuene foregikk på dagtid. To av disse intervjuene fungerte bra uten noen form for forstyrrelser, mens i det ene var det litt forstyrrelser i begynnelsen av intervjuet og i tillegg virket respondenten litt ukonsentrert, noe som er med å påvirke reliabiliteten. Det ene intervjuet ble gjort via videosamtale der vi oppholdt oss i hjemmene våre og det fungerte bra.

Den eksterne gyldigheten vurderes som nokså lav fordi vi har intervjuet for få enheter med for lite spredning til at funnene kan generaliseres i stor grad. Hadde vi hatt et større og bredere utvalg med flere respondenter hadde vi kunnet generalisere studien i større grad. Når det kommer til den interne gyldigheten så har vi gjengitt informasjon fra respondentene på så korrekt måte som mulig med stor hjelp av lydopptakene. Vi har prøvd å velge ut respondenter som har mer eller mindre kjennskap til e-Sport. To av intervjuobjektene har mer erfaring med e-Sport, mens to av dem har mindre erfaring. Tre av dem har god kunnskap, og vurderes som mer pålitelige kilder. Den ene hadde mindre kunnskap og dermed mindre å komme med i forhold til det som ble tatt opp under intervjuet. Siden det ikke finnes mye forskning og mange undersøkelser rundt vår problemstilling innen e-Sport, blir det vanskelig å si om gyldigheten er styrket på spørsmålet om resultatene gjenspeiler virkeligheten.

3.6 Ethiske vurderinger

Det er tre grunnleggende krav knyttet til forholdet mellom forsker og dem det forskes på: Informert samtykke, krav på privatliv og krav på å bli korrekt gjengitt (Jacobsen, 2016, 47-52):

Informert samtykke: Den som undersøkes, skal være i stand til å bestemme frivillig uten press fra andre, om han eller hun vil delta i undersøkelsen, og ha evnen til å vurdere ulemper og fordeler før de tar et valg. I vår undersøkelse med intervju er det viktig at

deltakerne må få tilstrekkelig informasjon om hovedhensikten til undersøkelsen og om hvordan resultatene skal benyttes, og vi har dermed laget et informasjonsskriv som viser nettopp dette i tillegg til rettighetene til dem som undersøkes og hva det innebærer å delta. Alle som deltok i vår studie hadde et frivillig valg om å delta uten noe ytre press.

Krav til privatliv: Hvis sensitive opplysninger om en person blir oppgitt i undersøkelsen, må man sikre privatlivet til personen. Man skal ikke kunne identifisere personer som har svart på undersøkelsen. Vi har tatt hensyn til dette ved å unngå spørsmål som kan identifisere enkeltindivider. Personene som intervjues blir anonymisert, og vi sletter data som kan hjelpe til med å identifisere enkeltpersoner, som personlige opplysninger om navn osv.

Krav til presentasjon av data: Dette kravet innebærer at man skal presentere resultatene så nøyaktig som mulig, man skal ikke ta resultatene ut fra sin sammenheng, og man skal heller ikke forfalske data og resultater. All informasjonen som er blitt samlet inn, skal være tilgjengelig slik at andre kan kontrollere og etterprøve konklusjonene. Under intervjuene er det gjort et lydopptak av hele samtalene. Vår oppgave som forsker er å gjengi informasjonen vi har fått på mest mulig nøyaktig måte, noe som lydopptakene har hjulpet oss med. Dette er det informert om i informasjonsskrivet til respondentene.

4.0 Resultat og diskusjon

I dette kapitlet blir resultatet presentert og diskutert. Resultatene er basert på de fire intervjuobjektens sitater. Resultatet blir diskutert og koblet opp mot teorien. Kapitlet er delt opp i flere deler etter strukturen fra intervjuguiden.

4.1 Erfaringer med e-Sport

Når det gjelder hva slags erfaringer respondentene har rundt e-Sport, så ligger alle på ulike nivå på hvor godt de er kjent med e-Sport og gaming.

Nr 1 har drevet med gaming og e-Sport siden 7-8 årsalderen og bruker fortsatt mye tid på forskjellige sportspill, og har ganske mye erfaring med e-Sport: *«Jeg har noen 100 timer i året tenker jeg på diverse spillplattformer med idrettsrelaterte spill da».*

Nr 2 har relativt lite erfaring med e-Sport og ser det som en hobby eller fritidsaktivitet: *«Nei egentlig har jeg ikke så mye erfaring med e-Sport. Det har vært en hobby eller fritidsaktivitet».*

Nr 3 har også lite erfaring med e-Sport bortsett fra å arrangere FIFA kvelder med venner, og en FIFA-turnering for idrettsklubben han jobber for: *«Jeg har arrangert en turnering og der har vi den erfaringen vår og administrerte turneringen».*

Nr 4 jobber for eFotball-avdelingen i NFF og har dermed mest erfaring og relasjon til e-Sport.

