

Meningen med E-sport

En studie om E-sport som toppidrett i skolen

OsloMet storbyuniversitetet

Masteroppgave i skolerettet utdanningsvitenskap med fordypning i kroppsøving og idrettsfag med fagdidaktikk

SKUT5910

Patrick Nordheim Reppe

Kand.nr. 901

Fakultet for lærerutdanning og internasjonale studier

OsloMet storbyuniversitetet

15. mai 2018

Begrepsforklaring

Clan – Et lag/team

CS – Counter Strike, lag spill hvor man overmanner fienden

E-sport – Dataspill i konkurrerende format

FPS – First Person Shooter

Gaming – Spille data spill på konsoll eller PC/MAC

IGL – In game leader, lederen i calnen

LoL – League og Legends

Meta – Når et spill er i endring

MOBA – Multiplayer Online Battle Arena

Ranking – Hvor en spiller befinder seg i rangerings systemet til et spill

TL – Telenor Ligaen

Innhold

1.0 Innledning.....	5
1.1 Problemstilling.....	7
1.2 Begrepsforklaring i oppgaven.....	7
1.2.1 Toppidrett.....	7
1.2.2 Fenomenologi.....	8
1.2.3 Ontologi.....	8
1.2.4 Lek.....	9
1.2.5 Idrett.....	11
1.3 Mening.....	11
2.0 Bakgrunn og Teori.....	13
2.2 E-sport.....	13
2.2.1 Historie.....	13
2.2.2 E-sport som idrett.....	13
2.2.3 E-sport svært likt idrett.....	18
2.3 Meningen med idretten.....	20
2.4 Breiviks modell.....	23
2.5 Praksisfelleskap – Læring i lagidrett.....	26
3.0 Metode og Analyse.....	26
3.1 Samfunnsvitenskapelig metode – en kvalitativ tilnærming.....	29
3.2 En Etnografisk Studie.....	30
3.3 Egen førforståelse.....	31
3.4 Adgang til feltet.....	32
3.4.1 Portvakt.....	32
3.4.2 Tillitt.....	33
3.4.3 Beskrivelse av feltet.....	34
3.5 Utvalg.....	36
3.5.1 Utvalg til den deltagende observasjonen.....	36
3.5.2 Utvalget til det kvalitative intervjuet.....	37
3.6 Observasjon.....	37
3.6.1 Observasjonsguide.....	37
3.6.2 Gjennomføring av observasjonene.....	37
3.7 Intervju.....	38
3.7.1 Intervjuguide.....	38
3.7.2 Gjennomføring av intervju.....	38
3.8 Analyse.....	39

3.8.1	Transkripsjon	40
3.8.2	Helhetsintrykk	40
3.8.3	Meningsskapende enheter – Koding	41
3.8.4	Kondensering – Fra kode til mening	42
3.8.5	Rekontekstualisering	42
3.9	Evaluering av studien	42
3.9.1	Reliabilitet	43
3.9.2	Validitet	45
3.10	Etikk	46
3.10.1	Konfidensialitet	46
4.0	Resultat og diskusjon	49
4.1	Presentasjon av informantene	50
4.2	Informantenes syn på E-sport som toppidrett (i skolen?)	51
4.2.1	Er E-sport idrett	52
4.2.2	Helse	54
4.3	Eksistensielle relasjoner i eSport	56
4.3.1	Jeg – Naturen	57
4.3.2	Jeg – Meg	61
4.3.3	Jeg – Deg	62
4.3.4	Jeg – samfunnet	63
4.4	Læring og videreføring – situert PF	66
5.0	Oppsummering, avsluttende kommentarer	67
6.0	Kilder	69
7.0	Vedlegg	75
7.1	Observasjonsguide	75
7.2	Intervjuguide	76
7.3	Samtykke	76
7.4	NSD	78
7.5	Min førforståelse av E-sport	80

1.0 Innledning

Denne master studien undersøker hvilken mening E-sport har for unge elever som driver med dette sosiale fenomenet. Dette er også et bidrag til å forstå unge menneskers konstruksjon av mening, identitet og (kjønn?). Det er også et bidrag til å forstå hvilken læring E-sport kan ha/gi i skolesammenheng (digital literacy), og om det eventuelt kan overføres til andre fag som kroppsøving. Mening er et mangetydig begrep som er vanskelig å definere (Neumann og Steen-Johnsen, 2009). Derfor har jeg tenkt å bruke Gunnar Breiviks modell og argumentere for at det som gir individer verdi er med på å skape mening, altså det er meningsbærende. Jeg skal også gå dypere inn på begrepet mening og vise gjennom hele oppgaven hva det innebærer.

Vi lever i den teknologiske gullalder. Sør-Koreas massive satsing på bredbånd sammen med finanskrisen i Asia (1997) gjorde at folket hadde tid og mulighet til å fylle internettrafikken. Siden den gang har det å konkurrere i dataspill (heretter E-sport) nærmest blitt sett på som en idrett i landet og interessen for sporten har økt, også i resten av verden. I starten av 2018 ble det arrangert «prøve» OL i Pyeongchang, hvor Intel Extreme Masters (IEM) forsøkte å se hvilken oppslutning eSport kunne ha i sammenheng med OL. Premiepotten var på 150 000\$. IOC vurderer å åpne for E-sport allerede i 2024, og de er i samtale med arrangørene av *kompetitiv eSport*. Tony Estanguet, leder for Paris' søkerkomité sier i et intervju:

– Vi må vurdere det, for vi kan ikke si at «dette er ikke noe for oss, det passer seg ikke i OL». De unge er interessert i esport. La oss se på det, la oss møte dem og se om vi kan bygge noen broer. (<https://itavisen.no/2017/08/09/apner-for-at-esport-kan-bli-ol-gren/>).

Å diskutere om E-sport defineres som et spill eller om det defineres som en idrett er vanskelig. At en sittestillende aktivitet skal være idrett er fjern for flere, og de fleste idrettsdefinisjoner har et krav om en form for fysisk aktivitet (Suits; 1988;2005;2007). Men ut fra slik jeg ser det er det dette mening handler om. I boken *Meningen med idretten* av Neumann og Steen-Johnsen (2009) hevder forfatterne at mening er avhengig av flere faktorer, og at mening kan endres over tid. Et godt eksempel kan være å sammenligne mine besteforeldre med meg selv. Det ville være litt rart (til og med om de hadde teknologien) om ungdom under krigstiden benyttet tiden sin til, eller hadde muligheten til å drive med E-sport. Like rart som om at jeg hadde levd slik de levde under 2. verdenskrig og brukt min tid på aktiviteter som var rettet mot krig. I min oppgave ønsker jeg å benytte idrettsvitenskapelig teori, på E-sport, for å belyse fellestrekk mellom idrett og E-sport. Dette fordi det er liten

forskning på fenomenet E-sport. Ved å se på Breiviks modell vil jeg se etter hva som gir elever i videregående skole verdi og dermed vil jeg finne ut noe om meningen bak E-sport. Studien vil også gi innsyn i litteraturen som er tilgjengelig i forhold til min problemstilling, og vil også si noe om veksten og utviklingen E-sport har hatt de siste årene. Dette er viktig fordi det også kan fortelle oss noe om meningen med E-sport.

E-sport har fått innpass i Norsk skole. Tre skoler i landet tilbyr dette faget som valgfag hvor det vurderes etter kompetansemålene i toppidrett. Kan E-sport bidra til noe som toppidrett i skolen, nytenkning i forhold til læring (Digital literacy, teknologi), samarbeid, og kan det eventuelt videreføres til fag som kroppsøving? Som lærer er det også interessant å se hvordan innlæring av ferdigheter skjer og hvilke krav en sittestillende aktivitet stiller til disse elevene. I idrett kan læringen skje gjennom en type lekende erfaring, i og med at all idrett stammer fra lek (Breivik, 2018). Gee (2008) som forsker på E-sport vil hevde at det inneholder lek på samme måte som idrett, og at dette bidrar til situert læring (sosiokulturelt læringsyn). Gee (2008) hevder og at gode spill design, og at spesielt lagspill gjør at man lærer gjennom ens erfaringer i spillet. Man må kunne tenke seg ut ifra dette at en E-sport gruppe som driver med lagspill, vil kunne generere til læring.

Målet med dette studiet er å søke dypere etter meningen med E-sport. I den (post)moderne¹ verden ser vi at teknologiens muligheter kan være med å utfordre det hegemoniske synet på idrett (Hutchins,2008; Taylor, 2012; Witkowski, 2009), altså det «folk flest» mener er idrett. Denne «trusselen» vil kunne virke skremmende på et samfunn i endring. Samtidig begynner det å bli et litt for snevert syn, når media oftest kobler dataspill opp imot etiske spørsmål, avhengighet eller latskap. Hilvoorde og Pot (2016) retter kritikk i sin artikkel «Embodiment and Fundamental motor skills in eSport» at forskningen på fenomenet oftest handler om at det

¹ De siste 100 til 150 årene har samfunnet endret seg og flere vil hevde at vi har gått fra et modernistisk til et post-modernistisk samfunn. Dette gjør at måten vi ser på vitenskap og pedagogikk har endret seg. I modernismen, som har preget store deler av 1900-tallet, la man vekt på sikkerhet, fundamentalisme, universalitet, optimisme og positivisme. I senere tid kan man se tendenser til et samfunn som legger større vekt på usammenlignbarhet, forskjeller, tolkning og relativisme, dette blir kalt post-modernisme (Steinsholt, 1997).

er en urovekkende «aktivitet» som skaper/bidrar til et fravær i forhold til tid som kunne blitt brukt til «ordentlig» idrett eller trening.

Ifølge Sisjord (2011) er det stor interesse blant ungdom og unge voksne rundt nye alternative idretter. Og innenfor eSport eller gaming generelt ser vi at aktiviteter som er selvstyrte kan virke fristende og gi mersmak. For noen kan gaming bli altoppslukende og ta opp all tid, men målet med denne studien er å se på elever som er mer dedikerte enn avhengige.

Tid er en vesentlig faktor når det kommer til å bli god eller best i noe. Hva skjer og når fysiske ferdigheter er så å si fraværende i aktiviteter som krever skills? Jeg vil forsøke å gripe meningen med eSport.

1.1 Problemstilling

Hvilken mening finner elever med eSport som toppidrett i skolen?

Denne studien skal gi et innblikk på hvordan det er å være E-sport utøver i skolen, sett fra aktørenes perspektiv. For å si noe om E-sport er, eller kan bli idrett, må man først definere idrett (Suits, 1988a; 2007) og deretter sammenligne dem. Studien vil også undersøke hvilken læring E-sport bidrar med, siden faget nå er i skolen og jeg som forsker tar en lærer utdanning. Om E-sport ikke bidro med noen form for læring ville det nok vært liten grunn til å ha faget i skolen. I og med at toppidrett ofte forbindes med fysisk aktivitet vil det å være naturlig å se på hvordan de forsvarer en stillesittende aktivitet i faget.

1.2 Begrepsforklaring i oppgaven

Jeg velger her å forklare flere relevante begreper for oppgaven, som ikke kan brukes uten å utdypes litt mer.

1.2.1 Toppidrett

16. januar 2006, kom en forskrift fra Utdanningsdirektoratet med hjemmel i opplæringsloven § 3 – 4, kom Toppidrett til skolen under programfaget idrettsfag (Udir, 2006, s. 15). Her stod det «*unge idrettsutøvere som ønsker å satse på målrettet og systematisk trening innen konkurranseidrett, skal gis muligheter til det. Gjennom programfaget toppidrett skal ungdom få muligheter til å kombinere videregående opplæring med idrett på høyt prestasjonsnivå, regionalt, nasjonalt og internasjonalt*» (Udir, 2006, s. 15). I toppidrett trenes det på spesialidretten fem timer i uken.

I alle tre årene ved toppidrett er hovedområdene treningsplanlegging, basistrening og ferdighetsutvikling. I tillegg til selve planleggingen av spesialidretten, i forhold til dens krav,

er atferd og livsstil vel så viktig. I basistrening er det prestasjonsutvikling og skadeforebygging som er sentralt. Under ferdighetsutviklingen skal det systematisk og målrettet trenes på ferdigheter som er sentrale for prestasjonsutvikling.

Ved den moderne idrettens innpass i videregående skole fikk helsediskursen en sterk posisjon i faget, nettopp fordi denne type aktivitet kunne sikre folkehelsa gjennom sitt potensiale (Solenes, 2009).

1.2.2 Fenomenologi

Oppgaven inneholder bruk av begrepet *fenomenologi*. Fenomenologi har vært en dominerende filosofisk retning i det 20. århundre (Zahavi, 2010).. Heidegger (1962) kaller dette for *being-in-the-world* og betyr at vi mennesker alltid interagerer med verden (*dasein*). Heidegger kaller dette for '*originary transcendence*' som sier at individet aldri er isolert men handler med miljøet (en verden) det er i. «Verden» inneholder meninger og referanser som må avsløres eller oppdages, med ulike 'syn'. Heidegger sier: «*But if Dasein is to be able to have any dealings with a context of equipment, it must understand something like an involvement, even if it does not do so thematically: a world must have disclosed to it.*» (Heidegger 1962, 415).

Fenomenologi sier altså at ulike verdener (i dette tilfellet E-sport) kan erfares gjennom subjektets prerefleksive persepsjon. Fenomenologi har en tilknytning til *ontologi*.

1.2.3 Ontologi

«... *ontology is the philosophical study of the nature of being, existence and the main categories of being*» (Breivik, 2018).

Ontologi er et sentralt studieområde i filosofien, og handler i all enkelhet om hva som eksisterer og ulike former for eksistens. Ontologi er egentlig en gren under metafysikken, og er relativt lite brukt med idrettsfilosofi. Breivik (2007; 2011) bruker Heideggers (1969) fundamentale ontologi hvor fokuset ligger på menneskets og dens relasjoner til andre, utforskning, testing og contesting av miljøet gjennom lek, spill og sport.

I idrett er utøverne alltid forut for tiden, og prøver å forutse hva som vil skje i løpet av sekunder eller minutter. Dette fordi de «leter» etter beste løsning på en bestemt oppgave. I esport ser man viktigheten av slike split-second-decisions. Heidegger's (1969) analyse i *Being and Time* beskriver hvordan mennesket, *Dasein*, alltid er i en prosess av å forstå

(fremtid), i en state-of-mind (fortid) og interagerer gjennom ulike normer for diskurser² (nå-tid) med andre mennesker (Breivik, 2018).

Ontologi er studiet om hva som eksisterer, og former for eksistens. Fokuset i denne oppgaven vil handle om hvordan er mennesker utforsker, tester, konkurrerer i et miljø (verden), sammen med andre i lek, spill og idrett. Dette er Heidegger's *fundamentale ontologi* (Breivik, 2018). Vi mennesker utforsker en verden på en lekende (ludic) måte, og dette er ifølge Fagen (1981) svaret på «Hva kan jeg gjøre»? Å utforske lek er en læring om hvordan man opptrer i ulike situasjoner og kontekster. Lek er en fin måte å «being-in-the-world». Gibson's teori om affordances (se Gibson 1979. s 127) forteller oss også at ulike miljø inviterer oss til leken.

1.2.4 Lek

Jeg vil forsøke å gjøre rede for begrepet lek, fordi det er en viktig del av både E-sport og idrett. Jeg har valgt å ta utgangspunkt i ulike definisjoner og teorier for å gi et bilde av hvor sammensatt dette begrepet er, med fokus på Gadammers ontologiske lek. Deretter vil jeg knytte dette opp mot hvorfor lek er viktig både i arbeid, skole og fritid. Her har jeg valgt å ta utgangspunkt i Bergmanns artikkel i boken «lett som en lek» av Steinsholt, fordi jeg mener at han har gitt et godt bilde av viktigheten av leken.

Gjennom historien har det blitt forsøkt utallige måter å definere ordet lek på. Lek er et mangfoldig og sammensatt begrep, og flere store filosofer har ulike meninger om hva lek egentlig er og hva leken fører til. Det å kunne gi en kort forklaring på hva lek er, kan derfor være vanskelig. Men jeg skal nå ta for meg noen av definisjonene.

Jagtøien og Langlo (2000) beskriver lek som bevegelse som settes i gang av seg selv. De trekker frem syv viktige aspekter for å forstå leken som fenomen. Disse er: vi leker for å leke, leken er frivillig, «Her og nå», konsentrasjon, spenning og trygghet, spontanitet og «å late som».

Nietzsche hevder derimot at leken har skaperkraft og at det er den som er menneskets høyeste aktivitetsform, mens Huizinga definerer lek som «*en fri handling som oppfattes som noe som ikke er "alvorlig ment", og som står utenfor hverdagslivets åk*» (Steinsholt, 1999. s. 73).