4.2 Koblingen mellom e-Sport og idrett

Alle har noe positivt å si om det å koble sammen e-Sport og idrett. Nr 1 mener at ved å ha et sportstilbud innen e-Sport kan idrettslaget ta større rolle i samfunnsansvaret med å gi barn og ungdom som føler de ikke lenger har en plass i idrettslaget et sosialt sted å møte opp.

«Jeg tror at idrettslag som har tilbud innenfor eSport kan opprettholde sitt samfunnsansvar eller ta en større rolle i samfunnsansvaret i det å ha et sportstilbud. Jeg tror jeg er sunt både for klubben, da snakker vi medlemstall, vi snakker økonomi og alt det der, men vel så viktig kanskje for samfunnet at ungdom som kanskje ikke lenger føler at de har en plass i fotballaget eller håndballag at de har fortsatt et sosialt sted å møte opp hvor de kan videreutvikle seg da både som mennesker og innenfor noe de synes er gøy da».

Nr 2 mener at ved å få inn e-Sport i en klubb er det mer sosialt å samles enn at de går hjem og spiller alene, i tillegg til at de kan lære hverandre og få større fotballforståelse.

«Får du e-sport inn i en klubb så er det mer sosialt det å samles, at folk kan komme her, det er ikke alle som har råd en gang til konsoller og play-station, da kan de få komme her så de ikke blir utelatt av gjengen. Alle skal få prøve, alle skal få være med. Det er bedre at de sender ungene til oss og spiller en og en i fysiske rom, det kan sitte andre å se på, komme med tips og de kan lære hverandre».

Nr 3 mener at man lærer mye av å spille FIFA, at e-Sport er en fin måte å koble av fra presset ute på banen om å prestere hele tiden, og at man kan få inn de «spesielle» som ikke har turt å gå inn i idretten.

«Du lærer jo mye og spesielt med fotballspillere, så lærer du mye av å spille FIFA. De som spiller FIFA kan se mer på fotball og du får mye ubevist kunnskap. E-sport er en fin måte å koble av fra akkurat det jaget hele veien om å bli bedre med venstrefoten av høyrefoten eller hånda eller håndball eller hva det måtte være så ting som sjakk og e-sport som de gjør det kobler de vekk fra det presset de har ute på banen. Og da har vi kanskje fått med de som ikke har turt å gå inn i idretten fordi at de følte seg litt spesiell».

Nr 4 mener at man kan bruke FIFA til å skape den nære sammenhengen i vanlig fotball og eFotball, og at det skal bli en forlengelse og mer fotball i hverdagene.

«Så hvert fall innenfor eFotball, prøver jeg å skape den nære sammenhengen og se likhetene istedenfor å splitte det i at dette er eFotball og dette er vanlig fotball».

Han sier også at man kan få med seg læringsaspekter fra å spille eFotball.

«Så det litt mer positive aspektet er at disse spillene har blitt såpass realistiske at man kan spille vanlig fotball og så kan man gå inn etterpå og spille efootball, og så kan man ta med seg aspektene over å se at det jeg gjorde der og der det funker. Og så kan du ta med deg ut på banen og liksom prøve på den finta du gjorde spillet. Og jeg hvis jeg spiller sånn og sånn sammen med lagkameratene mine så blir det kanskje ledig rom på høyrekant der. Så du kan få med deg læringsaspekter».

Som nevnt tidligere ifølge Jenny & Schary (2014), har sportsrelaterte spill fordeler med kognitiv ferdighetstrening, økt idrettskunnskap og forbedring av teamarbeid i spill med flere spillere. Det som går igjen blant intervjuobjektene er at e-Sport, da spesielt FIFA, kan være en læringsarena der man får mer kunnskap og spillforståelse. I tillegg kan e-Sport bidra med et sosialt sted å møtes og få inn de som har falt ut eller ikke har turt å bli med i idrettslaget. Slik som lek og sosiale forhold er et av grunnlagene i idretten (Guttmann, 1978), er det også det samme for e-Sport. E-Sport kan til og med være et verktøy for å holde på eller få tilbake de som har falt ut av idretten ved at de kan ha det gøy på en annen måte enn å prestere ute på banen.

4.3 Burde e-Sport regnes som en idrett?

I spørsmålet om e-Sport burde regnes som en idrett, var det både delvis like og ulike synsvinkler. I teorien ble det nevnt at for at et spill skal betraktes som en sport, må fysiske ferdigheter være til stede (Suits, 2007). Nr 1 støtter den og synes det er viktig å skille mellom e-Sport og idrett fordi det har store konsekvenser hvis den generelle tankegangen til befolkningen er at man driver med idrett ved å sitte foran TV-en eller PC-skjermen, idrett er definert som kroppsøvelse.

«Forskjellen på sport og idrett. Idrett definert som kroppsøvelse. Det tror jeg er viktig å holde på for hvis vi kommer til et samfunn om 50 år hvor alle driver idrett fordi de sitter foran en TV eller PC skjerm har så store konsekvenser hvis det er den generelle tankegangen i Norge».

Han sier også at «*hvis e-Sport ikke skal defineres som en idrett så har Idrettsforbundet en jobb å gjøre med å gå gjennom idrettene vi allerede har og luke ut det som også faller i samme kategori*».

Tre av fire mente at e-Sport kan være en idrett på visse kriterier. Nr 2 sier seg positiv til at e-Sport kan betegnes som en idrett og nevner problemstillingen med sjakk som også dukker opp for e-Sport.

«Hvorfor ikke. Debatten om sjakk, samme problemstillingen vil nok dukke opp for e-sport, med at man må være over 12 år for å konkurrere. Sjakk vil at det skal være premiering og at de beste skal få en belønning, det tipper jeg også at e-Sport vil i et sluttspill når det sitter en igjen på toppen. Folk vet hvem det er, hvorfor bare se heder og ære, er det riktig eller feil?»

Nr 3 mener at så lenge man føler at man må samarbeide for å oppnå noe så blir det samme likhet som man får i fysisk idrett med lagfølelsen, og at man ikke må gjøre noe fysisk krevende for at det skal være idrett.

«Så lenge du føler at du må samarbeide for å oppnå noe da så blir det samme likhet som du får i fysisk fotball eller håndball eller andre idrett, så får du de samme følelsene at du er en del av et lag. Jeg synes at sjakk er en idrett. Så da mener jeg at e-Sport skal likestilles med type sjakk og det er jo en idrett. Jeg bruker å se på sjakk turneringer og man må være i ganske god fysisk form for å kunne drive med det lenge. Man må ikke gjøre noe fysisk krevende for at det skal være en idrett».

Nr 4 sier at e-Sport er idrett når man klarer å utvide sitt potensiale på en stor på en stor arena med mye publikum og mye press på skuldrene, man må ha stort nivå av konsentrasjonsevne og klare å prestere med høy puls og et voldsomt press. Han nevner altså at det mentale har mye å si for om e-Sport kan betegnes som en idrett.

«Så er det et voldsomt press. Og da er det kun de beste som klarer å faktisk prestere og det vil jeg si at det er idrett. Når vi klarer å utvide sitt potensiale på en stor arena med mye publikum, mye press på sine skuldre og alt som, så jeg vil si at det absolutt er idrett».

Resultatene taler her mer for at e-Sport kan regnes som en idrett enn at det ikke kan det når man ser bort fra det fysiske. Idrett inkluderer mer enn bare fysiske ferdigheter, og som nevnt her ser man likheter med idrett og e-Sport. E-Sport inkluderer lek og konkurranse, og krever dyktighet og ferdigheter (Jenny et.al., 2016), da spesielt i denne sammenhengen mentale ferdigheter for å mestre situasjoner med stort press, som er et likhetstrekk med den tradisjonelle idretten. I underkapittelet nedenfor ser vi på flere ferdigheter som man finner i e-Sport.

4.4 Ferdigheter, grovmotorikk VS finmotorikk

Når det kommer til ferdigheter brukt i e-Sport mener nr 1 at e-Sport ikke skiller seg fra de passive idrettene som finnes, det er en konkurranse hvor man må ha mye ferdigheter og en god del egenskaper for å bli god.

«Det er på mange måter en konkurranse hvor du trenger ganske mye ferdigheter. Du må ha en god del egenskaper for å bli god og på den måten så skiller det seg så absolutt ikke fra sjakk, fra curling, fra alle disse passive idrettene. En av de en av de største idrettene i Norge siste 100 årene er jo skyting. Der ligger du stille på samme plass, eller sitter eller står og skal treffe en blink. Jeg ser ikke hvordan e-Sport er noen annerledes enn det».

Nr 2 sier at de som spiller FIFA kan ta med seg det de gjør på FIFA ut på banen, som f.eks. kombinasjonsspill.

«De som spiller FIFA kan ta med seg det de gjør på FIFA ut på banen, som kombinasjonsspill. Det blir spennende å se om de kan lære noe av det».

Nr 3 sier det er mange idretter som ikke bruker store muskelgrupper og krever finmotorikk, man må ha finmotorisk teknikk for å drive med e-Sport, og må ikke bruke de store muskelgruppene eller ha grovmotoriske bevegelser for at det skal være betegnet som idrett.

«Igjen, så er det mange idretter som ikke bruker store muskelgrupper. For eksempel, Darts regnes som en idrett og det krever finmotorikk. Det samme er med e-Sport. Man må ha

finmotoriske teknikk ferdigheter for å drive med e-Sport. Du må ikke bruke de store muskelgruppene eller ha grovmotoriske for at det skal bli betegnet som en idrett».

Han sier også at det er like mye idrett det som skjer i hodet med å forstå spillet.