² En diskurs er et system for frembringelse av et sett utsagn og praksiser som, ved å innskrive seg i institusjoner og fremstå som mer eller mindre normale, er virkelighetskonstituerende for sine bærere og har en viss grad av regularitet i et sett sosiale relasjoner. Diskurser handler altså om forskjellige måter å forstå og uttrykke verden og sosiale fenomener på (Neumann, 2002, s.18).

Dette er som sakt bare et lite utvalg av de utallige definisjonene som finnes på lek. Likevel kan vi finne enkelte fellestrekk ved en del av teoriene. Ved å kartlegge disse tror jeg vi kan få en økt forståelse av fenomenet, og blant disse enighetene finner vi blant annet at leken er med på å utvikle ens selvoppfatning, individualitet og forståelse av det samfunn og den verden vi er en del av. Ettersom leken er så mangfoldig, kan den gi rom for en rekke følelser og opplevelser (Jagtøien & Hansen, 2000). Dersom vi tar utgangspunkt i at leken er med på å utvikle en rekke viktige egenskaper, kan vi dermed se at lek er en viktig del av fritiden.

I følge Bergmann får den frie leken for liten plass i barns hektiske hverdag, spesielt i skolen. Med bakgrunn i dette legger han vekt på viktigheten av fri lek på fritiden, fordi leken sees på som et avbrekk fra den mer alvorstyngede virkeligheten. Han mener at lek er den eneste måten barnet virkelig kan frigjøre sine egne muligheter (Steinsholt, 1999). Jeg tenker at dette også kan knyttes opp mot voksen- og arbeidslivet. I dagens samfunn står man ovenfor et forventningspress til hvordan vi skal oppføre oss, og vi er til enhver tid styrt av en rekke normer og regler. Alvoret dette medfører kan ifølge Bergmann, hemme vår utvikling og kreative prosess. Men ved å ha et innslag av lek både i arbeidssammenheng og voksenlivet kan man, i alle fall for en stund, frigjøre seg fra dette presset. Da kan kreativiteten blomstre, idéene fly og nye muligheter åpne seg.

En viktig skikkelse og teoretiker innenfor fenomenet lek er Hans-Georg Gadamer. Jeg vil nå ta for meg hans syn på lek. For Gadamer er ikke lek et vitenskapelig og teknologisk fenomen. Gadamer sammenlikner kunst og lek. Han hevder at kunst forsøker å fortelle oss noe om den verden vi lever i. Gjennom en ekte erfaring av for eksempel et maleri, vil dette kunne øke våre erfaringer om verden og vi vil oppleve en form for forvandling. For Gadamer er kunsten en del av verden og den kan ikke sees på som en adskilt aktør (Steinsholt, 2010).

Med bakgrunn i dette hevder han at vi kan betrakte leken på samme måte. Leken er aldri fri, den er ikke noe vi velger, fordi vi som mennesker alltid er en del av og befinner oss i leken. Leken er som kunsten, hverdagslig og en svært sentral del ved menneskers verden. Den er ontologisk.

Ifølge Gadamer er det ikke du som person som er subjekt, men leken. Han mener at det er leken som leker med deg, fortryller deg og trollbinder deg. Den utfordrer og fasinere, og meningen viser seg selv i leken. Samtidig skal ikke i lekens natur være et hjelpemiddel for å nå skjulte mål, den skal i bunn og grunn ikke ha noen dypere hensikt (Øksnes, 2008). Når vi fanges i leken følger vi dens bevegelser, og vi blir oppslukt av det som skjer og følger dens

hit-og-dit bevegelser. Gadamer uttrykker at vi må «*miste oss selv for å finne oss selv igjen*» (Steinsholt, 2010). Dette kan virke risikofylt for mange, fordi man ikke vet hva leken vil føre med seg, men det er i disse hit-og-dit bevegelsen at forståelsen finner sted fordi vi her beveger oss mellom det vi forøker å forstå.

For at vi skal kunne leke er det også viktig at vi har noe som kan drive leken fremover. I følge Gadamer krever leken minst to aktører som leker, fordi den lekende må ha en motpart som fører lekens bevegelse videre, slik at leken ikke stopper opp. Dette kan være en ball, en person, en bok, et musikkstykke eller for eksempel et kunst-maleri (Steinsholt, 2010).

Med bakgrunn i dette viser Øksnes (2008) til tre viktige kjennetegn ved Gadamers syn på lek. Disse er:

- Lekens subjekt er leken selv
- Hit-og-dit-bevegelsen
- Det mediale aspektet ved leken: leken fremstiller seg selv

1.2.5 Idrett

Ordet idrett har jeg valgt å bruke i oppgaven etter tBernard Suits (1988a; 2005) ontologisk, lekende, psykologisk definering av idrett:

«To play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [prelusory goal], using only means permitted by rules [lusory means], where the rules prohibit use of more efficient in favour of less efficient means [constitutive rules], and where the rules are accepted just because they make possible such activity [lusory attitude]».

1.3 Mening

Alle medlemmer i en kultur eller miljø deler ideer, materielle gjenstander og praksis som gir dem mening, og dette skjer via sosial interaksjon (Williams, 2011). *Symbolisk interaksjonisme* ser på det sosiale livet som en serie av interaksjoner som kan forstås av symbolsk mening i forhold til individers adferd (Charon, 2010; Molnar & Kelly, 2012). Det er tre premisser for symbolsk interaksjonisme (Blumer, 1969). Det første er at individer tiltrekkes objekter for eksempel hva som gir dem verdi. I E-sport miljøet er for eksempel konkurranse perspektivet

et «must» for at spillet skal være i kategorien E-sport. Det andre er at meninger dannes gjennom sosiale interaksjoner. Jenter driver ikke med dataspill eller E-sport fordi de har ikke samme verdier som gutter. Det tredje er at meninger hele tiden blir rekonstruert, i forhold til tid og situasjoner.

Dette vil si at mening er en prosess, som er sosialt konstruert innen en spesifikk kontekst (Järvinen & Mik-Meyer, 2005). Dette betyr at E-sport klassen selv kan skape mening i det de gjør, for dem selv, andre og verden rundt, gjennom deres interaksjon seg imellom (Charon, 2010; Mead & Morris, 1934). Det er på denne måten vi skal se senere i kapitlet at Lave og Wenger (1991) sier læring skjer i et *praksisfelleskap* (PF). Meningskonstruksjonen er tett knyttet til identitet og persepsjonene av «hva og hvem jeg er?». Giddens (1991) argumenterer kompleksiteten som det moderne samfunn skaper i forhold til det å lage en identitet, han sier det er et uunngåelig prosjekt. Som en konsekvens kan vi se det Goffman (1959) kaller for *impression management*; altså strategiske valg om hvilken informasjon, om seg selv, man skal presentere eller holde hemmelig. Ut ifra miljøet som er i E-sport klassen vil man se normer og regler i forhold til hvordan man opptrer og hva som gir elevene mening.

I Meningen med idretten er mening knyttet opp mot indre og ytre verdi. Dette vil jeg også gjøre i henhold til Eksistensielle relasjoner (Breivik, 1998).

2.0 Bakgrunn og Teori

I dette kapitlet skal jeg først presentere E-sport og fortelle litt om dens historie og plass i samfunnet i dag. Meningen vil være å finne ut om E-sport kan regnes som en idrett i forhold til de to akademiske definisjonen av idrett som er gitt i forrige kapittel. Deretter skal jeg presentere teori som sier noe om det som kan bidra til å gi verdi (Breivik) til de som driver med E-sport (som toppidrett i skolen?). Videre skal jeg si noe om begrepet mening, hvordan det blir brukt i denne oppgaven og hvorfor dette kan kobles opp mot verdi (kritisere Neumann). Jeg kommer underveis til å si noe om E-sport, og vise til dens fellestrekk med idrett, selv om temaet er lite forsket på. Denne oppgaven skal ikke forsvare E-sport som idrett, men heller si noe om hvorfor det er så likt idrett, hvorfor idrettslig teori kan brukes og hvorfor det kan brukes i valgfag toppidrett.

2.1.1

2.2 E-sport

2.2.1 Historie

Begrepet *E-sport*, eller (engelsk) *Esports* stammer fra 'digital sport' (Hilvoorde & Pot, 2016). E-sport står for Elektronisk Sport, og er en felles betegnelse på en rekke type aktiviteter som skjer elektronisk; (*sport*) *gaming*, *exergaming*, *cybersport*. E-sports popularitet og oppblomstring over hele verden er med på å utfordre vårt tradisjonelle syn på idrett (Hutchins 2008; Taylor 2012; Witkowski 2009) og har (kanskje) bidratt til at en del av forskningen rundt dataspill nå handler om læring, skills og samarbeid, og om det kan gi noe mer enn bare underholdning og tidsfordriv. E-sport er akseptert som idrett i over 60 land (Witkowski, 2009, 2012). At E-sport står på lik linje med idrett i flere land er det ingen tvil om. E-sport vil for eksempel være å finne i Asialekene 2022, på grunn av dens utvikling og popularitet hos unge (<https://www.nrk.no/sport/dataspill-blir-medaljeovelse-i-asia-lekene-1.13479040>).

2.2.2 E-sport som idrett

En stor del av suksessen til E-sport kan forklares gjennom dens kringkasting. Flere store aktører som BBC, ESPN, Amazon og Youtube bidrar til en tilgjengelighet utenom det vanlige. Twitch.tv, som ble kjøpt av Amazon, har alltid vært verdens største strømmetjeneste for dataspill, hvor spillere kan strømme seg selv når de spiller. Her kan «publikum» komme å gå som de vil, gratis, og måten de som strømmer tjener penger er ved hjelp av donasjoner og subscribers. I tillegg til å være i en clan er det vanlig at E-sport utøvere strømmer, som en del

av jobben, mens de kommenterer hva de gjør og gir tips (læring?) (Llorens, 2017). Newzoo som er verdens ledende innen E-sport, spill og mobil intelligens slapp tidligere i år (2018) sin globale rapport om E-sport markedet. De mener at økonomien rundt E-sport vil øke med 38% og vil generere til et marked på 905.6 millioner dollar (dette er utenom betting sider etc.).

Kilde: www.newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-reach-905-6-million-2018-brand-investment-grows-48/

Flere store klubber rundt hele verden begynner nå å opprette egne E-sport lag. Så i tillegg til fotball- og håndballag har nå klubber som Schalcke 04, PSG, og her til lands Vålerenga, en satsning på denne type dataspill.

Debatten om hvilken type aktivitet E-sport er, er spennende i dagens samfunn fordi det vil alltid være ulike meninger. Og kanskje vil det handle mer om for eksempel økonomiske faktorer enn hvor fysisk aktiv E-sport er. For denne studien hvor datamaterialet er hentet fra faget som toppidrett i skolen, er det relevant å se hvilke fellestrekk elevene selv mener E-sport har med idrett og observere og høre med dem om hvordan faget praktiseres (i forhold til kompetansemålene). Det er også relevant hva som gjør at E-sport kan trekke store paralleller med idrett, fordi det kan være andre ting enn selve spillet som gir individer mening. Jeg skal forklare nærmere ved å bruke Gunnar Breiviks modell, om grunnleggende eksistensielle relasjoner i idrett, senere i oppgaven for å kartlegge meningen med eSport.

Økt popularitet for E-sport klandres ofte for å stjele tid fra «ordentlig» lek eller trening (Hilvoorde & Pot, 2016). Media har ofte omtalt dataspill rundt latskap eller avhengighet. Det Norske direktoratet for e-helse deler nå gamere i to grupper – engasjerte og avhengige (helsenorge.no). Som alt annet her i verden kan avhengighet føre til faktorer som er skadelige for individet. Det finnes også utsagn der noen mener at gaming kan være bakgrunn til å begynne med kriminalitet. Men det å sammenligne latskap og gaming, og kriminalitet og gaming, begynner å bli et utdatert og snevert syn på denne saken. Ifølge Hilvoorde & Pot (2016) kan gaming faktisk bidra til fundamentale motoriske ferdigheter. Denne oppgaven skal ikke handle om simuleringer av idrett eller fysisk aktivitet i forhold til motion-controller (kinect, wii, playstation move).

E-sportens lek

Om man skal diskutere om E-sport kan være idrett, må man først definere hva en idrett er. Guttmann (1978) har laget en sosiologisk definisjon på idrett, mens Suits (2007) har laget en idrettsfilosofisk definisjon. Ut i fra disse to definisjonene kan man argumenter for og imot om

virkelig E-sport er idrett, og iallefall se dens fellestrekk med idrett. Guttman (1978) sier at all idrett har sin opprinnelse fra lek. Dette skal være en frivillig aktivitet som er intrinsically motiverende og utøves som en fornøyelse fordi den er gøy. Spill har blitt definert som strukturert lek.

Organisering

Suits (2007) hevder at idrett er basert på regler, med et mål. Guttman (1978) sier at idrett er organisert og overvåket av reglene. Innenfor E-sport vil ulike spill inneholde regler i dens natur, man kan ikke løpe utenfor banen eller tilegne seg «penger» for å kjøpe utstyr etc. I kamper og turneringer er det også faste oppsett med kamplengde, antall spillere og egne reguleringer for turneringer. I disse arrangementene er det også en fysisk dommer tilstede. E-sport er organisert.

Konkurrans

All idrett involverer en form for konkurranse. Konkurransen må resultere i en vinner eller taper (Guttman, 1978). «*The only way of winning (an Esports) match is to find and execute strategies that outperform the strategies of the opposing team*» (Wagner, 2006, s. 3). E-sport handler altså om å kåre en vinner, og det genuine med E-sport er at konkurransen kan skje over nettet eller på et LAN. Konkurransen krever at det er en motstander man vinner, taper eller spiller uavgjort mot (Drewe, 2003), og dette mener Rognland (2009) er hele meningen med *vi mot dem*. Jeu (1972) hevder at for å vinne, krever det at man fysisk mestrer sin egen kropp og klarer å overmanne motstanderen. E-sport inneholder ikke denne fysiske realiteten Jeu snakker om, men andre vil hevde (Gee, Pot) at ved hjelp av et fenomenologisk syn på E-sport kan man si at den er fysisk. Vi kommer tilbake til dette.

Skill

Ifølge Suits (2007) må idrett involvere ferdigheter, ofte omtalt som skills i E-sport, som ikke har noe med sjanse eller flaks å gjøre. I sin studie om E-sport-spillet Counter-Strike (CS) fant Rambusch, Jakobsson, og Pargan (2007) hva som gjør det til mer enn bare et spill: «*a prerequisite for transforming it from a leisure activity to (semi) professional play is the design of the game; it affords competitive play by rewarding fast reflexes, good manual dexterity and excellent hand-eye co-ordination*» (s. 159). Hemphill (2005) hevder og at det ikke bare er disse fingerferdighetene som avgjør om hva som er skills, men inkluderer intelligensen som inkluderes i video spill: «*with game sense and (tactical and strategic) judgment to act*

effectively to settle the issue at hand or help the (player) solve the game problem» (Hempill, 2005, s. 204). (I spillet starcraft har man funnet at for å spille som en profesjonell må du ligge på om lag 300 *actions per minute*) (Heaven, 2014).

E-sport inneholder det Kretchmar (2005) kaller *sport intelligence* og Hempill (2005) har valgt å videreføre begrepet til E-sport hvor man ved hjelp av sine ferdigheter og spillforståelse utfører bevegelser med en avatar. Wagner (2006) fant ut at *«teams that train for Esports disciplines will increase their competency in making complex strategic decisions at a high speed»* (s. 4).

For å forstå mer om hvilke ferdigheter som er nødvendige i E-sport har nå Red Bull etablert sitt *High Performance Esports Lab* i California, hvor de skal analysere effektene av stress, konkurranse, utmattelse i konsentrasjon, reaksjons tid, presisjon, og «lesing» av spill (Gaudiosi, 2015). Selv om man ser at E-sport krever ulike ferdigheter snakker de fleste idrettsdefinisjoner om at dette må skje kroppslig.

Kroppslighet

Suits (2007) sier at idrettens karakter handler om ferdigheter og ikke flaks som i spill, men disse ferdighetene må skje kroppslig. Guttman (1978), Drewe (2003), og Tamburrini (2000) er alle enige om at idrett må inneholde en fysisk konkurranse. I sin kjerne er idretten fysisk, men hvor går skillet? I sin sammenligning mellom basketball og sjakk konkluderte Ousterhoudt (1977) at det å fysisk flytte en sjakk brikke ikke er nok til at det kan kalles idrett. Hempill (2005) skiller idrett fra spill i dens natur og essensielle måte å gjennomføre fysiske ferdigheter på. Hopper basketballspilleren med en dårlig sats, kan hun bomme, mens i E-sport og sjakk har måten man flytter brikker eller trykker knapper på lite å si eller ingen konsekvenser for utførelsen. I spillet Jenga hvor spillerne på tur trekker ut trebrikker og skal forsiktig plassere dem på toppen av tårnet, kreves konsentrasjon, strategi og finmotorikk. Er Jenga da en idrett? Ved hjelp av ulike mekanismer i håndkontroll eller mus og tastatur, skjer også finmotorikk. Det kreves år med trening for å mestre disse ferdighetene for å styre en avatar, kan E-sport da være idrett?