«Jeg mener at det er like mye idrett om det som skjer er oppe i hodet eller det skjer i kroppen. Det som skjer opp i hodet er det viktigste. For eksempel i fotball, så trenger du ikke å være supergod form for å være en god fotballspiller. Så lenge du forstår spillet og du forstår folk rundt omgivelsene så kan du bli en god fotballspiller. Det å ha roen og fin oversikt er noe du kan få i e-Sport».

Nr 4 sier at man har idretter der man sitter stille og ikke anstrenger kroppen mye, men bruker finmotorikk, slik som FIFA der man bruker taktiske vurderinger og det å bruke finmotorikk ved å trykke i akkurat den hundredelen man må trykke for at ballen skal gå i mål.

«Ja i fotball så løper du, i håndball løper du eller i orientering løper du der er alt det. Men du har også de idrettene som for eksempel motorsport. Da sitter du stille og egentlig ikke anstrenger kroppen, men det er også finmotorikk. Men hvor mye skal jeg presse gasspedalen og hvor mye skal jeg svinge for å spare de hundre delene gjennom en sving. Det samme sjakk. Det er som hvordan skal jeg spille dette spillet, skal jeg gå hardt ut og presse. Om det blir den taktiske vurderingen har litt det samme som i e-Sport generelt og eFotball som jeg snakker for da med at det er de der små detaljene som bikker det i din favør. Og det at man ser at de beste spillerne er best gjennom en hel sesong gjør at det er ikke noen tilfeldighet at de er gode. De på en måte beviser gjennom det at finmotorikk er å trykke i akkurat hundredeler der hvor de må trykke for at den ballen skal gå i mål eller at de skal skyte til motstanderne».

Alle mener altså at man trenger ferdigheter for å drive med e-Sport. Som nevnt tidligere i teorien trengs det sportslig intelligens i videospill, som spillforståelse og koordinasjon og taktiske vurderinger for å handle effektivt (Jenny et al., 2017). Disse ferdighetene nevnes også blant intervjuobjektene som viktige ferdigheter innen e-Sport. Sportsrelaterte spill kan bidra til å øke disse ferdighetene, som igjen kan overføres når spillerne utfører den fysiske sporten. Det som gikk igjen i intervjuene var at e-Sport kan sammenlignes på lik

linje med mer «passive» idretter der finmotorikk blir brukt. Flere passive idretter der man hovedsakelig bruker finmotorikk ble nevnt, slik som sjakk, dart, skyting og motorsport. Når man spiller e-Sport blir ikke de store muskelgruppene brukt, men finmotoriske bevegelser av mindre muskelgrupper som krever nøyaktighet og kontroll. Det vil si at selv om e-Sport ikke er fysisk anstrengende i samme grad som det vi ser på som tradisjonell idrett, kreves det altså ferdigheter i form av fysiske finmotoriske bevegelser, i tillegg til de allerede nevnte ferdighetene spillforståelse, koordinasjon og taktiske vurderinger.

4.5 Hva må til for at e-Sport skal bli organisert?

I spørsmålet om hva som må til for at e-Sport skal bli organisert eller institusjonalisert slik som idretten kom det fram fra nr 1 at det faller naturlig hvis klubber tilbyr e-Sport som en aktivitet.

«Jeg tror at det faller veldig naturlig hvis klubber tilbyr det som en aktivitet. Da vil det automatisk bli egne treningsgrupper og det vil falle inn i medlemstall og hele den pakka der. Hvis vi spør mannen på gata «hvem er en eSportsutøver?» så ser de for seg en gutt på 14-15 år med masse kviser, en redbull stående ved PC'en med headset på som sitter og gamer 24 timer i døgnet. Det er det generaliserende blikket på det på samme måte som snowboarderne var disse hashrøykerne som satt og tok livet helt med ro. Så det tror jeg kommer til å endre seg ganske naturlig de neste 10-15 årene så sant at idrettsklubbene har et tilbud rundt det, da tror jeg det vil komme naturlig. Så er det selvfølgelig noen hinder, i hvilken grad idrettsforbundet aksepterer det som en idrett».

Nr 2 var på samme tanke og synes det ville vært greit å få en mal på hvordan man går fram i klubben for å tilby det som en aktivitet.

«Det enkleste hadde vært å få en mal, sånn skal til for klubben, dere må ha en der osv. i forhold til dette med å arrangere cuper – sånn går du fram. Få en mal på det trinnvis. En: lokale, to: konsoll osv. Det er greit at det blir styrt fra en plass. At det blir sendt ut nyhetsbrev fra NIF om at de som ønsker et tilbud de melder på her blant folk i e-sportsforbundet».

Nr 3 mener man må ha noen i klubben som interesserer seg for e-Sport som kan ta ansvar og drive det, presentere det for ungdommene og rekruttere.

«Så må vi ha folk som har interesser for det som kan dra dette her videre og at vi har frivillige engasjerte som tenker at dette er noe vi har lyst å ha fordi vi kommer ikke til hente inn folk fra andre steder en klubbens land. Det må være et behov i klubben. Når første behovet er kommet så går det fort. Det må være foreldrenes ansvar og jeg som dagligleder da tilrettelegger og setter en treningstid. Så jeg tenker at det blir litt samme måte som vi gjør med rekruttering for fotball og håndball. Vi må bare samle en gjeng først og ha noen som kan ta ansvar for det. Så må vi bare registrere oss som et idrettslag som tilbyr e-Sport og presentere det for eldste ungdommene våre og håper at det noen som vil ta dette her videre».

Nr 4 mener e-sportsforbundet må jobbe med å bygge opp det idretten har bygget opp gjennom mange år, som å få på plass et regelverk, støtteordninger og hvordan det skal hjelpe spillere i ulike situasjoner osv., noe de har jobbet med iherdig den siste tiden.

«Det er jo som vi driver nå og holder på da. At det er et forbund som prøver å bli en del av norsk idrett og at det som om dette er åpent informasjon har vært i nyheter og alt som, men det som de har gjort feil var jo det at det brøt jo med den norske idrettsmodellen samtidig som det prøvde å søke seg oppdrag å bli en del av den norske idretten med å inngå en avtale med bettingselskapet. Så der tok de og skjøt seg selv i både foten og leggen og kne og litt av hvert. Men nå har de gått på krykker en liten stund og så har det skiftet ut styret sitt. De har startet å gjøre ting mer riktig, de har startet å få på plass et regelverk, støtteordninger, litt som er alt dette som de andre idrettene allerede har bygd opp over mange år har e-sportsforbundet nå jobbet iherdig for å bygge opp da. Og det er som sagt alt dette fra regelverk til hvordan skal det hjelpe spillere i ulike situasjoner. Hvordan kan jeg være der for både lag og spillere og slike ting. Så er det for å bli tatt opp så må de egentlig bare fortsette å gjøre det riktig».

I teorien nevnes det at e-Sport er organisert med turnerings- og kamp-regler, men mangler utvikling og standardisering av regler, formalisering, kompetanse, og trenere og styrende organer, slik som idretten allerede har bygget opp (Jenny et al., 2017). Det ser ut til at mye av dette fortsatt mangler, da spesielt som nevnt her kompetanse, trenere innen e-Sport i

klubbene og regelverk. E-sportsforbundet er i alle fall et fremvoksende styrende organ som har betydning i å definere e-Sport som en form for sport (Thiborg, 2009) ved å bygge opp det idretten har bygget opp gjennom så mange år.

4.6 Typer spill

Det som kom frem om forskjellige typer spill innen e-Sport var at spill på 18-års-aldersgrense som bygger på vold kan være uheldig for idretten. Det var tydelig at det ikke var greit å introdusere disse type spillene. Alle fire nevnte FIFA som trygge spill, og en nevnte også Rocket League, som begge er sportsrelaterte spill uten aldersgrense som alle kan spille. Disse spillene står også i samsvar med reglene for en fysisk idrett (Crawford og Gosling, 2009). Counter Strike, som er et skytespill, ble nevnt som et uheldig spill å introdusere i en idrettsklubb. Dette spillet samt andre spill som RTS-spill med mer voldelige aspekter står ikke i samsvar med idrettens regler da de handler om å ødelegge motstanderne for å vinne (Burk, 2013).

Nr 1 mener at i en klubb med flest medlemmer under 18 år så er det en utfordring med spill som f.eks. Counter Strike som har 18-års aldersgrense. Han mener at man burde basere e-sports-tilbudet rundt idretten som er i klubben, og at FIFA er et spill som det er naturlig å starte med.

«Utfordringen med CS er at det er 18 års aldersgrense, så spørsmålet er hvor innafor er det at en sportsklubb tilbyr spill med 18 årsgrense for yngre personer. Det er et moralsk spørsmål man må stille seg. Selvefølgelig er det opp til utøverne, og utøvere under 18 må få samtykke av foreldre. I første omgang burde man basere e-Sport rundt idretten. Det er også stor sannsynlighet for at de vil trives med et spill som FIFA og da er det naturlig at det kanskje er det første tilbudet. Det finnes mange alternativer der ute, men i første omgang er det veldig naturlig å basere e-Sportstilbudet rundt det eksisterende tilbudet som er i klubben».

Nr 2 har samme argument om at Counter Strike og skytespillene har en aldersgrense på 18 år og er derfor ikke forenelig med et idrettslag der alle skal få være med. Han sier at det er enklest å starte på så lavt nivå som mulig med spillene FIFA og Rocket League.