Finmotorikk og Grovmotorikk

Man skiller motoriske ferdigheter mellom fine-, og grovmotoriske (Haibach, Reid og Collier, 2011). Atletisk aktivitet inneholder ofte begge deler, men variasjonene i idretter viser ofte til hva som typisk kreves i en spesifikk idrett. Grovmotoriske ferdigheter, inkluderer at kroppen

bruker store muskelgrupper (quadriceps, hamstrings, gluteus etc) for å produsere bevegelse (Haibach, Reid og Collier, 2011). Denne muskelbruken har et mål om å komme seg fra A – B. Eksempel på idretter som krever disse ferdighetene er et spark i fotball, en turners rutine eller hekkeløp. Finmotorikk involverer presise bevegelser med økt nøyaktighet og kontroll til å bruke mindre muskel(grupper) (Haibach et al., 2011). Når man spiller dataspill, manipulerer man et objekt (tastatur og mus) og dette krever finmotorikk. I IOC sine konkurranser finnes det idretter som kun krever finmotorikk; skyting og bueskyting.

De fleste samfunn ser nok på idrett og en sittestillende aktivitet, som E-sport, som store motsetninger; og forskning har gjentatte ganger vist at det å sitte å spille eller se foran en skjerm fører til økt fedme og liten fysisk aktivitet (Ballard, Gray, Reilly, og Noggle, 2009; Vandewater, Shim, og Caplovitz, 2004). Helsedirektoratet (2018) anbefaler at barn og unge minimum beveger seg i 60 minutter hver dag, og at befolkningen på generell basis må redusere skjermtid på grunn av dens sammenheng med sittestilling og søvnmangel. E-sport involverer sittestillende dataspill. Og selv om flere (Crawford og Gosling, 2009; Wagner, 2006) hevder at E-sport krever koordinasjon og *agility* (smidighet), så er det ingen grovmotorikk i E-sport. Dette har nok bidratt til en stor økning av MBVGs og VR-spill.

Kates (2015) mener det er på tide med en idrettsdefinisjon som ikke er så innsnevret og har et krav om stor fysisk aktivitet: «to the idea that sport is a physical contest in three-dimensional space that provides exercise and physical wellbeing for its participants while creating entertainment for its observers» (s. 28). Som en kontrast hevder Clapperton (2015) at de olympiske leker alltid bør involverer fysiske ferdigheter i et konkurransedyktig miljø.

Bred følgegruppe

Den konkurransebaserte måten å spille dataspill på har ført til en oppblomstring av lag, turneringer, ligaer, premiepotter, ledelse og sponsor avtaler (crawford & Gosling, 2009). I følge Newzoo vil totalt 380 millioner følge med på E-sport i 2018.

www.newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-reach-905-6-million-2018-brand-investment-grows-48/

Institusjonalisering

Å demonstrere stabilitet skjer over tid. Institusjonalisering vil si at en aktivitet har en lang historie som inneholder: (a) regler som er utviklet og standardisert; (b) læringen av spillet blir

formalisert; (c) ekspertise utvikles; og (d) coacher, trenere, representanter og et styrende organ dukker opp (Drewe, 2003; Suits, 2007; Tamburrini, 2000).

2.2.3 E-sport svært likt idrett

E-sport er data/videospill i organisert konkurranseformat. Om E-sport er idrett eller om det kan bli idrett har med idrettens natur og dens historiske definisjoner og gjøre. IOC sier selv at de kanskje ønsker E-sport in i OL for å trekke yngre seere. E-sport inkluderer lek, konkurranse, organisering, ferdigheter, institusjonalisering og har en bred følging. Samtidig vil flere hevde at E-sport mangler et fysisk aspekt. Dette fører til at man ikke fysisk må overmanne sine konkurrenter for å vinne (Drewe, 2003).

Som vi har sett kan E-sport nærme seg idrett på flere områder og derfor vil det være naturlig å se aktiviteten i lys av idretts definisjoner, i og med at det er blitt en «toppidrett» i skolen. Llorens (2017) hevder at på grunn av dataspillingens online-infrastruktur kan man enkelt knytte det opp mot konkurranse. Og her skiller E-sport seg fra dataspilling, og ikke all dataspilling kan sies å være E-sport. Så hva er forskjellen? Llorens definerer E-sport på en spesifikk måte som: «...*the practice of competing, according to the rules of the game, in order to beat the opponent by taking part in a video game requiring personal interaction*».

Dette vil kreve en stor grad av konsentrasjon, ferdigheter, presisjon, kroppslig kontroll og strategi, og at en slik måte å se E-sport på kan forbindes med idrett (Llorens, 2017). Flere store online spill, som for eksempel World of Warcraft (WoW), fra Blizzard, må hevdes å ikke være E-sport på grunn av dens mangel på en «slutt» (det er et evig varende spill). Llorens (2017) hevder at både hvordan spillet er laget og hvordan spillere utøver spillet vil være med på å bestemme det som skiller E-sport fra bare gaming. Spillet må skje i et lag mot lag konkurranse hvor målet er å slå motstanderen i forhold til regler og tid. Og dette må skje på LAN eller online. Den andre faktoren er at spillerne utfører evnen til å håndtere ferdigheter som krever presisjon, konsentrasjon, kroppslig kontroll, utholdenhet, hurtighet og strategi i laget (Llorens, 2017). Selv om disse kravene er tilstede trenger det nødvendigvis ikke være nok for at E-sport kan kjennetegnes som idrett, men man kan hevde at det bidrar til likhet.

Bernard Suits (1988; 2007) har en ontologisk, lekende, psykologisk definering av idrett:

«*To play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [prelusory goal], using only means permitted by rules [lusory means], where the rules prohibit use of more efficient in favour of less efficient means [constitutive rules], and where the rules are accepted just because they make possible such activity [lusory attitude]*».

I følge Suits handler det om å frivillig prøve å overkomme unødvendige hindringer, og dette krever en form for ferdigheter og en vis grad av institusjonalisering.

Når det kommer til det elementet om ferdigheter sier Llorens (2017) at E-sport helt klart er et godt eksempel for dette.

Alternative aktiviteter

Noen vil kanskje se på E-sport som en alternativ idrett, eller at det kan være et alternativ til idrett og stimulere til flere ting som idretten gjør. I følge Rinehart og Sydnor (2003), inkluderer begrepet alternative idretter et stort omfang av aktiviteter som ikke passer under vestlig «prestasjonsidrett». Man må si at det er en vid kategori. I likhet med alternative kulturer blir ofte alternative idretter møtt med motstand, for at det truer synet på det som er mer tradisjonelt – det ideologiske. Dette er kanskje grunnen til at mye forskning er basert på det negative med E-sport? Verdiane rundt alternative idretter blir ofte knyttet opp mot livsstil, risiko, frihet, fremmedgjøring, spenning, frivillighet og handlefrihet sammenlignet med tradisjonell idrett og tradisjonell livsstil (Jarvie, 2006). Hvilken av disse begrepene som vil være viktigst hos en E-sport utøver vil nok i stor grad kunne variere, men de fleste vil vel kunne finne sted? Skaper det å sitte hjemme alene, å være hvem man vil på nettet en frihet?

Rinehart (2000) mener at forskjellene mellom alternative idretter og tradisjonelle idretter blir mest synlig rundt deres diskusjon om hva som gir mening, verdier, status, posisjon, identitet og form. Alternativ idrett er også med på å gi en utfordring til den tradisjonelle måten å se, gjøre og forstå idrett på (Rinehart, 1998).

2.1.1 Er E-sport blitt mainstream

I en tid som er tydelig preget av økt individualisering og press på individet (Krange & Øia, 2005; Øia & Vestel, 2014), ser man at ungdom praktiserer konstruerte meninger gjennom sosial interaksjon med jevnaldrende (Rye, 2013; Øia & Vestel, 2014). Denne sosialiseringen er viktig når man konstruerer en følelse av «jeg-et» (Mead & Morris, 1934), og slike subkulturer kan gjøre at man mister selve subjektets person «hvem jeg er».

Alternative aktiviteter er ofte annerledes enn mer tradisjonelle aktiviteter som er bundet av regler, konkurranse og institusjonalisering. Rinehart (2000, s. 506) definerer alternative aktiviteter som:

"activities that either ideologically or practically provide alternatives to mainstream sports and to mainstream sport values."

Disse aktivitetene ligger nært til persepsjonen "lek", og i og med at de er uorganisert finnes det ingen tilsyn av voksne eller etablerte trenings tider/lokaler. Aktivitetene finner ofte sted sammen med venner eller familie i en privat eller offentlig plass, og noen av aktivitetene er laget av og for tenåringer (Bakken, 2016; Rinehart & Sydnor, 2003; Sisjord, 2011). E-sportens kombinasjon av spill, lek og kunst, kan være med på å utfordre det tradisjonelle synet på hegemonisk idrett (Hilvoorde & Pot, 2016) og meningen vi forbinder med idretten.

Gjennom begynnelsen av dette århundre, har disse uformelle og individuelle alternative sportene vokst stort og blitt mye mer synlig (Gilchrist & Wheaton, 2016). E-sport har nylig her til lands gått fra å være en alternativ uorganisert aktivitet, til at store aktører har vist interesse og gjort den mer «vanlig», eller *mainstream*. Flere (Beal & Wilson, 2004; Humphreys, 2003; Rinehart & Sydnor, 2003) har sett på hvor resistente alternative idretter er mot nettopp det å bli *mainstream*, og man ser at når aktivitetene blir kommersiell at det ligner da mer og mer på en stereotypisk organisert idrett (noen hevder snowboard solgte «sjelen sin» sin da de ble en del av OL). Telenorligaen (TL) er et divisjons- og sesongbasert seriespill i regi av gamer.no. Her konkurreres det i flere spill som kan kalle seg E-sport, både lagspill og individuelle spill. Samtidig er det enda vanlig at de utøverne som driver med E-sport, her til lands, på et relativt lavt nivå i forhold til resten av verden, «trener» på sine spill i hovedsak hjemme alene. Tilgjengeligheten for å ha en ok PC er kanskje noe som bidrar til E-sports popularitet?

E-sport kan gi et mangfold av opplevelser i forhold til dens teknologiske muligheter. Når man for eksempel går inn i en annen rolle via en *avatar* (legemliggjørelse i virtuell verden, *embodiment*) til en «annen verden», og kontrollerer denne figurens følelsesmessige- og sosiale uttrykkelse, kan ansees for å gi teatraliske opplevelser (Gee;Pot?). (*Avatarial embodiment*)

2.3 Meningen med idretten

I boken "meningen med idretten" fremstiller Neumann og Steen-Johansen (2009) en bred meningsdimensjon over ulike idretter. Boken handler om meningen idretten gir de som utøver den, og hvilke innsikter og hvilken læring som erfares om en selv og andre (Neumann & Steen-Johansen, 2009). Dette er ifølge Neumann og Steen-Johansen elementer som gjør at idretten får mening *i seg selv*. Ved hjelp av en rekke skribenter innenfor idrettsforskning

viser de til et mangfold av opplevelser, og at idretten dreier seg om mye mer enn bare fysiske faktorer. Ser vi på E-sport, er dette en aktivitet som i utgangspunktet er en sittestillende aktivitet, der utøveren kun sitter foran en dataskjerm. Likevel kreves ferdigheter som hurtighet og reaksjon (Wagner, 2006). Men E-sport er en type aktivitet som handler om mer enn bare fysiske egenskaper. Hilvoorde og Pot (2016) tar for seg begrepet FMS i E-sport og sier at kroppen ikke skal sees på som et kontrollerbart objekt (en motor), men definert som en uavhengig enhet, skilt fra den psykiske kroppen. I stedet skal kroppen sees på som et subjekt knyttet til et meningsfylt miljø. Hilvoorde og Pot (2016) har et fenomenologisk perspektiv på kropp. Ifølge Hilvoorde og Pot (2016) og Gee (2008) kan et menneskes natur og problemløsning sees på som legemliggjort og situert (vi kommer inn på dette under læring i praksisfelleskap).

Idrettens mangfold i idrettsformer har økt voldsomt etter krigen (Neumann & Steen-Johnsen, 2009). I tillegg har idretten gradvis inkludert barn, kvinner, funksjonshemmede og ulike etnisiteter i fra et snevrere voksen- og mannsdominerende miljø. At en så bred og vid gruppe velger å bruke tiden på slike aktiviteter, gjør det rimelig å anta at idrettsdeltagelse er meningsfylt (Neumann & Steen-Johansen, 2009). Boken til Neumann og Steen-Johansen tar også for seg kravene ulike idretter stiller i forhold til bevegelse, koordinering og samhandling. I forhold til E-sport kan det diskuteres hvor mye bevegelse en sittestillende aktivitet krever. Men den krever koordinering og samhandling (Wagner, 2006) i stor grad, så et fenomenologisk syn vil skape et nytt vindu for E-sport.

Innenfor Idrettsfilosofien har man diskutert skillet mellom idrettens ytre (extrinsic) og indre (intrinsic) verdi (Breivik, 1998; Kretchmar, 1994). Ytre verdi er verdier idretten fører med seg og er en handling som skal realisere mål (instrumentell handling) (Neumann & Steen-Johansen, 2009). For en E-sport utøver vil ytre verdier kunne være ting som konkurranse, status og image. Et eksempel her er hvordan rangerings system i TL fungerer. Man må kunne anta at de som er høyest rangert oppnår en høyere status i miljøet enn de som er lavere rangert. En indre verdi er verdien idretten selv fører med seg, og dette er en handling som er et mål i seg selv (autotelisk handling). Dette kan for en E-sport utøver være ting som frihet, lek og natur. Et godt eksempel her kan være at fenomenet ofte er selvstyrt, av ungdommer for ungdommer. Idrett kan føre med seg både indre og ytre verdier, noe som man må kunne anta kan skape en type motivasjon eller mening. Noe som både kan bidra til indre og ytre verdi, er det sosiale med E-sport. Man er en del av et felleskap/miljø.

Hvilken mening et menneske finner ved en handling, eller idrett er individuelt, men meningsdannelse skjer også av sosiale og samfunnsmessige relasjoner (Neumann & Steen-Johansen, 2009). Man må altså se på det sosiale samtidig med samfunnsmessige faktorer, for å kunne finne meningen individer finner ved ulike aktiviteter (Neumann & Steen-Johansen, 2009). Ronglan (2000) viser til håndball-landslaget's praksisfelleskap. I gruppa blir det skapt normer og forståelser som har betydninger både på og utenfor banen. I studier av breddeidrett har man også funnet viktigheten av det sosiale fellesskapet for deltagerens vilje og motivasjon til å drive med idretten (Enjolras, Seippel & Waldahl, 2005). De sosiale faktorene er av viktig betydning og spiller en stor rolle i meningen en idrett skaper for individet. Den samfunnsmessige meningen idretten gir, henger også sammen med det sosiale. Tilhørighet til en gruppe, et sted eller en nasjon kan gi en type identitet (Neumann & Steen-Johansen, 2009), som igjen relateres til mening.

Aktiviteter/idretter gir altså ulik sosial status ut ifra hvilken type samfunn man kommer ifra (Neumann & Steen-Johansen, 2009). I Norge er vi for eksempel født med ski på beina, og langrenn har dype spor i Norsk kultur. Dette sier noe om nordmenn sin identitet og hva som gir mening i vår kultur. I store land i Asia kan langrenn være en ukjent aktivitet, og det å sitte på en kaffebar og spille dataspill er mye mer normalt. De to nevnte eksemplene gir altså ulik type status i forhold til kultur, tid og sted.

Mening er unikt og ulikt for hvert enkelt individ (Neumann & Steen-Johansen, 2009). Og opplevelsen aktiviteten gir hvert enkelt individ, vil variere. All form for dataspill er som Hilvoorde og Pot (2016) og Gee (2008) sier; legemliggjort (embodied), og den er antageligvis annerledes enn opplevelsen av å kjøre rallycross, spille sjakk, drive med skihopp eller Fitness. Men noen fellestrekk vil man antageligvis finne, som det å vinne. Ser man på lagfølelsen i en idrett, kan man gå ut i fra at det vil gi en verdi eller mening å være en del av fellesskapet. Man må kunne anta at det å ha fysisk god helse kan være mer en fordel i sjakk og eSport, mens mer en nødvendighet i handball og Fitness. Men ferdigheter eller ”skills”³, vil være avgjørende for å nå målet i en konkurranse, uavhengig av hvor stor grad av fysisk aktivitet, konkurransen har.