«For det første kan vi ikke så mye om e-Sport til å begynne med og i mitt hode er skikkelig e-Sport fra gammeldags av Counter Strike og disse skytespillene. Igjen så har disse en aldersgrense på 16-18 år. Spørsmålet er om det er forenelig med et idrettslag der alle skal få være med. Da bør det være spill der alle kan få delta. Skal du begynne ha disse 18-årsspillene må man ha sånne e-sportslag eller i alle fall et samtykke fra foresatte om at det er greit at de kan spille det. Men igjen da så kan det sende et feil signal at en 12-åring får spille et 18-års spill, som betyr at de andre i 5-6 klasse kan få være med å spille. Det kan være uheldig at alle de begynner med sånn type spill. Hos oss som nettopp har starta med dette her så er det enklest å starte på så lavt nivå som mulig, som for oss er FIFA og Rocket League».

Nr 3 mener også at idrettslagene ikke kan dra inn Counter Strike, Fortnite, med skyting og dreping på grunn av det moralske og aldersgrensa. Han sier at FIFA kan man ha uansett alder.

«Jeg tror ikke at det hadde vært mer velkommen hvis det hadde vært Counter Strike da. Jeg tror ikke at de vanlige idrettslagene kunne dratt inn Counter Strike, Fortnite, skyting, dreping og alt lignende. De kunne kanskje gjort det for de eldste aldersgrupper, men jeg tror at hvis man har det som fokuset så kan det ende med mye styr. Jeg tenker hvertfall at FIFA er noe vi kan dra inn alle uansett alder».

Nr 4 sier at mye av e-Sport bygger seg på det voldelige aspektet og har en aldersgrense på 18 år. E-Sportspill som ikke er e-Fotball baseres på å drepe flest mulig og slå flest mulig og gjøre mest mulig skade på andre i en virtuell verden, noe som blir feil fordi man kan vinne store pengepremier i en konkurranse der man må skyte flest mulig. Dette med vold er noe som ikke er forenelig med idrettens verdier.

«Nei det er jo dette her med at mange e-Sportspill som ikke er e-Fotball bygger seg på å drepe flest mulig og slå flest mulig å gjøre mest mulig skade på andre i en virtuell verden. Og det skaper jo ikke dårlig verdier som går rett ut, men det blir feil å skulle inn i å realisere vold på grunn av du da kan vinne store pengepremier i en konkurranse der dere må skyte flest stykker i hue. Det er hvertfall ikke noe som taler direkte til meg som en positiv greie. Men når de skyter inn der så sitter folk og jubler og high five. Så det er en

negativ greie ved e-Sport at mye av det bygger seg på dette voldelige aspektet og er et spill med 18 årsgrense og oppover der hvor mange av disse spillerne har spilt siden de sikkert var 10, 11, 12».

5.0 Konklusjon

Ut ifra problemstillingen «Hvorfor er e-Sport velkommen i idretten? Er det noen sammenheng med hvor akseptabelt e-Sport er i idretten ut ifra hvilken type spill som introduseres?» har vi kommet fram til følgende konklusjon:

E-Sport er positivt i møte med idretten når det kan være en læringsarena der spillerne får økt spillforståelse og kunnskap i idretten de driver med. Man får øvd opp ferdigheter som taktiske vurderinger, koordinasjon og kombinasjonsspill (lagspill) som man kan ta med seg ut på banen. På grunn av frafall i idretten spesielt i 14-15-årsalderen, kan et tilbud innen e-Sport i idrettsklubbene være med å bidra til å holde på eller få tilbake ungdommene som faller ut. Det kan være en sosial arena der de kan møtes og ha det gøy sammen på en annen måte enn ute på banen.

Når det kommer til hvilke typer spill man introduserer i idretten, kom det helt klart fram at sportsrelaterte spill som FIFA er mest velkommen i idretten. FIFA har ingen aldersgrense, som betyr at alle kan være med. I tillegg står sportsrelaterte spill i samsvar til reglene for fysiske idretter. Andre typer spill som går under kategorien skyting og mer voldelige spill er ikke forenelig med idretten, da de har en aldersgrense på 18 år og kommer med moralske utfordringer.

Det byr altså på utfordringer om alle grener for e-Sport skulle vært en del av idretten. Det er ikke alle spill-sjangrene som er forenelig med idrettens verdigrunnlag. I tillegg er det fortsatt en lang vei å gå med å få e-Sport organisert som idretten, da e-Sport mangler betydelig institusjonalisering som idretten allerede har bygget opp. Det ser også ut til at i problemstillingen om e-Sport kan regnes som en idrett vil det være uenigheter. E-sport er ikke en typisk fysisk idrett, og møter dermed ikke kravet om at en idrett skal være en fysisk aktivitet. Likevel har e-Sport mange likhetstrekk med den tradisjonelle idretten. Det som kom fram i denne studien var at e-Sport bidrar med den samme lagfølelsen som man får i idretten, i tillegg har man det mentale presset om å prestere på høyt nivå, og e-Sport er på lik linje med passive idretter der hovedsakelig finmotoriske bevegelser blir brukt.