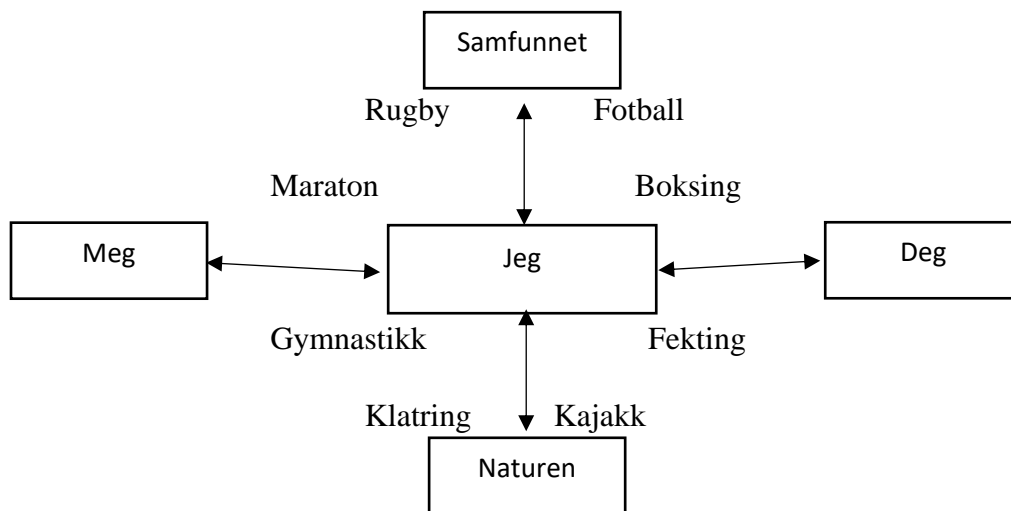
³ Skill is the consistent production of goal-oriented movements, which are learned and specific to the task (McMorris, 2004).

Hva som gjør at en aktivitet gir mening til individet er også avhengig av tidsrom, kjønn og kultur (Neumann & Steen-Johnsen, 2009). En idrett som var viktig for deg da du var ung, kan bli byttet ut med noe mer spennende og interessant sett fra en annen generasjons øyne. Når det gjelder kjønn ser vi for eksempel at rugby er mer mannsdominert, mens rytmisk sportsgymnastikk er mer gjeldene for kvinner. Meningen vil også variere i forhold til etnisitet (Neumann & Steen-Johnsen, 2009) da det for eksempel er få etniske nordmenn som driver med cricket på grunn av kulturbakgrunn.

Ved hjelp av Gunnar Breiviks (1998) modell om grunnleggende eksistensielle relasjoner i utøvelsen av ulike idretter, ser man nærmere på hvilken indre og ytre verdi idretten kan gi. *Meningen med idretten* kan kritiseres for å gi liten plass til selve begrepet "mening", men samtidig er mening et ekstremt mangetydig begrep og de definerer mening som en spesifikk måte å kaste blikket på en spesiell ting man har erfaring med (Neumann & Steen-Johnsen, 2009).

2.4 Breiviks modell

Men hva eksakt er det som gir idrett mening? Idrettsfilosofer har kommet frem til at lek, konkurranse og regler er viktige elementer for hva som gir idrett mening (Neumann & Steen-Johnsen, 2009). Samtidig er naturen, det sosiale og mestringsfølelse viktige faktorer for at en idrett skal være meningsfylt (Breivik, 1988). Gunnar Breivik (1998) har laget en modell (Figur 1.) som viser en klassifisering av ulike idretter basert på hvordan de bidrar i individers eksistensielle relasjoner til natur, samfunn, andre og en selv. Breivik (1988) sier at ved å drive idrett utvikler man lekende og lærende relasjoner til disse fire. Med dette som utgangspunkt får man disse fire klassifiseringene: Idretter som inneholder lek med naturen og dens elementer, lagidretter, én-til-én-idretter og individuelle idretter. Jeg vil ut ifra disse fire forklare hva som kan gi verdi og bidra til en meningsgivende opplevelse i E-sport. Men først må vi se nærmere på de eksistensielle relasjonene i idrett og om hvorfor Breivik har valgt å trekke inn ontologi i idrettsforskning. Dette vil også bidra til en større forståelse for hva som er likheter og ulikheter mellom idrett og E-sport og hjelpe til å finne det disse elevene søker, altså faktorer som gir dem mening (i form av verdi). Breivik bidrar til et større bilde av et menneskets being-in-the-world.



Figur 1. Grunnleggende eksistensielle relasjoner i utøvelsen av ulike idretter (Breivik 1998:109).

Breivik snakker om risiko sport og hvordan den kan føre til det å leve et autentisk liv (se Breivik, 2010). Det å oppleve angst eller det å feile er en del av konkurranse idrett, spesielt på elite nivå (Breivik, 2018). Det ville nok vært nærmest umulig å måle esport utøvernes frykt for å tape i denne studien, men det ville være rart om konkurransen de er igjennom ikke ville kunne stimulere til noen som helst følelse. Det vil vel antas at for en profesjonell E-sport utøver som sitter på et fullsatt fuglerede i Beijing, og spiller en finale med 50 millioner i premiepotten vil føle en vis bekymring for å «dø» i spillet. Det blir nok vanskelig å argumentere for at esport er risikosport, men at den har fellestrekk med idretten når det gjelder dette, må kunne tenkes i og med at konkurransen for profesjonelle er mye av det samme bortsett fra fysisk aktiv.

Breivik (2018) kombinerer ideen om en ontologisk dimensjon og ideen av prototypes og prototypical idrett (forklar fotnote?)¹⁷

Jeg – naturen: Dette er idretter som inneholder interaksjon og lek med naturen og dens elementer. For å bedrive disse idrettene trenger man kjennskap til naturelementene og erfaring med å være i naturen. Å bruke et fenomenologisk syn på E-sport vil si at du gjennom en avatar kan oppnå å tre inn i ulike verdener. Hilvoorde og Pot (20) kaller dette *Avatarial embodiment* og kalles av andre *simulated embodiment* (Klevjer, 2012 s. 21). Det vil være et

stort sprik fra hva folk mener om et slikt fenomenologisk syn på E-sport. Det må kunne tenkes at alle på et eller annet tidspunkt vil føle naturen i et spill, men at for noen er det nok med det visuelle inntrykket, mens andre kanskje må ha full VR med berøringsteknologi osv. Viktige stikkord blant disse idrettene kan være vind, snø, vann, fjell og skog. Eksempler på idretter som passer under denne kategorien kan være kajakkpadling, klatring og fallskjermhopping (Neumann & Steen-Johnsen, 2009). Jens E. Birchs (2009) kapittel i "Meningen med idretten" handler om klatring. Han forteller: *"Jeg har hørt mange beskrivelser av hva som er fascinerende med klatring. Det kan være mestingsfølelsen ved å bevege seg på små lister i fjellet, kjenne skyvet gjennom bena til fingrene, eller det å mestre naturelementer"* (Birch, 2009:141). For en E-sport utøver vil måten han beveger en avatar i en «spillverden» vise til relasjonene mellom spilleren og naturen i spillet, og kan sees på som en interaksjon eller lek.

Jeg – samfunnet: Her finner vi lagidretter. Dette er idretter som kjennetegnes av samarbeid og konkurransen mot andre lag. For å delta i lagidrett, kreves det at man har evne til å ta den andres perspektiv, forutse og skape interaksjon på gruppenivå. Eksempler på idretter som passer under denne kategorien kan være baseball, håndball og fotball (Neumann & Steen-Johnsen, 2009). Lars Tore Ronglan (2009) forteller i sitt kapittel i "Meningen med idretten" om fotball, at for fotballspilleren kan mening være knyttet til den sosiale dynamikken. Han sier: *"Fotball er samhandling, og det er først når vi virkelig spiller sammen at den gode lagprestasjonen og fellesskapsfølelsen kan oppnås"* (Ronglan, 2009:54). Men selv om man får til et godt samarbeid, gir ikke idretten noe mening uten en motstander: *"Man spiller ikke bedre enn hva motstanderen tillater, som det heter i praksisfeltet. Fotball handler derfor om å håndtere, mestre og prøve å overvinne aktiv motstand. Uten motstand, ingen meningsfull fotball"* (Ronglan, 2009:51).

Konkurransespilling er den viktigste faktoren i esport, i og med at det er dette som skiller esport bare fra det å spille.

Gjennom vår evolusjon har vi levd i små grupper av familier eller stammer, og der har det vært normalt med konflikt (av territorier, ektefelle eller makt rangering) (Breivik, 2018). Vi har sloss for å få oss en make og vært i krig for å få landområder. Det er ikke rart at konflikt gjenspeiles i lek, sport/spill eller idrett. Mange idretter representerer konflikter, hvor målet er å ta poeng eller kontrollere områder og posisjon (Breivik, 2018). *En idrett kan kalles en lagidrett når det er mer enn to personer involvert, at det er en divisjon av plasseringer og roller og en interaksjon mellom dem som tar del* (Breivik, 2018). Det som er unikt for ontologien med lagidrett er at mennesket er i en sosial modus, som Heidegger kaller Being-

with (Mit-sein). Det å være del av gruppen genererer til det å være del av noe større enn bare meg selv (Breivik, 2018).

Jeg – meg: Dette er individuelle idretter, idretter som kjennetegnes av møtet med seg selv som kropp og væren. Erfaring av egen ytelse, prestasjon og iboende kapasiteter er det slike idretter har i fokus. I disse idrettene er idrettsutøveren alene med seg selv. Eksempler på slike idretter kan være langrenn, maraton og fitness (Neumann & Steen-Johnsen, 2009). Kari Steen-Johnsen (2009) skriver i kapittelet om fitness i ”Meningen med idretten”: ”Det å være fokusert og konsentrert under øvelsene ser ut til å oppta mange av de som trener. Det handler om å få kontakt med de ulike musklene og de ulike delene av kroppen, slik at de trenes på riktig måte” (Steen-Johnsen, 2009:213). Dette er et godt eksempel på noen av kjennetegnene ved individuelle idretter. En eSport utøver vil, som nevnt, bruke utallige timer alene på trening. Dette for å finjustere ferdigheter eller hukommelse.

Jeg – deg: Dette er én-til-én-idretter. Særpreget for slike idretter er møtet mellom to personer ansikt til ansikt. Slike møter kjennetegnes ved å være en uavvendelig og direkte konfrontasjon mellom to personer. Eksempler på slike idretter kan være tennis, boksing og kampsport (Neumann & Steen-Johnsen, 2009). I Gunn Engelsruds (2009) kapittel om kampsport sier hun: ”Øvelsene handler om ”å gi slipp” på ens egen selvbevissthet og heller respondere på og bevege seg i forhold til andre” (Engelsrud, 2009:71). Møtet mellom to personer er altså det essensielle i slike idretter.

Selv om Breivik (1998) deler opp idretter i disse fire relasjonskategoriene, betyr det ikke at en idrett eller et spill kun kan tilhøre en kategori. Klatring kan for eksempel både være en idrett med relasjon til naturen, og en individuell idrett der det primære er møtet med seg selv som kropp og væren. Idrett gir mening for de som driver med det i form av ulike verdier.

2.5 Praksisfelleskap – Læring i lagidrett

Det vil være interessant i en skolerettet studie å se på hvilken læring et fenomen som E-sport kan gi. Jeg vil derfor ta for meg hvordan *læring gjennom sosial praksis*, som er en gammel og tradisjonell læringsmetode, og se på hvilken verdi slik læring kan gi. Flere forskere har undersøkt om denne metoden kan bidra til å gi individet mening. Lave og Wenger (1991) oppsummerer Communities of Practice (CoP), eller praksisfelleskap (PF) som:

”Øvelsesgrupper er grupper av mennesker som deler bekymring eller lidenskap for noe de gjør og lærer å gjøre det bedre når de samhandler regelmessig.”

PF kan delvis defineres som en prosess med sosial læring som oppstår når mennesker som har felles interesse innenfor et område samarbeider over lengre tid, deler ideer og strategier, bestemmer løsninger og bygger innovasjoner (Lave & Wenger, 1991). Den læringen som oppstår her, bør ikke nødvendigvis være bevisst. Og man kan si at læring kan være, og ofte er, et tilfeldig utfall som følger med disse sosiale prosessene (Lave & Wenger, 1991).

Ifølge Lave og Wenger, 1991, er det tre komponenter som er nødvendig for at det skal være et PF. Disse er: 1) domene, 2) felleskap og 3) praksisen.

Med et domene, menes et felles område der personene innenfor dette område har den samme kunnskap og talent innenfor ett tema (Lave & Wenger, 1991). Eksempel på domene kan være radiologer, Star Trek-fans, mellomskolehistorie lærere, Seahawks fotballfans etc., det er ikke bare et nettverk av mennesker eller en vennegjeng.

Neste nødvendige komponent er at det må være et fellesskap (Lave & Wenger, 1991). Et fellesskap kjennetegnes her som medlemmer av et bestemt domene som samhandler og deltar i felles aktiviteter, hjelper hverandre og deler informasjon med hverandre. I et fellesskap bygges relasjoner som gjør at de kan lære av hverandre (Lave & Wenger, 1991). Det stilles ingen krav til at personen i domenet skal dele jobb, og være sammen hver dag for at det skal kalles fellesskap. Det avhenger kun av mennesker som samhandler og lærer sammen for at et PF skal bli dannet. Lave og Wenger (1991) peker på eksemplet med impresjonistiske malere som møttes på kafeer for å diskutere deres malerier. De indikerer at selv om disse mennene vanligvis malte alene, var slike interaksjoner avgjørende for å gjøre dem til et PF.

Til sist er praksisen en viktig komponent for å kunne kalle det et PF (Lave & Wenger, 1991). Et PF er ikke bare folk som har interesse for noe (for eksempel sport eller landbruk). Det tredje kravet til et PF er at medlemmene er utøvere. De utvikler et felles repertoar av ressurser som kan inkludere historier, nyttige verktøy, erfaringer, historier, måter å håndtere typiske problemer, etc. Denne typen interaksjon må utvikles over tid (Lave & Wenger, 1991). En samtale med en tilfeldig fremmed som tilfeldigvis er ekspert på et emne som interesserer deg, gjør ikke i seg selv et PF. Uformelle samtaler holdt av personer i samme yrke (for eksempel kontorassistenter eller studenter) hjelper folk å dele og utvikle et sett med saker og historier som kan bli et delt repertoar for deres praksis, enten de skjønner det eller ikke.

Et samfunn utvikler sin praksis ved hjelp av en rekke metoder, blant annet: problemløsning, forespørslers om informasjon, søker andres erfaringer, gjenbruk av eiendeler, koordinering og

synergi, diskutere utviklingen, besøke andre medlemmer, kartlegge kunnskap og identifisere hull.

Denne læringen er sentral for menneskelig identitet (Lave & Wenger, 1991). Et hovedfokus er å lære som sosial deltakelse - det vil si et individ som en aktiv deltaker i praksis i samfunnsmiljøer, og i konstruksjonen av hans eller hennes identitet gjennom disse fellesskapene (Lave & Wenger, 1991). Folk oppretter kontinuerlig sin felles identitet gjennom å engasjere seg i og bidra til praksis i deres lokalsamfunn. Motivasjonen til å bli en mer sentral deltaker i et fellesskap av praksis kan gi et sterkt incitament (motivasjon) til læring (Lave & Wenger, 1991). Studentene vil ha et ønske om å utvikle ferdigheter (for eksempel leseferdigheter) hvis de som de beundrer, har de samme ferdighetene. Det vil si, de ønsker å bli med i "literacy club" og vil jobbe for å bli medlem.

3.0 Metode og Analyse

Samfunnsvitenskapelig metode går ut på å samle inn informasjon om virkeligheten, for så å analysere og tolke den. Dette er en sentral, og vanlig måte å få tak i data under empirisk forskning.

For å få innblikk i min studie om meningen med E-sport, skal jeg i dette kapittelet presentere mine metodiske valg. Ved hjelp av en detaljert beskrivelse om selve forskningsprosessen skal jeg vise til hvordan min datainnsamling er gjennomført. Jeg har brukt en kombinasjon av intervju, gruppeintervju og deltagende observasjon (triangulering). Jeg skulle egentlig bare ha individuelle intervju, i tillegg til observasjon, men etter å ha observert flere ting som jeg ikke følte ga meg nok svar valgte jeg å ha to gruppeintervju på slutten av feltarbeidet for å sikre meg mer data om ubesvarte spørsmål.

Jeg har valgt en etnografisk tilnærming for å gjennomføre feltarbeid som vil føre til at jeg kommer tett innpå gruppa jeg skal forske på, og jeg mener det er en god metode for å finne svar på problemstillingen min. E-sport er et tema jeg kan mye om, men så har jeg ingen anelse om hvordan det fungerer som toppidrett i skolen. Jeg vil også fortelle om min hermeneutiske forståelse og hvordan analyseprosessen er gjennomført. Dette er viktig for at jeg skal kunne legge mine «fordommer», som vi kommer tilbake til, med tanke på validitet og reliabilitet ovenfor svaret jeg kommer frem til på min problemstilling.