6.0 Begrensninger og videre forskning

På grunn av at e-Sport er et veldig bredt og nylig oppdaget tema må vi erkjenne noen begrensninger og anbefalinger fra dette studiet. På grunn av at datainnsamlingen ble hovedsakelig gjort med to lokale idrettsklubber, er det anbefalt å være forsiktig med analyse og resultatet. Alle respondentene var også tidligere Sport Management studenter med kunnskap til idretten, som også kan påvirke besvarelser under intervjuene. Man bør være ekstra varsom når resultatene generaliseres til andre innstillinger, forutsatt at individuelle preferanser, motivasjoner og adferd er påvirket av geografisk og kulturell sammenheng (Hofstede, 2001). Dette studiet fokuserer for det meste på hvorfor e-Sport er velkommen i idretten og om det er noen sammenheng ut ifra hvilket spill man spiller. Hovedfokuset ligger i motivet bak hva e-Sport kan bidra til idretten og hvorfor den skal være en del av idretten. For videre forskning kan det undersøkes nærmere på hvor velkommen e-Sport er i idretten og hva som må til for at spill som ikke er idrettsrelaterte (League of Legends, Starcraft osv.) kan bli mer velkommen i idretten.

Referanser

Borowy, M. (2012). Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy. University of British Columbia.

Buchanan-Oliver, M., & Seo, Y. (2012). Play as co-created narrative in computer game consumption: The hero's journey in Warcraft III. *Journal of Consumer Behaviour* 11(6), 423-431.

Burk, D. (2013). Owning e-Sports: Proprietary rights in professional computer gaming. *University of Pennsylvania Law Review* 161, 1535-1578.

Council of Europe (2001). Recommendation No. R (92) 13 REV of the committee of ministers to member states on the revised European sports charter. Lasted ned fra https://search.coe.int/cm/Pages/result_details.aspx?ObjectID=09000016804c9dbb

Crawford, G., & Gosling, V. K. (2009). More than a game: Sports-themed video games and player narratives. *Sociology of Sport Journal*, 26, 50-66.

Drewe, S. (2003). *Why Sport?* Toronto, Canada: Thompson.

Electronic Sports World Cup (ESWC). (2015). What's the ESWC. Lastet ned fra <https://www.eswc.com/page/about-eswc>

Guttman, A. (1978). *From ritual to record: The nature of modern sports*. New York, NY: Columbia University Press.

Haibach, P. S., Reid, G., & Collier, D. H. (2011). *Motor learning and development*. Champaign, IL: Human Kinetics.

Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211-232.

Hemphill, D. (2005). Cybersport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 32, 195-207.

Hofstede, G. H. (2001). *Culture's consequences: Comparing values, behaviors, institutions, and organizations across nations* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications

Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media & Society*, 10(6), 851-869.

Jenny, S., & Schary, D. (2014). Exploring the effectiveness of learning American football through playing the video game «Madden NFL». *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 10(1), 72-87.

Jenny, S. E., Manning, D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of «Sport». *Quest* 69(1), 1-18.

Jin, D. (2010). ESports and television business in the digital economy. In D. Jin (ed.), *Korea's online gaming empire* (pp. 59–79). Cambridge, MA: MIT Press

Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society* 13(2), 287-299.

Li, R. (2016). *Good Luck Have Fun: The Rise of eSports*. New York, NY: Skyhorse Publishing.

Olsen, A. H. (2015). *The evolution of eSports. An analysis of its origin and a look at its prospective future growth as enhanced by information technology management tools*. Coventry University, United Kingdom.

Rambusch, J., Jakobsson, P., & Pargan, D. (2007). Exploring E-sports: A case study of game play in Counter-Strike. Lastet ned fra <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:25495/FULLTEXT01.pdf>

Salo, M. (2017). Career Transitions of eSports Athletes: A Proposal for a Research Framework. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 9(2), 22-32.

Seo, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of Marketing Management*, 29(13-14), 1542-1560.

Soshnick, S. (2015). Former NBA player Rick Fox buys eSports team gravity. *Bloomberg Technology*. Lastet ned fra <http://www.bloomberg.com/news/articles/2015-12-18/former-nba-player-rick-fox-buys-esports-team-gravity>

Statista (2016). Number of people aware of eSports worldwide from 2015 to 2019. Lastet ned fra <https://www.statista.com/statistics/545573/number-of-people-aware-of-esports-worldwide/>

Suits, B. (2007). The elements of sport. Champaign, IL: Human Kinetics.

Thiborg, J. (2009). eSport and governing bodies – An outline for a research project and preliminary results. Kultur-Natur conference, Norrköping.

Wagner, M. (2007). Competing in metagame gamespace: eSport as the first professionalized computer metagames. Space Time Play: Synergies between Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level. New York: Springer 182-185.

Vedlegg 1

Vil du delta i forskningsprosjektet «eSport – idrett eller ikke?»