3.1 Samfunnsvitenskapelig metode – en kvalitativ tilnærming

Ifølge samfunnsvitenskapelig metodelitteratur (Johannessen, Tufte og Christoffersen, 2016) finnes det to hovedtyper metode; kvantitativ metode og kvalitativ metode. Kvalitativ metode er en forskningsstrategi som knyttes til systematisk innsamling, organisering og tolkning av datamateriale (Malterud, 2011). I denne studien har jeg benyttet meg av metoder som observasjon, intervju og gruppeintervju med formål om å gå dypere og utforske meningen med fenomenet E-sport som toppidrett i skolen. Kvalitative metoder gjør det mulig for meg å komme nært elevene og lærere, og dermed gi meg innblikk i hvordan E-sport fungerer som fag i skolen. Kvalitativ metode bygger på teorier om hermeneutikk (Malterud, 2011), det handler om å (for)tolke datamaterialet. Det å komme tett på fenomenet, er med på å styrke denne studien i og med at jeg får et naturlig innblikk på deres «hjemmebane».

Å gjøre datainnsamling ved hjelp av intervju eller observasjon er vanlige verktøy innenfor kvalitativ forskning, og jeg har i denne studien valgt å kombinere de to. Denne type datainnsamling er det Fangen (2010) kaller (metode)triangulering, altså benytte seg av eller

kombinere flere typer metoder. Ifølge Guba og Lincoln (1985) vil en slik metodetriangulering øke sannsynligheten for at forskningen skal gi troverdige resultater. Dette styrker validiteten og reliabiliteten på det jeg har observert fordi det gir meg mulighet til å stille spørsmål om ting jeg undret meg over underveis, og denne trianguleringen gjorde at jeg fikk svar på det jeg lurte på. Dataene i studien blir altså et samspill mellom meg og deltagerne. Jeg vil snakke mer om dette under kapittelet om analyse.

Når kvalitativ metode benyttes kommer man tett inn på personene som tilhører den målgruppen man er interessert i å vite noe om (Johannesen, Tufte og Kristoffersen, 2016). Det vil hjelpe meg med å finne ut mer om meningen med E-sport, til disse elevene. Det som kjennetegner en kvalitativ tilnærming ved en studie er å få fram en fyldig beskrivelse av et fenomen (Fangen, 2010), og her har jeg valgt en etnografisk tilnærming.

Det er gjort lite eller ingen forskning på hva utøvere som driver med E-sport opplever som meningsgivende ved denne type konkurranse gaming. Tidligere forskning på temaet omhandler mer negativ ladet forskning, altså hva som bidrar til en type uhelse, avhengighet eller latskap. Men de siste fem årene har fenomenet hatt en oppblomstring, og flere forskere har begynt med nye vinklinger opp mot fenomenet som vi har sett ovenfor.

Som jeg har snakket om i innledning- og teoridelen bygger elevenes tanker rundt faget på deres tidligere erfaringer. Menneskers ulike *livsverdener* er knyttet til erfaring og praksis i forhold til opplevelser, handlinger og refleksjoner (Krogh, 2014; Løvlie, 1989). Livsverden er et fenomenologisk begrep (Kvale & Brinkmann, 2015), og er hverdagen elevene møter. Den trer frem i den umiddelbare og middelbare opplevelse, uavhengig av og forut for alle forklaringer (Kvale & Brinkmann, 2015).

” Deltagende observasjon er kanskje den mest engasjerende metoden du kan bruke som samfunnsforsker. Du kommer tett på menneskene du studerer, og deltar til dels sammen med dem i deres sammenhenger. Du studerer sosial praksis i de sammenhenger den naturlig forekommer ” (Fangen, 2010 s.).

3.2 En Etnografisk Studie

En etnografisk studie er en beskrivelse og en tolkning av en kultur, en sosial gruppe eller et sosialt system (Creswell, 2007). Før var det antropologer som brukte etnografi til å studere

andre steder/fenomener i verden, men i dag brukes etnografisk design også i eget samfunn (Johannessen, Tufte og Kristoffersen, 2016). I en studie med etnografisk design i eget samfunn vil forskere studere meningen med atferdsmønstre, språk og samhandling i en gruppe (Johannessen, Tufte og Kristoffersen, 2016). Forskeren ser etter hva mennesker gjør (atferd) og hva de sier (språk). Hensikten med en etnografisk gjennom min studie er dermed å komme fram til en beskrivelse av et fenomen i en gruppe eller kultur. Altså i mitt tilfelle se på E-sport som valgfag toppidrett, og gjennom analyse avdekke mønstre, typologier og kategorier (Fangen, 2010). Etnografisk design innebærer at man går ut i felten og samler inn data ved hjelp av observasjoner. Det vil si deltagende observasjon, der man forsøker å bli en del av kulturen man studerer (Fangen, 2010). Forskeren selv er det viktigste verktøyet for å samle inn data, siden all informasjon og alle inntrykk går gjennom forskeren før det blir skrevet ned på papiret (Fangen, 2010). Man bør ta notater av alt man observerer samt intervju informantene i kulturen for å forstå deres tolkning av egen kultur (Johannessen, Tufte og Kristoffersen, 2016). Ved siden av atferd og språk, studerer man også samhandlingen i gruppen/kulturen. Man bør se på spesielle hendelser, kriser som oppstår, omgivelsene rundt og for eksempel gruppens/kulturens tidsbruk. Videre bør man se på lover og regler i kulturen eller subkulturen og endringer i omgivelsene som skjer over tid. Kanskje er noe av det man ser uforståelig og man kan da spørre informantene om en forklaring (Johannessen, Tufte og Kristoffersen, 2016). Siden all observasjon og resultater går gjennom forskeren, altså meg, er det viktig at jeg tydelig kartlegger min posisjon i forhold til emnet som studeres. Dette legges frem som min egen «førforståelse».

3.3 Egen førforståelse

Martin Heidegger (1927) mente at forståelse er et grunnleggende mønster ved menneskers tilværelse. Vi kan altså ikke frigjøre oss helt fra vår førforståelse av ulike fenomen. Det er dette som er grunninnsikten i hermeneutikken, og dette viser svakheten ved å benytte seg av kvalitativ forskning. Hans-Georg Gadamer blir omtalt som tidenes representant for hermeneutikken og han omtaler førforståelse som en slags «fordom» som det er umulig å kvitte seg med. En studie som denne vil derfor ha spor av meg i teksten, i og med at alt jeg gjør baserer seg på min livsverden. Gjennom min rolle som aktiv geimer, idrettsutøver, elev, student og lærer har jeg erfart at E-sport kan sees på ulike måter. Og jeg har en førforståelse om at E-sport kjennetegnes som en stillesittende aktivitet, som samtidig krever ulike egenskaper og ferdigheter, som igjen kan bidra til læring. Denne førforståelsen vil dermed naturlig bli med meg inn i forskningsprosessen. Jeg ønsker å forsvare aktiviteten, fortelle hva

den kan bidra med og fortelle om hva som kreves av de som driver med det. Samtidig ønsker jeg å klare å ha et kritisk «blikk» til denne datainnsamlingen.

En førforståelse modifiseres gjennom ny kunnskap som dukker opp underveis. Heidegger mener derfor at man skal skrive ned sin «førforståelse», før feltarbeidet begynner, slik at man har en forventning om hvordan miljøet er i det fenomenet man oppsøker. Dette skrev jeg ned høsten 2017, og ligger vedlagt. Det er ofte i misforholdet mellom forventingene forskeren har og funnene, de interessante dataene er. Dette fordi misoppfatninger man hadde ofte kan tilsvare de misoppfatningene folk flest har (Fangen, 2010). Samtidig må man nærme seg feltet med åpent sinn og på en hensiktsmessig måte (Fangen, 2010). Dette gjorde jeg ved å distansere meg fra «fordommene» jeg hadde, slik at det i minst mulig grad skal påvirke forskningsresultat.

3. 4 Adgang til feltet

Det er mange usikkerheter rundt det å dra å gjøre et feltarbeid. Selv om jeg hadde fått tilgang til å ha observasjon og intervju, hadde jeg ingen kjennskap til informantene og det feltet jeg skulle observere. I tillegg hadde jeg kun tre dager å utføre undersøkelsen, som er en relativt kort periode. Det var derfor usikkerhet rundt hvordan elevene ville reagere på å bli studert og hvordan de ville forholde seg til meg. Ville jeg klare å skape tillitt hos elevene?

Ville elevene være imøtekommende eller avvisende? Jeg skal nå videre ta for meg hvordan jeg kom i kontakt med feltet og hvordan jeg skapte tillitt hos informantene, samt en beskrivelse av feltet.

3.4.1 Portvakt

Det mest ideelle ved første kontakt i et miljø er om man kommer i kontakt med en person som er sentral i miljøet man skal studere, og som kan formidle kontakt med de andre medlemmene (Fangen, 2010). Portvakt er en metafor som ofte brukes om slike personer. De vokter porten som åpner for kontakt med de andre deltagerne og tilgang til feltet. Hvis man oppnår tillit hos en person som kan fungere som portvakt, har man gode muligheter for å få innpass (Fangen, 2010). Min førstegangskontakt hadde jeg via mail og telefonsamtale med seksjonslederen for idrett. Den første jeg kom i kontakt med da jeg ankom var idrettslæreren, som var ansvarlig for klassen. Det var ikke så vanskelig å komme i kontakt med folk i klassen, da de fleste var ganske utadvendte. Begge lærerne hadde snakket om meg for klassen, før jeg kom, og alle virket egentlig ganske gira på å ha meg der. Portvakten hadde åpnet veien inn i E-sport miljøet på skolen, og det var bare å begynne å samle inn data.

Det finnes mange former for feltarbeid, og hvordan forskeren tilegner seg tillit i en gruppe vil variere. Å skulle opparbeide seg tillitt til elevene i E-sport miljøet i løpet av tre dager, kunne bli vanskelig fordi det var så kort tid. Men min adgangsperson var flink til å informere elevene om min rolle, og i tillegg delte han ut informasjonsskriv som jeg hadde sendt, som oppga grunnen til min tilstedeværelse. Å komme i kontakt med elevene på ble lettere enn jeg hadde forestilt meg. Folk var imøtekommende og forholdsvis lette å kommunisere med. Jeg informerte alle deltakerne om min rolle, og at jeg skulle skrive masteroppgave om meningen med E-sport. Samtidig holdt jeg mye informasjon tilbake for å ikke påvirke svarene jeg lette etter.

3.4.2. Tillitt

Gjennom et feltarbeid kan man regne med å måtte forhandle seg om innpass flere ganger. Teoretisk sett kan man risikere å måtte forhandle på nytt med hver eneste nye person man møter i miljøet som skal studeres (Fangen, 2010). Det at ledelsen og de ansvarlige lærerne hadde gitt meg tilgang til klassen, betød ikke automatisk at alle der ga meg tilgang til deres privatliv under feltarbeidet. I følge Fangen (2010) finnes det mange måter å oppnå tillit på. En hovedregel er at tillit skapes gjennom at man er ærlig og oppriktig, og at man er «seg selv», samtidig som man tilpasser seg det feltet man skal studere. Grunnen til at det er viktig å få tillit, er at uten tillit vil du ikke kunne få tilstrekkelig innpass i gruppen du studere, noe som vil gjøre observasjonene overfladiske (Fangen, 2010). Jeg ønsket et dypt dykk inn i elevenes hverdag.

Å tilpasse seg feltet syntes jeg var uproblematisk. Selv om jeg ikke visste hvordan elevene var på forhånd, og at klassen bestod av en rekke ulike type individer, hadde de alle ett fellestrekk; interessen for E-sport. Det at jeg selv har denne interessen for E-sport, bidro dermed til at jeg raskt ble en naturlig del av feltet. De jeg snakket med var hyggelige, og virket oppriktig interessert i prosjektet mitt. Det viste seg at de var veldig sammensveiset, og spesielt de som gikk i samme klasse, kjente hverandre godt. Samtidig hadde jeg ingen grunn for å holde mitt feltarbeid skjult, og var ærlig om hva jeg gjorde på skolen, hvorfor jeg gjorde som jeg gjorde og hva jeg skulle bruke materialet til. Det at jeg var der som masterstudent og skulle basere min forskning på dem, følte jeg ikke var avgjørende for hvordan elevene opptrådte, og jeg oppfattet elevene som at de oppførte seg naturlig. Jeg brukte mye tid til bare å sitte og høre på elevene snakke om E-sport, noe praten gikk mye i. Det ble snakket mye om blant annet konkurranser, ferdigheter og utstyr (spesielt i form av skins). Jeg hadde også mange uformelle

samtaler med forskjellige elever, også elever fra andre klasser som var innom. Disse samtalene var lærerike, da det ble tatt opp mye rundt temaet som omhandlet mening med E-sport, og det var også noe elevene selv var interesserte i å snakke om. Powdermaker (1966) hevder at det er to grunnleggende årsaker til suksess i alle feltarbeid. Det at de fleste mennesker elsker å prate om seg selv og sjelden får nok muligheter til å gjøre det, og at de blir smigret over at noen tar deres meninger seriøst. Jeg følte ikke at elevene var så veldig opptatt av å snakke bare om seg selv, men folk var veldig interessert i å snakke om E-sport. Det var heller ikke noe problem å få elevene til å stille opp på intervjuer. Jeg spurte først klassen i felleskap om de var interessert, og så gjorde vi intervjuene i hovedsak ved tilfeldigheter når det kunne passe seg i forhold til elevenes timeplaner (alle intervjuene ble gjort utenom E-sport timene, for å få observert mest mulig). Jeg passet på at jeg fikk personer med litt forskjellig bakgrunn, linje, clan etc. Jeg hadde på forhånd laget en intervjuguide (se vedlegg 1). En intervjuguide er en liste over temaer og generelle spørsmål som skal gjennomgås i løpet av intervjuet (Johannessen, Tufte og Kristoffersen, 2016). Jeg baserte temaene og spørsmålene i intervjuguiden min på litteratur og informasjon jeg hadde lest om E-sport, mening og identitet.

3.4.3 Beskrivelse av feltet

«Et sosialt felt er en sfære, en arena og institusjon innenfor det sosiale rom»

(Aakvåg, 2008 s: 155).

Et *felt* er en sosial arena og et analytisk begrep som kan analysere sosial praksis (Wilken, 2008). Man kan definere et felt bredt; det økonomiske feltet, eller smalere; idrettsfeltet (Aakvåg, 2008).

Det feltet jeg oppsøker tilhører en videregående skole som ligger i flotte naturomgivelser. Skolen tilbyr en rekke linjer, og er preget av et toppidretts miljø. Skolenettverket er underlagt Pierre de Coubertin, grunnlegger av den Olympiske Komites (IOC) og de moderne lekernes far. Skolen skal sammen med et utvalg av 25 andre skoler fra fem kontinenter videreføre disse verdiene som OL skal symbolisere. Det vil si at skolen har et enormt idrettslig fokus, og det er morsomt å se at en aktivitet som E-sport får innpass her. Det er en stor variasjon på hvilken linje de ulike elevene på E-sport linjen tilhører og hvilket års-trinn de kommer fra.

Dette er første året skolen tilbyr E-sport som toppidrett valgfag. E-sportlinjen på denne videregående skolen ble opprettet på grunnlag av et initiativ fra ungdomsskoleelever som sterkt ønsket seg en slik linje. Etter en presentasjon om temaet for ledelsen, søkte skolen om midler og ønsket ble innvilget. Skolen fikk gjennomslag på å kjøpe datautstyr til nesten en halv million kroner. E-sport rommet har 15 plasser hvor tre claner sitter boltret i geiming stoler ved PCer fullpakket av avanserte spesifikasjoner med 180hz skjermer, headset, mus og tastatur. Rommet er hierarkisk delt inn ved at de er tre claner som sitter sammen fra best til dårligst. En til to ganger i året kan man rykke opp eller ned et hakk.

Et felt vil bestå av ulike sosiale posisjoner, og disse er hierarkiske og relasjonelt definerte. Det vil si at det er noen innenfor feltet som styrer sannheter uten at alle aktørene må være klar over det. I følge Bourdieu kan dette defineres som *Symbolsk vold*. Dette er den «usynlige makten» en aktør med høyere status i gruppen bruker til å dominere mindre verdige aktører. Bourdieu definerer symbolsk vold som;

«Makten til å få en bestemt virkelighetsforståelse til å fremstå som objektiv og sann, uten at det er klart for de involverte at det er snakk om en vilkårlig virkelighetsforståelse, samtidig som det heller ikke er klart at alternative virkelighetsforståelser utelukkes» (Wilken, 2008 s: 68).

Symbolsk vold er altså en måte å «tilsløre» maktbruk på (Aakvåg, 2008). Den forekommer innenfor sosiale felt, men også innenfor utdanningssystemet og selve utførelsen formaliseres gjennom pedagogisk handling (Wilken, 2008).

De som er best eller har høyest status i E-sport gruppen vil nok ha innflytelse og makt ovenfor aktører med lavere *kapital* i gruppen. Aktørene kjemper om posisjoner og innflytelse ved å akkumulere den spesifikke kapitalen som gjelder i feltet (Aakvåg, 2008), og det som gjør denne kampen meningsfull er feltets *doxa* (Wilken, 2008). Doxa er forestillinger om at feltet har udiskutable premisser som gjelder. Disse adferdsreglene er før-refleksive og til dels kroppsliggjort (Jarvinen, 2007). Under denne studien har jeg vært interessert i å se på hva som gir kapital i dette miljøet, derfor er Bourdieu nevnt (men ikke prioritert i teori delen), for å se på hierarkiet i E-sport gruppen. Idrett har alltid vært preget av hierarki, så det er interessant

for min problemstilling. I tillegg er datainnsamlingen hentet fra aktør siden, som gjør Bourdieu nevneverdig i oppgaven.

3.5 Utvalg

Det er kun tre videregående skoler som tilbyr E-sport her til lands. I tillegg er det flere folkehøyskoler som har E-sportlinje. På bakgrunn av at jeg tar en lærerutdannelse og drømmer om å jobbe i videregående skole, utelukket jeg derfor å oppsøke folkehøyskolene. Det ble derfor begrenset antall skoler jeg kunne gjøre min studie ut i fra, og var i kontakt med to av de tre videregående skolene for mitt kvalitative forskningsarbeid. Nielsen (1996) mener valg av sted er viktig i forkant av et feltarbeid. Nielsen sier forskere flest velger sted ut i fra praktiske grunner. For meg handlet det først og fremst om det økonomiske i og med at det var for lang reisevei til en av de to skolene. For det andre ga skolen jeg oppsøkte raskt klarsignal om at de ønsket å delta i undersøkelsen. Jeg oppsøkte seksjonslederen ved idrettsfag ved den gjeldende skolen via telefon, hvor jeg informerte om prosjektet mitt, samt rettet ett spesielt ønske om å komme i kontakt med elever med E-sport som toppidrett. Seksjonslederen ga meg kontaktinformasjon til læreren med hovedansvar for E-sportgruppen, og dette gjorde det mulig for meg å avtale tid for feltarbeidet samt sende ut informasjonsskriv til lærer og rektor (se vedlegg).

3.5.1 Utvalg til den deltagende observasjonen

Ved kvalitativ forskning, som inneholder observasjon, er det mer naturlig å la valg av sted, sosial enhet og informanter komme naturlig etter som tilnærmingen til feltet utvikler seg (Fangen, 2010). Valget av mine informanter skjedde tilfeldig og avhang av hvilke elever som hadde tid og mulighet, og når faget hadde undervisning. Selv om toppidrett E-sport er et fem timers fag hadde skolen ordnet slik at jeg fikk observere åtte timer totalt. Jeg brukte nesten hele oppholdet til å være i E-sport rommet, i og med at det nesten alltid var elever der fordi de kom og gikk ettersom de hadde undervisning, og det var kun denne tiden som ble brukt på intervjuer. Alle virket åpne for å bli intervjuet, og jeg prøvde å få informanter fra alle klassene og alderstrinnene. På tvers av alder og klasse var elevene delt i tre claner med fem spiller i hver clan. Alle lagene deltok i 5.divisjon i TL, og ambisjons nivået var sprikende. Gruppe 1 som «den beste» clanen satser på å nå Norges toppen, mens Gruppe 3 «spiller» mest for å ha det gøy. Den ene læreren var fra idrettslinja, som tok seg av teori innenfor fysisk trening/forebygging (helse), og den andre var en ikt ansatt som tok seg av selve geime teorien.

3.5.2 Utvalget til det kvalitative intervjuet

Johannessen, Tuft og Christoffersen (2016) mener det kan være vanskelig å finne ut på forhånd hva som er nok intervjuer og at utvalgsstørrelsen ofte blir bestemt når undersøkelsen nærmer seg slutten. Jeg tenkte først at fire – fem intervjuer ville holde, samtidig var jeg livredd for å sitte igjen med for lite data. Jeg hadde derfor totalt åtte intervju (seks individuelle- og to gruppeintervju) som varte i alt fra 35 – 60 minutter. Det varierte hvor mye informantene delte, men jeg stilte alle oppfølgingsspørsmål som gjorde at flyten alltid var der. Informantene representerte alle alderstrinnene og alle linjene på skolen.

Som nevnt tidligere var elevene vant til å bli intervjuet av lokalavis og lignende, da mye oppmerksomhet har vært rettet mot linjen etter E-sportslinjens oppstart. Det var derfor uproblematisk å få elevene til å delta i intervju.

3.6 Observasjon

Målet med å bruke observasjon som metode var å få et dypt innblikk i hvordan elevene så på faget E-sport som toppidrett i skolen, for å finne ut hva som ga mening for dem. Jeg observerte 14 elever, samt 2 lærere ved skolen (lærerne er ikke tatt til betraktning under datainnsamlingen, men det vil være gjort observasjoner som de er med å påvirke og derfor nevnt i resultat delen). Tidsmessig observerte jeg elevene i deres E-sport undervisning gjennom tre dager. Selv om dette var en relativt kort periode, er det ifølge Fangen (2010) mulig å samle inn tilstrekkelig mengde og relevant data ved å observere over en kort periode.

3.6.1 Observasjonsguide

Før gjennomføringen av observasjon, utformet jeg en observasjonsguide (se vedlegg). Observasjonsguiden inneholdt forslag til tema som jeg ønsket å finne informasjon om. Ved å ha en slik guide fikk jeg forberedt meg på hva som kunne komme til å skje, samtidig som jeg noterte ned hva som kunne være relevant i forhold til det jeg observerte. Jeg delte guiden i tre hoveddeler som omhandlet a) E-sport som idrett i skolen, b) eksistensielle relasjoner i E-sport og Læring i E-sport. Hvert av temaene var utdypet med underkategorier. Jeg hadde på forhånd mottatt litt informasjon om hva jeg kunne forvente meg på linja, noe som er i tråd med (Thagaard, 2009).

3.6.2 Gjennomføring av observasjonene

Min rolle som observatør kalles i følge Fangen (2010) deltagende observasjon. Jeg var og observerte alt jeg kunne i de aktuelle timene til E-sport. I tillegg oppholdt jeg meg nesten hele tiden i E-sport rommet, i og med at elevene tilbrakte de fleste fritimer og friminutter der. Deltagende observasjon skal bidra til å få tilgang til menneskers handlinger. Ved hjelp av

samtaler og samhandling med elevene skulle jeg prøve å finne svar på min problemstilling. Greetz (1973) sier at man skal ta notater hele veien så man kan vende tilbake til disse under hele prosessen. Jeg valgte å hele tiden ta notater av små detaljer som jeg kunne ha glemt, og noen av disse notatene ble også brukt for å spørre ut om ting jeg hadde observert under intervjuene som er i tråd med Fangen (2010).

3.7 Intervju

Målet med bruk av intervju og gruppeintervju som metode, var å få en dypere innsikt i hva elevene tenkte om E-sport som toppidrett i skolen og få en forståelse av hvilken mening dette gav dem. I tillegg til mine seks individuelle intervju ble de to gruppeintervju laget før siste dagen av feltarbeidet. Dette skulle i hovedsak supplere på observasjoner som jeg hadde gjort, og gi flere svar på min problemstilling. I tillegg oppsummerte jeg alle tre dagene på lyd, slik at jeg kunne reflektere over hva jeg hadde observert etter hver dag. Jeg brukte mobilen til å ta opp intervjuene, og når jeg kom hjem skulle disse transkriberes fra muntlig til tekstform. Dette skaper ifølge Kvale og Brinkmann (2009) en struktur som gjør resultatet bedre egnet for analyse. Jeg utformet alle mine spørsmål så de ikke skulle være direkte fordomsfulle eller ledende (Thagaard, 2009).

3.7.1 Intervjuguide

Før gjennomføringen av det kvalitative forskningsintervjuet utformet jeg en intervjuguide som inneholdt bestemte tema, forslag til spørsmål og forslag til rekkefølge på spørsmålene som jeg søkte informasjon om.

Intervjuguiden inneholdt hovedtema i henhold til min problemstilling med utgangspunkt i dette, fulgte fire undertema; fellesskap og sosialt, betydning og lek, identitet/image/status og hierarki og kjønn og minoritet. Thagaard (2009) hevder at åpningsspørsmål er spesielt fruktbare til å lede informantene inn på deltema. Det ble derfor naturlig å ikke alltid ha klare oppfølgingsspørsmål som fulgte, for å kunne dekke helheten ved hvert hovedtema. Flere av disse ble tatt på sparken, og jeg passet alltid på å være nøytral til temaene. I følge Kvale og Brinkmann (2015) er dette et *semi-strukturert* intervju (se vedlegg).

3.7.2 Gjennomføring av intervju

Jeg gjennomførte prøveintervju på min samboer og en venn (som også driver med E-sport). Ifølge Thagaard (2009) er dette nødvendig for å forberede seg selv, ved å skape selvtillit innenfor et nytt forskningstema. Kvale og Brinkmann (2015) ser også på dette som en øving til å lede samtalen i forhold til det du søker svar på.

Jeg åpnet alle intervju ved å presenter meg selv og studien. Jeg sa til alle informantene at jeg søkte etter deres mening med E-sport. Jeg delte deretter ut informasjonsskriv og samtykkeskjema som jeg fikk underskrevet (se vedlegg). Jeg startet alle de individuelle intervjuene med å spørre om hvordan de startet med CS. Alle var ivrig å fortelle om dette, siden det var et godt minne for dem. Dette mener Thagaard (2009) bidrar til en god intervjusituasjon, når informantene for spørsmål om for eksempel deres bakgrunn.

I og med at jeg gjorde gruppe intervjuene mot slutten av feltarbeidet, hadde jeg fått god kontakt med elevene og intervjuet mange av dem tidligere. Jeg gjorde akkurat samme prosess som med de individuelle intervjuene, men fortalte at det var noen temaer jeg vil vite mer om og derfor ta et dypere dykk i disse sakene.

Under alle intervjuene var det viktig, i forhold til hermeneutisk tankegang, å være bevisst på min maktposisjon som intervjuer. Kvale og Brinkmann (2015) hevder at intervjuer må være bevisst over denne makten, i forhold til produksjonen av datamaterialet. De sier man er den «store fortolker», og man skal prøve å få frem det informantene mener. Jeg har gjennom hele prosessen aldri følt noen trang for å få frem mine meninger om E-sport. Det er en «nøytral» gjenfortelling av hele datamaterialet.

3.8 Analyse

Kirsti Malterud (2011) sier at en gjennomarbeidet og veldokumentert analyse er det som skiller en vitenskapelig tilnærming fra «synsing». Hun sier videre om analysen at man skal organisere, systematisere og trekke sammen datamaterialet. Da vil man ved hjelp av kritisk refleksjon finne mønster som vil kunne gi svar på problemstillingen (Malterud, 2011). Ved hjelp av hennes egen metode for dette, *systematisk tekstkondensering*, vil jeg sikre meg å produsere valide data. Systematisk tekstkondensering er en pragmatisk metode for tematisk tverrgående analyse av kvalitative data, og er utviklet for å gi nybegynnere en enkel innføring i hvordan man kan gjennomføre en systematisk og overkommelig analyse (Malterud, 2011). På grunn av manglende erfaring fra analysearbeid fra tidligere, valgte jeg derfor å benytte denne modellen.

Hennes modell blir skildret i følgende fire steg: *helhetsinntrykk*, *meningsskapende enheter*, *kondensering* og til slutt *sammenfatting*. Før jeg begynner å legge frem disse fire stegene, skal jeg si noe om hvordan jeg transkriberte datamaterialet, som ifølge Kvale og Brinkmann (2015) er regnet som det første steget i et analysearbeid.

3.8.1 Transkripsjon

For å gjøre et datamateriale bedre egnet for gjennomgang bør man skrive det om i tekst form (Malterud, 2011). Å omdanne datamateriale fra intervju eller observasjon er det man kaller for å *transkribere*. I intervju delen valgte jeg i hovedsak å skrive teksten ned ordrett, mine spørsmål og deres svar, men tok bare med ord og pauser som påvirket setninger (altså ikke ting som Hæ når de ikke forstod spørsmålet, eller Hmmm når de tenkte seg om, men alle ord de sa og måten de sa det på!). Lydfilene jeg hadde var det ingenting å utsette på, så det var ikke noe problem å få gjengitt alle intervjuene. Noen steder hadde informantene veldig dårlig ordlegging, og brukte enormt lang tid å snakke om små bagateller (i forhold til min problemstilling). Flere (Kvale og Brinkmann, 2015; Malterud, 2011) hevder at en ordrett igjening ikke alltid skaper det beste meningsinnholdet, og det derfor kan være lurt i noen sammenhenger å skape mer flyt i teksten ved å omformulere enkelte situasjoner og utsagn. I transkripsjonen av datamaterialet fra observasjon skrev jeg om de relevante situasjonene som kunne hjelpe å besvare min problemstilling. Når jeg hadde observert så jeg etter ulike uttrykk som kunne gi meg en dypere forståelse av hva meningen med E-sport var for elevene. Malterud (2011) sier at helheten og nyansene skal være med på å skape et fullstendig bilde av virkeligheten, under en slik datainnsamling.

Etter hver dag i feltet transkriberte jeg intervjuene for hånd. Dette gjorde jeg med en gang jeg kom for meg selv, slik at jeg hadde det friskt i minnet. Jeg leste også inn alle tanker om observasjoner og hendelser inn på lydfil slik at jeg skulle ha dem lagret, og jeg ikke skulle glemme noe viktig. Dette hjalp meg til å kunne se helheten og hva som karakteriserte eller skilte seg fra «normalen» hos informantene (Malterud, 2011). Etter at transkripsjonen var avsluttet satt jeg igjen med et transkripsjonsmateriale på totalt 37 sider fra intervjuene og 16 fra observasjonen. Denne studien vil derfor vektlegge størst fokus på Intervjuene i neste kapittel.

Når jeg hadde sammenfattet all tekst sendte jeg den på mail til informantene så de kunne se hva jeg hadde skrevet. Dette for å rette opp eventuelle misforståelser eller supplerer ting de hadde sagt som ikke kom godt nok frem. Jeg fikk svar fra fem av syv informanter, og samtlige ga en respons på at transkripsjonen jeg hadde utformet samsvarte med deres utsagn.

3.8.2 Helhetsinntrykk

Malterud (2011) sier man kan skape et helhetsinntrykk av teksten ved å dele teksten inn i 5–8 temaer som man tenker teksten handler om. Når man sitter på et helhetsinntrykk skal man deretter begynne å redusere totalmengden av datamaterialet (Malterud, 2011). Temaene

trenger ikke å være de samme fra intervju- og observasjonsguidene. Gadammers «fordommer» vil nok være tilstede gjennom hele analyseprosessen, det kan derfor være lurt som Malterud (2011) sier at man skal sette sin førforståelse og teoretiske rammeverk i parentes. Dette for å være åpen for flere måter å tolke teksten på, det kan derfor også være lurt å la en annen «medforsker» lese sin tolkning. Min samboer har hjulpet meg å se over teksten, og dette bidro til at jeg endte opp med andre temaer enn de jeg kanskje hadde valgt selv. Det åpnet opp flere «dører» til datamaterialet.

Jeg forsøkte å skape et helhetsbilde i tråd med Malterud (2011) sin anbefaling ved å lese igjennom transkripsjonene flere ganger. Samtidig som jeg leste noterte jeg stikkord som kom til uttrykk i datamaterialet. Etter gjennomlesningen dannet jeg en oppsummering av mine inntrykk. Med utgangspunkt i mitt helhetsinntrykk av datamaterialet og stikkord, utarbeidet jeg åtte tema som jeg syntes var av interesse. Disse temaene dannet utgangspunktet for videre fortolkning av datamaterialet.

3.8.3 Meningsskapende enheter – Koding

I steg to av Malteruds (2011) tekstkondeings metode starter man med å gjennomgå datamaterialet mer systematisk for å finne *meningsskapende enheter* som kan hjelpe å besvare problemstillingen min. Man markerer deretter de tekstbitene som gir samme mening og setter dem sammen med for eksempel samme farge. Denne delen av meningsforettingen er det Malterud (2011) omtaler som *koding*. Dette fører til at man sitter igjen med flere gode temaer (koder), som man har hentet fra hele original teksten, og disse skal nå hjelpe med å skille ut hva som kan gi oss gode svar til problemstillingen.