Dette er et spørsmål til deg om å delta i et forskningsprosjekt hvor formålet er å finne ut om hvorfor eSport er velkommen i idretten, og om det har noen sammenheng om hvor velkommen e-Sport er ut ifra hvilken type spill man spiller. I dette skrivet gir vi deg informasjon om målene for prosjektet og hva deltakelse vil innebære for deg.

Formål

Spørsmålet om eSport er en idrett eller ikke er et kontroversielt tema rundt hele verden og vi jobber med en bacheloroppgave i Sport Management med eSport som tema (spilling av videospill i konkurransesammenheng). Intervjuet vil handle da om hvorfor eSport er

velkommen og hvor akseptabelt eSport er i idretten ut ifra hvilken type spill som introduseres.

Hvorfor får du spørsmål om å delta?

Vi har valgt å intervju styret og lederskapet i idrettsklubber som har eSport.

Hva innebærer det for deg å delta?

Deltakelse i studien innebærer for deg å svare på noen spørsmål. Intervjuet vil ta 30-60 min.

Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke samtykket tilbake uten å oppgi noen grunn. Alle dine personopplysninger vil da bli slettet. Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller senere velger å trekke deg.

Ditt personvern – hvordan vi oppbevarer og bruker dine opplysninger

Vi vil bare bruke opplysningene om deg til formålene vi har fortalt om i dette skrevet. Vi behandler opplysningene konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket.

Hva skjer med opplysningene dine når vi avslutter forskningsprosjektet?

Opplysningene anonymiseres når prosjektet avsluttes/oppgaven er godkjent, noe som etter planen er i juni 2021.

Dine rettigheter

Så lenge du kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til:

- innsyn i hvilke personopplysninger som er registrert om deg, og å få utlevert en kopi av opplysningene,
- å få rettet personopplysninger om deg,
- å få slettet personopplysninger om deg, og
- å sende klage til Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger.

Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om deg?

Vi behandler opplysninger om deg basert på ditt samtykke.

Hvor kan jeg finne ut mer?

Hvis du har spørsmål til studien, ta kontakt med veileder Ole Martin Kleivenes:

Ole.M.Kleivenes@himolde.no

Hvis du har spørsmål knyttet til NSD sin vurdering av prosjektet, kan du ta kontakt med:

- NSD – Norsk senter for forskningsdata AS på epost (personverntjenester@nsd.no) eller på telefon: 55 58 21 17.

Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om prosjektet, og har fått anledning til å stille spørsmål. Jeg samtykker til:

- å delta i intervju
- å bli tatt lydopptak av

Jeg samtykker til at mine opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet

(Signert av prosjektdeltaker, dato)

Vedlegg 2

Intervjuguide

Introduksjon

Her introduserer vi hvem vi er.

Vi takker respondenten for å stille opp.

Vi forteller hva som formålet med intervjuet, hva det vil handle om, og hvor lang tid vil intervjuet ta:

Formålet med intervjuet er å bruke det i en studie/bacheloroppgave vi jobber med. Spørsmålet om eSport er en idrett eller ikke er et kontroversielt tema rundt hele verden og vi jobber med en bacheloroppgave om eSport. Intervjuet vil handle da om eSport og hvor velkommen er eSport i idretten ut ifra hvilken type spill man spiller.

Anonymitet: her forklarer vi til respondenten at de dataene fra intervjuet vil kun bli brukt i bacheloroppgaven, og avklare tillatelse for å ta opp intervjuet.

Intervju

Vi starter først med hva slags erfaringer respondenten har i forhold til temaet vi skal diskutere om. Kan ta utgangspunkt i respondenten sin erfaring med temaet som skal diskuteres.

Hoved spørsmål:

Hvem er du? Rolle i klubben osv...

Hvilken erfaring har du med å

- spille videospill/gaming?
- drive med idrett?
- drive med eSport?

Hva synes du om eSport generelt?

Hvilke tanker har du rundt temaet om eSport burde regnes som en idrett?

I hvor stor grad er du enig i følgende påstander?

- Å drive med e-sport krever bruk av ferdigheter
- Å drive med e-sport krever bruk av fysiske ferdigheter
- Aktiviteter der hovedsakelig finmotoriske fysiske ferdigheter brukes (som skyting og darts) kan kalles for en idrett

- Bare aktiviteter der hovedsakelig grovmotoriske fysiske ferdigheter brukes (som fotball og håndball) kan kalles for en idrett

Hva må til for at e-sport skal bli organisert/institusjonalisert?

Har du noe mening om hva slags spill man spiller har noe å si når det gjelder eSport og idrett? (her snakker vi gjerne om forskjellige spill kategorier som f.eks.: Sport, Skytespill, strategisk osv)

Hvordan er opplevelsen din av foreldrenes holdning til eSport i idretten/klubben?

Avslutning

Vi oppsummerer intervjuet og bekrefter om vi har forstått respondenten riktig gjennom intervjuet.

Vi spør om det er noe mer respondenten vil legge til eller si.

Vi takker respondenten igjen for å stille opp og avslutter intervjuet.