Når dette var gjort satt jeg igjen med en del restetekst, noe av det kunne jeg sette sammen med et av de valgte kodene, mens noe måtte legges i en fil som kanskje ikke skulle bli brukt. Eksempel på kodene jeg laget var «leken i E-sport» og «Friheten i eSport».

Å kode på denne måten er det Malterud (2011) og Kvale og Brinkmann (2015) kaller en empirinær analyse. Det var viktig i dette steget å fortsette å holde «fordommene» tilbake slik at analysen ikke skulle styres av førforståelsen. Da kunne kodene som datamaterialet var delt i besvare meningen med E-sport knyttet til temaet og ikke min subjektive mening. I tillegg til filen med restetekst hadde jeg og original transkripsjonen alltid tilgjengelig slik at jeg kunne gå tilbake å vurdere mine tolkninger opp mot helheten Antall kodegrupper på hvert tema varierte mellom?, og dette er innenfor Malterud (2011) sin analyseteori. Jeg prøvde å se etter

både likheter og forskjeller som informantene hadde uttrykt i datamaterialet. Dette for å bidra til et fullstendig bilde av miljøet, uten å utelukke noe.

3.8.4 Kondensering – Fra kode til mening

Tredje steget av analysen er selve *kondenseringen*. Kondensering er ifølge Malterud (2011) at man systematisk får frem meningen fra kodene. Her skal man kondensere innholdet i de allerede eksisterende meningsgivende enhetene som uttrykker informantenes handlinger og utsagn (Malterud, 2011). Å kondensere menes med at man trekker ut meningen fra enhetene som kan bidra i å gi svar på problemstillingen.

De kodegruppene som inneholder mange meningsbærende enheter skal reduseres ytterligere ned i *subgrupper*. Dette for å synliggjøre ulike nyanser av en dekonstruert utvalg ut fra de meningsbærende enhetene i vår *kodegruppe*. Disse underkodene skal nå bli selve analyse materialet. Og dette er for å få frem de ulike tolkningene som kan være i datamaterialet.

Malterud (2011) sier man skal danne to til tre underkoder, og disse skal representere essensen i informantenes utsagn. Man skriver så et *kondensat* av underkodene, altså en skildring av det som kommer frem, og dette blir som et sammendrag eller forklaring på underkodene, bare i en mer generell tekstform.

3.8.5 Rekontekstualisering

I fjerde og siste steget av Malteruds analyse skriver man en oppsummering av kondensatene for hver kodegruppe (Malterud, 2011). Dette skal skje på en lojal måte i forhold til informantene, men den skal samtidig gi leserne tillit og innsikt. Jeg måtte derfor hele tiden følge med på original transkripsjonen (informantenes subjektive perspektiv) slik at inntrykkene jeg hadde gjort meg stemte med oppsummeringen. Dette var en vanskelig prosess i forhold til «fordommene» og gjorde at oppsummeringen krevde mye arbeid slik at den skulle være objektiv. Dette bidrar til kvalitetssikringen av arbeidet med tanke på validitet og reliabilitet. De ulike oppsummeringene ble tildelt overskrifter og dette er da selve kategoriene (Malterud, 2011). Disse representerte essensen i innholdet. Jeg gjorde analyse prosessen for hånd.

3.9 Evaluering av studien

Begrepsvaliditet og troverdighet i kvalitativ forskning handler om i hvilken grad forskerens funn reflekterer formålet med studien og representerer virkeligheten (Johannessen, Tufte og Kristoffersen, 2016). Jeg må derfor sikre at det er tilstrekkelig kvalitet i datamaterialet og at datamaterialet svarer til det oppgaven spør om. For å kunne sikre dette, er det nødvendig å stille et kritisk blikk på forskningsarbeidet som jeg har gjort. I tråd med Fangen (2010), Kvale

og Brinkmann (2015) og Thagaard (2013) sin anbefaling, skal man bruke begrepene reliabilitet og validitet når man skal vurdere om en kvalitativ datainnsamling er legitim, og dette vil være avgjørende for kunnskapen som kommer frem (Kvale og Brinkmann, 2015).

3.9.1 Reliabilitet

Hvilke data som brukes, måten den samles inn på og hvordan den bearbeides er det Johannessen, Tufte og Kristoffersen (2016) kaller reliabilitet, altså pålitelighet. Under en kvalitativ forskning er reliabilitet knyttet til observasjon- og intervjustadiet, samt transkripsjon- og analysestadiet (Kvale og Brinkmann, 2015). Ifølge Fangen (2010) handler reliabilitet om at det skal være mulig at flere observatører ville ha lagt merke til de samme begivenhetene og tolket dem på samme måte som deg. For at flere forskere skal ha mulighet til å komme frem til noenlunde samme svar som meg, blir det derfor nødvendig at jeg tydelig redegjør for fremgangsmetodene som jeg har benyttet.

Jeg har utviklet datamaterialet som blir presentert i denne oppgaven ut i fra min problemstilling. På den måten er metoden tilpasset det jeg skal undersøke. Deltagende observasjon gir et rikt datamateriale, og ifølge Fangen (2010) sikrer deltagende observasjon høy grad av troverdighet, om forskningen måler det den skal måle. Videre sier Fangen at atferd som studeres under tilrettelagte betingelser, for eksempel observasjon eller spørreskjema, kan bli påvirket av at gjennomføringen fremtrer som en kunstig situasjon for informanten(e). I en deltagende observasjon sklir man mer inn i miljøet på en naturlig måte, og da skjer det mindre påvirkning (Fangen, 2010). Jeg syntes deltagende observasjon egnet seg godt nettopp fordi jeg skled inn i miljøet på en naturlig måte, og fikk både se og høre elevenes atferd, tanker og syn rundt E-sport i skolen. Intervju og gruppeintervju egnet seg godt fordi på den måten kunne jeg supplere med spørsmål jeg hadde dannet meg under observasjon, samt gå mer i dybden på det forhåndsbestemte temaet ved å stille spørsmål som ga utfyllende svar. Grunnen til at jeg benyttet flere metoder, altså observasjon, intervju og gruppeintervju, var for å få til en metodetriangulering. Jeg valgte å bruke en slik metodetriangulering for å kunne sammenligne resultater. Jeg har beskrevet min datainnsamling på en så ærlig, åpen og detaljert fremstillingsmåte jeg har kunnet. Dette bidrar til en gjennomsiktighet og dermed pålitelighet av studien. Om empiriske forutsetninger skulle forsvinne fra analyser og sammenligninger, kan ikke påliteligheten vurderes i et arbeid (Fangen, 2010). Min skildring av hele denne prosessen er viktig, fordi som Malterud (2011) sier kan en virkelighet fra forsker til forsker variere, og dette bidra til at en problemstilling ikke vil få samme svar gang på gang.

Å redegjøre for egen førforståelse av temaet er viktig for påliteligheten av studien. Det å bevisstgjøre for seg selv at mine tanker kunne påvirke resultatet, ble derfor avgjørende før utformingen av observasjon- og intervjuguide, samt før selve observasjonen. Under observasjonen forsøkte jeg å notere viktige situasjoner, og siden jeg i hovedsak var i eSport klasserommet hele skoledagen, hadde jeg god tid til å «finskrive» om observasjoner og notater som kunne være med på å besvare problemstillingen min. På slutten av hver dag hadde jeg lang kjørevei til der jeg bodde, så derfor oppsummerte jeg dagen inn på lydfil når jeg reiste fra skolen. Jeg tok vare på alt av notater, slik at jeg hele tiden gjennom utformingen av resultatene kunne vurdere hva som var relevant i forhold til problemstillingen. I forhold til gjennomføring av intervju var jeg opptatt av min førforståelse, og var nøye med å stille nøytrale spørsmål og unngå å stille spørsmål som ga ledende svar.

Thagaard (2013) sier at det skal legges vekt på en teoretisk gjennomskiktighet i studien. Dette bør man gjøre ved å skildre teorien som representerer grunnlaget for ens tolkninger. I kapittel 2 om *Bakgrunn og Teori* har jeg lagt frem teori og tidligere forskning som knyttes til E-sport og dens fellestrekk med idrett. I tillegg har jeg lagt frem teori som omhandler en ontologisk forståelse om det å være menneske i verden, og hva det har å si med spesielt fokus på konkurranseidrett (Breivik, 1998; 2018). Jeg valgte og å trekke inn læring i og med at jeg tar en skolerettet lektor utdannelse. Dette teoretiske rammeverket er med på å bidra til en mer objektiv forståelse av resultatene (selv om det er jeg som har funnet kildene). All kvalitativ forskning vil være preget av intervjueren. I tråd med Thagaard (2013) har jeg også skilt mellom primærdata og mine tolkninger i resultat- og diskusjonsdelen noe som jeg har prøvd å vise til gjennom min forklaring av systematisk tekstkondensering.

Relasjonen som etableres mellom forsker og informanter er avgjørende for kvaliteten på datamaterialet (Thagaard, 2013). Jeg hadde en god posisjon som forsker når jeg dro å gjorde feltarbeidet. Jeg kjente til fenomenet godt og ble raskt «en av dem» i miljøet. Jeg var sammen med informantene i flere timer hver dag, både i og utenom E-sport timene. I tillegg brukte jeg mesteparten av tiden i klasserommet, hvor jeg kunne observere ting og delta sammen med dem. Jeg har stor erfaring med toppidrett gjennom studier og som lærer. E-sport og idrett har alltid vært mine største interesser, og selv om dette var en stor styrke, kunne det også bli en begrensning ved at jeg ble transsynt og bidro til subjektiv data. For å unngå dette har jeg forsøkt å gjennom hele forskningsprosessen ha et objektivt syn, og hele tiden være bevisst på min førforståelse.

3.9.2 Validitet

Validitet eller gyldighet sier noe om funnene dine faktisk kartlegger det fenomenet du skal utforske, altså måler det det skal måle (Fangen, 2010). Ifølge Thagaard (2013) brukes begrepet validitet i samsvar med en oppfatning av intern validitet. Intern validitet handler om vurderingen som gjøres av fortolkninger som omfatter ett spesielt studie. Jeg skal nå vurdere den interne validiteten i mitt forskningsprosjekt. Dette skal jeg gjøre ved å vurdere om kvaliteten på datamaterialet er tilstrekkelig og troverdig, samt om verdien av resultatene er tilsvarende. I tillegg skal jeg vurdere om de fortolkningene jeg har kommet frem til representerer det jeg har forsket på.

I dette studiet har jeg vært svært opptatt av at analyseprosessen ble gjort ordentlig, slik at jeg kunne formidle et empirinært resultat. Derfor var det viktig for meg å hele tiden opprettholde en åpen holdning til datamaterialet, og forstå hva datamaterialet ville fortelle meg uavhengig av min førforståelse. Jeg har forsøkt å få frem informantenes stemme, og legge frem deres synspunkt på eSport som toppidrett i skolen. Under observasjonen tok jeg notater av det elevene sa og gjorde, og kommenterte for meg selv på lydbånd på slutten av dagen. Ifølge Fangen (2010) sikrer deltagende observasjon høy grad av validitet, fordi at man er i miljøet til informanten isteden for et laboratorium (iscenesatt) med ferdige intervjuer. Da kan "objektene" oppføre seg mer naturlig. Samtidig tok jeg alle intervjuene opp på lydbånd. Transkripsjonene av datamaterialet inneholder informantenes uttrykk, og disse har jeg forsøkt å overføre til denne oppgaven slik at resultatene formidler informantenes stemme. Jeg vil si at resultatet av datamaterialet gir meg svar til min problemstilling.

Hermeneutikk er fortolkningslæren. Heidegger og Gadammers hermeneutiske utgangspunkt har metodologiske implikasjoner. (Fangen, 2010). Altså det egner seg, eller man må gjøre fortolkningen av datamaterialet på en objektiv måte. Man prøver å formidle det informantene forteller, med deres stemme.

«Hermeneutikken er basert på prinsippet om at du kun kan forstå betydningen av en påstand ved å se den i relasjon til hele diskursen eller det perspektivet den er en del av». (Alvesson og Sköldbørg, 1994).

Geertz (1973) hevder at en fortolkning er holdbar dersom den underbygges ved argumenter som virker overbevisende. Da må man med andre ord gjøre en grundig overbevisning, altså beskrive tydelig handlingen som fører til din tolkning. Ved hjelp av egne observasjoner i

detalj, litterære kilder og en beskrevet førforståelse vil leseren ha en stor mulighet til å forstå og vurdere min tolkning av studiet.

Man skal også vise kjennskap til feltet ved å vise til relevant litteratur (Gadamer, 1996). Samtidig som det finnes lite litteratur innenfor eSport, er det jeg har funnet frem relevant for denne studien. Det kan rettes kritikk mot dette, men fenomenet er lite forsket på, og jeg har valgt å bruke idrettsfilosofisk pensum som jeg mener passer til temaet på grunn av deres fellestrekk.

Ekstern validitet handler om hvordan man kan argumentere for at resultatene innenfor et prosjekt kan generaliseres, altså gjelde for et større utvalg mennesker enn det jeg har forsket på i min studie (Thagaard, 2013). Denne studien er ikke generaliserbar, og vil nok ikke gjelde alle elever som har eSport som toppidrett i skolen. Likevel vil studiet kunne gi et innblikk i hva toppidrett eSport kan bidra med i skolen, og om faget kan videreføres til andre fag i skolen. Om resultatene fra en studie eller forskningsprosjekt kan overføres til lignende fenomener kalles overførbarhet (Johannessen, Tufte og Kristoffersen, 2016). Dette dreier seg om man har klart å lage beskrivelser, begreper, fortolkninger og forklaringer som er nyttige i andre sammenhenger (Johannessen, Tufte og Kristoffersen, 2016). I følge Johannessen, Tufte og Kristoffersen (2016) innebærer analyse å ta kodete opplysninger ut av helheten, for så å bygge en forskerkonstruert helhet som gir et forenklet, men riktig bilde av den opprinnelige virkeligheten. Jeg har funnet frem til flere meningsgivende kategorier, og disse kan tenkes er relevant for flere eSport miljøer eller til og med til andre aktiviteter og idretter.

3.10 Etikk

Å samle inn data ved hjelp av deltagende observasjon, er ikke så påtrengende som ved et intervju hvor man skaper en slags profesjonell og kanskje kunstig situasjon (Fangen, 2010). Man burde prøve å «skli» forsiktig inn i den deltagende rollen, slik at det er naturlig for objektene å ha deg der. Noen kan føle at du invaderer deres privatliv og føle at du som har invadert feltet får tilgang til intime opplysninger, siden man følger med på hva de gjør i ulike situasjoner (Fangen, 2010). E-sport gruppa virket mer nysgjerrige og lystne på at jeg skulle være der, de spurte spørsmål og spurte om lov til å bli intervjuet. Jeg var i eSport rommet nesten hele tre skoledager mens jeg var der, og tror de aller fleste følte jeg skled naturlig inn.

3.10.1 Konfidensialitet

Mitt forskningsarbeid er meldt in til Norsk senter for forskningsdata AS (NSD). I forskning kan det være at personers identitet skal holdes skjult, altså forskningen skal være *konfidensiell*. Hvis man skal offentliggjøre datamaterialet må de som det gjelder signere et

informert samtykke (se vedlegg) om at det er greit å frigi informasjon om dem (Fangen, 2010). Dette samtykket handler om informantens innsyn i studien, i forhold til formål, hovedtrekk i design og mulige risikoer ved prosjektet (Kvale & Brinkmann, 2015; Fangen, 2010). En måte å sikre personers anonymitet ved en forskningspublikasjon er å endre personnavn, stedsnavn, organisasjonsnavn, og eventuelle andre opplysninger som kan eksponere en persons identitet (Fangen, 2010; Thagaard, 2009). Deltagerne i min studie har jeg laget fiktive navn på, og ikke nevnt noe om klassen de går, hva de studerer eller annen personlig informasjon. Jeg deler de inn i grupper fra 1 – 3 hvor lag en er det beste laget. Skolen er heller ikke nevnt i oppgaven, og så fremst informantene eksponerer seg selv om sin deltagelse i studien, så skal det være relativt vanskelig (nærmest umulig) å finne ut hvem de er (dette er nevnt før intervjuet, se vedlegg).

All data fra intervjuer er tatt opp på min mobil og lagret på min private PC. Jeg har i min godkjenning fra NSD (se vedlegg) sakt at denne informasjonen skal bli slettet ved prosjektslutt. De som deltok i denne studien kunne også trekke seg når som helst uten å oppgi grunn.

I henhold til Kvale og Brinkmann (2015) og Thagaard (2009) vil jeg videre i resultatdelen vise til hva som er typisk for flere i gruppa, samt vise til hva som skiller seg fra det typiske når det kommer til elevene som går E-sport toppidrett.

4.0 Resultat og diskusjon

I dette kapittelet vil jeg først presentere informantene. Alle informantene driver med samme type spill, Counter Strike: Global Offensive (CS), og deltar med sine representative claner i TL. Jeg vil deretter vise til mine resultater som er blitt analysert, gjennom 1) Informantenes syn på E-sport som fag i skolen, 2) eksistensielle relasjoner i E-sport og 3) Læring.

Jeg ser, og legger hovedvekt, på eksistensielle relasjoner i E-sport som den viktigste faktoren for å besvare min problemstilling: Hva er meningen med eSport? Denne delen gir et dypt innblikk i å finne svar på hva og hvorfor de enkelte individene finner mening med sporten. Det vil bli gitt eksempel fra alle relasjonene «jeget» kan ha, og den lengste og viktigste blir Jeg – de, som inneholder selv konkurranse aspektet. Det er denne faktoren, ifølge informantene, som bidrar til mest mening og også her viser likheten mellom eSport og idrett, også i skole sammenheng.

Gjennom relevant teori, tidligere forskning skal jeg besvare problemstillingen min: Hva er meningen med eSport? Jeg velger å trekke inn kjønn etter observasjoner som er gjort, og mener det er interessant i forhold til læring i faget om hvorfor konstruksjonen av kjønn skjer.

Jeg prøver å diskutere intervjuene opp i mot mine observasjoner, og spesielt der de strider imot hverandre (hvorfor). Kapittelet er rettet mot kodingen, og de rekonstruerte tekstene blir presentert her.

Resultatet viser til hvordan mening er konstruert (utfra hva som gir verdi i miljøet) i form av hvordan man skal lære, eller trene E-sport og hva som gir symbolsk verdi. Den viser til at det som gir mening skjer gjennom en sosial prosess.

Koder fra intervju	Koder fra gruppeintervju	Koder fra observasjon	Felleskode brukt i oppgaven
<ul style="list-style-type: none">• Lek• Læring• Fysisk aktivitet• Ferdigheter/Skills• Sammarbeid	<ul style="list-style-type: none">• Individ• Lek• Samhold• Sosiale	<ul style="list-style-type: none">• Spill/Gaming• Praksisfelleskap• Lek• Maskulinitet	<ul style="list-style-type: none">• Lek i E-sport• Læring i E-sport• Fysisk aktivitet• Ferdigheter• Lagspill

4.1 Presentasjon av informantene

Jeg vil presentere mine informanter både individuelt og i grupper (clan). Alle informantene er omtalt med fiktive navn. Jeg presenterer kort hvem de er og hva de liker, og hvordan jeg følte de fremsto under feltarbeidet.

Clan 1 (C1): Clan 1 består av Jax og Ali + 3. De sitter på plass nr 1 i rommet, selv om clan 2 ble Norges mester i skolemesterskapet 2017. Disse spillerne er der får å bli best i CS og driver ikke med andre spill. De mener selv at de er den beste clanen på linja, og er de som har høyest rangering. De har treninger 1 – 2 ganger i uka pluss lagmøter, før og etter kamp, de satser for å komme på høyeste nivå i TL eller bli oppdaget av andre større klubber. De mener og lærerne mangler noe kunnskap om selve spillet CS i forhold til å ha god undervisning.

Clan 3 (C3): Clan 3 består av Vladimir, Olaf + 3. De går på linja og spiller for å ha det gøy. Noen bruker mye tid på diverse spill og virker ikke så seriøse i forhold til selve clanen eller CS. De har en sprikende rangering. Under treningskamp (observert) er de dog meget seriøse og det vises at det betyr mye. Mye følelser, og når de kaster vekk seieren blir det dårlig stemning fordi dette betyr mer for noen enn andre i clanen.

Vladimir (C3): Går i VG3 medier og kommunikasjon. I tillegg til E-sport er hobbyene hans ishockey, bandy og motocross, og han trener vær dag. Han mener selv han blir sett på som en motocrosser og ikke en geimer. I CS har han spilt 1250timer fordelt på 6 år, men han har spilt mye andre spill. Generelt elsker han å konkurrere og det motiverer han. Vladimir ser ut til å være en allsidig person som elsker all mulig aktivitet og konkurranse, og selv om han er i C3 betyr det å konkurrere i CS mye for han. Vladimir tar det svært tungt når C3 kaster vekk seieren i en treningskamp, og du ser han er oppgitt over enkelte av lagkameratene selv om han klarer å holde det inni seg. Han driver kun med konkurranse spill.

Olaf (C3): Går vg1 idrettsfag. Han har drevet med fotball store deler av livet og turnet (hadde valgt turn fremfor E-sport) i syv år. Olaf spiller CS minimum en time hver dag i uka, men like mye andre spill. Akkurat nå driver han med E-sport for å slippe unna, altså glemme eller få pause fra skolen. M tror flere av guttene i klassen er sjalu for at han har E-sport som toppidrett. Han mener og det er store likheter mellom det å konkurrere i idrett og E-sport.

Lee (C2): Går Vg2 medier og kommunikasjon. Han driver ikke med andre aktiviteter nå enn gaming. Han bruker alt fra 2 – 8 timer hver dag på CS (ca 25 timer i uken). Han er IGL på laget, og ble Norges mester i skolemesterskapet i CS i høst (2017). Selv om laget vant NM har

en av gutta i C2 droppet ut av linja. Lee er god nok til å ha vært i C1, men det ser ut som om han er en type person som er litt sjenert.

Xin (C2): Går vg2 idrettsfag. Xin er en aktiv person men satser ikke lengre på idrett. Han går mye på ski om vinteren, og spiller ballspill for gøy. Han trener mye styrketrening, og synes det er viktig siden han geimer så mye (forebyggende). Han har spilt CS siden 2014, og har ca 2000 + 500 timer ingame. Xin har mistet litt motivasjon til clanen i og med at de mangler en spiller.

Jax (C1): 3. Trener ca 40 timer i uka for tiden, og har 2500 ingame timer i CS siden 2012. Han spilte fotball i 7 år men synes det ga for dårlig trening. Nå trener han heller på treningssenter hver dag etter skolen. Jax er ifølge flere i klassen den med mest peiling på CS. Han får spesielle oppgaver av lærerne i forhold til undervisning, og mange er ute etter hans meninger. Sammen med Ali er de på toppen av hierarkiet.

Ali (C1): går i Vg2 studiespesialisering. Han elsker skytespill og har spilt CS siden 2014. Han har 3674 + 500 (smurfe konto) timer i spillet, pluss at han er IGL og bruker mye tid på analyse av sin egen og andre claner. Han har geimet hele livet og det har vært hans aktivitet mens de andre barna var ute og lekte. Ali drømmer om å bli oppdaget å komme seg til en større klubb, da hadde han lett droppet ut av skolen.

Jeg velger å spørre informantene om deres syn på faget i skolen. Dette fordi jeg gjør noen observasjoner underveis som overasker. Skolen har valgt å dele faget i tre deler: 1) Fokus på god helse, 2) Teori og 3) Spilling.

4.2 Informantenes syn på E-sport som toppidrett (i skolen?)

I denne delen vil jeg vise til hva elevene mener om E-sport som toppidrett i skolen, i forhold til dens fellestrekk med idrett. Dette kommer til uttrykk gjennom flere kategorier: Elevene virker å ha et ønske om at E-sport blir tatt på alvor, det trenger ikke nødvendigvis å være det samme som idrett, men at det blir mer akseptert i samfunnet og ikke forbindes med stereotyper. Det virker og å være viktig for elevene å få frem tiden som kreves, for å klare å utvikle ferdighetene som er viktig i CS og at dette er et lagspill som krever strategi og samarbeid.

4.2.1 Er E-sport idrett

Idrettens karakterer	Eksempler på aktiviteter som IKKE er idrett på grunn av dens karakter	Kvalifiserer E-sport dette?
En idrett må...		
1 Inkludere Lek (frivillig aktivitet, indre motivasjon)	Aktiviteter uten indre motivasjon	Ja
2 Være organisert (inneholde overordnede regler)	Sisten	Ja
3 Inneholde konkurranse (En vinner og en taper)	Sjakk	Ja
4 Består av ferdigheter (ikke flaks)	Spill med terninger	Ja
5 Inkludere fysiske ferdigheter – Og strategisk bruk av kroppen		Diskutabelt, Fenomenologisk syn på kropp og fin motorikk
6 Ha en bred oppslutning		Ja
7 Ha oppnådd en stabil institusjonalisering med reguleringer, og at det er en stabil eller viktig sosial praksis		Ja, diskutabelt
Vilkår for at E-sport kan være idrett Suits (2007)		

Ferdigheter

Når jeg spør elevene hvilke ferdigheter som kreves for å bli god i CS er alle enige om to ferdigheter; god aim, altså øye-hånd koordinasjon og lagspill, i form av strategi.

«Å være god i CS handler om å være en god lagspiller. Sammen med laget må man legge strategier, før og underveis i spillet, og ha god kommunikasjon»

Selv om de fleste her på skolen mener at E-sport ikke er idrett, per dags dato, så ser de store fellestrekk mellom de to. Når de er sammen i clanen er samtlige elever enige om at lagets prestasjon går foran enkelt prestasjoner. Det handler om å vinne, altså overmanne det andre laget.

Es som Fysisk aktivitet

Mathias gir et godt og enkelt eksempel med funksjonshemming, som sier det stikk motsatte av resten av klassen dualistiske syn på kroppen:

«En fyr ble lammet og nå spiller han ved hjelp av spesial utstyr og det er hans bevegelse. Han føler nok at han er fysisk.»

Mathias sier oss at *dasein*, for vert enkelt individ, vil variere og man kan nok tenke seg at alle kan akseptere E-sport som fysisk aktiv under rette premisser (VR, WII spill). Det er og har alltid vært en diskusjon om hvor fysisk aktiv en aktivitet sport eller spill må være for at det skal være idrett (kilder). I tillegg er det som Neumann og Steen-Johansen (2009) sier, et spørsmål om tid sted og kultur.

Institusjonalisering – Fra Nisje til Mainstream

At selve fenomenet E-sport har hatt en enorm vekst de siste årene er ingen tvil om. Når elevene snakker om at det er blitt mer mainstream, mener de kanskje i hovedsak institusjonaliseringen.

«Før var E-sport en egen nisje. Men nå begynner det på en måte å bli mainstream og det er lit crazy. Første major i CS var i Stockholm på et teater med 1000 tilskuere, mens jeg var i Krakow i år hvor vi var 30000. Det er mye penger og store sponsorer rundt CS nå.»

Intervjuer: Er dette viktig i E-sport?

«Så lenge det skjer naturlig. I Owerwatch [FPS fra Blizzard] er det blitt pumpet inn enorme penger bare for å gjøre spillet populært. Jeg synes ikke E-sport skal vær slikt, det burde heller vokse organisk [naturlig]».

Lagidrett?

4.2.2 Helse

Gjennom både intervju og observasjoner ser man tydelig at det er et dualistisk syn på kroppen i gruppen. For å forsvare E-sport som toppidrett (kompetansemål) har linjen et tre delt mål. Det går på først og fremst å være i fysisk aktivitet i faget (med den mekaniske kroppen). Det å ha «god» helse er det som kommer først, deretter det praktiske. Det praktiske går ut på selve spillingen. Det tredje er teori (i hovedsak idretts teori), som også her tar for seg. Det første jeg observerer er en fysisk økt før klassen skal inn og ha E-sport (spille). At E-sport først og fremst skal bidra til god helse virker rart. I tillegg sier elevene at de må trene forebyggende trening mot sittestilling. Og dette er nok veldig relevant, men er ikke det nok? De burde heller hatt et fenomenologisk syn på faget.

Observasjonsnotat: Jeg møter klassen i en ekstremt lang bakke. De skal løpe motbakke intervaller sammen med læreren. Læreren sier: Dere som sitter hele dagen må ut å trene før dere kan geime.

Helse (patogenese) (Se: Antonovsky, 1979).og fysisk aktivitet er 1/3 av faget og skal «forsvare» aktiviteten som toppidrett. Hvor akkurat dette helse fokuset kommer i fra er vanskelig å si, men under det faget kaller helse legges det stor vekt på krav fra kompetansemålene i toppidrett 1: *Vurdering av krav til livsstil som stilles til en toppidrett utøver og vurdere betydning av restitusjon, kosthold og væsketilførsel for prestasjonsutvikling i spesialidrett* (<https://www.udir.no/kl06/IDR5-01/Hele/Kompetansemaal/toppidrett-1>). Denne delen går ut på at E-sport utøverne skal ha et bevisst forhold til en sittestillende livsstil og restitusjon i forhold til sporten. Jeg får følelsen av at begrepet helse (patogenese) står sterkt her i klassen. Hvor det kommer ifra er vanskelig å si, men eleven har teoretisk undervisning om det under observasjonene mine En ting som er sikkert ut ifra mine observasjoner er at det er en type forsvarsmekanisme for å «forsvare» en sittestillende aktivitet som toppidrett. Og jeg føler fokuset ligger på å være i fysisk hard aktivitet, mer enn det de bruker på det de kaller forebyggende trening. SI noe om at det er meningen med helse biten og den blir feil?

«Det er viktig å bli kvitt stereotypen E-sport utøvere har, vi er ikke bare en gamer [...] Det er bra at vi som sitter i ro og spiller mye foran en PC, holder oss i form og er i aktivitet [fysisk]. Jeg digger at fokuset på det er stort her og at vi har mye forbyggende trening mot sittestilling»

Jeg kommer første dag til feltarbeidet, og etter en kort prat med de ansvarlige for faget skal klassen ut å løpe bakkeintervall. De har fysisk trening før alle eSport økter (de bruker noe av tiden mot forebygging mot sittestilling). De virker ikke være noe som helst fokus på at E-sport er godt nok i seg selv, eller at det er en form for Fysisk Motoriske Ferdigheter (Hilvoorde og Pot). Ferdighetene (elever omtaler ofte dette som skills) i selve spillingen krever ikke noe fysikk som de sier:

Jeg spør elevene om deres syn på å bruke E-sport i toppidrett:

Mathias går idrett han forteller:

«Man blir litt utestengt (samfunnet), mange vet ikke hva det er. Det blir ikke tatt så seriøst, men idrett er sammen [idretts klassen] vi fokuserer ikke på hvilke idretter folk tar. Kanskje litt støtt ut. Den klassen jeg har nå er den beste ever, favoritt faget mitt er gym [aktivitetslære] og nå kommer man aldri på laget med noen som er dårlig siden alle er så glad i idrett. Noen av de andre på idrett har også vurdert esport. Tror de ikke turte pga presset fra utsiden. Det er nok sett ned på fra utsiden å gå esport kontra fotball, utholdenhet etc. Hva tenker foreldrene dine? De er bønder så de kan ikke mye om det. Så lenge man også er fysisk aktiv. De ser og at motivasjonen min øker, jeg er her i alle fritimer. De tenker nok at det hjelper mer enn det skader.»

Eirik om eSport:

E-sport er for meg en (...) type sport, uvanlig sport, ikke mange tørr å gå den veien. Det kan være en sport for de som ikke er så fysisk anlagt, og det er en multimilliardær sport som så mange ikke har nok info om.

Intervjuer: Er det forskjell på Norge og resten av verden?

«spesielt i norge, du ser andre land har store.. der blir esport sett på som reell sport som ikke blir sett ned på. Det norske samfunnet har en tendens til å gjøre dette. Jeg tror vi ar for lite info om sporten de fleste tenker på det som, for eksempel en sønn sitter og kaster bort tiden foran pc, og dermed kan det bli sett ned på. Du får aldri gjort noe med kroppen og mange ser ikke på det som en ordentlig jobb.

Teorien er delt. Den tar for seg idrettsspesifikk teori og spillteori (denne kommer vi tilbake til under læring). Den idrettsspesifikke biten av dette er generelt idrettsfag.

Den siste delen er selve spillingen eller det som skjer ingame. Når det kommer til selve utviklingen av ferdigheter er dette selvstyrt og elevene har mye rom til å organisere på egenhånd eller clan. Man kan «trene» hvordan man selv vil

Jeg vil hevde at helse biten ikke direkte (kanskje indirekte) vil gi noe mening for E-sport utøverne. Dette handler enten om å forsvare faget som topp idrett ut fra kompetansemålene, eller

Men det å få eSport «akseptert» i samfunnet er med på å gi mening, i og med at det er en så stor del av livet til disse utøverne. C1: eSport er blitt mer akseptert. Det er mer opplyst nå i samfunnet hva det er, og hva det ikke er. Man må bli kvitt stereotypen geimer,

4.3 Eksistensielle relasjoner i eSport

Ha en egen kommersialiserings bit kor det er fokus på store konkurransa, skins, betting etc?

I denne delen skal vi se på hvordan ulike relasjoner fra Breiviks modell om eksistensielle relasjoner kan, overføres, og bidra til å skape verdi for E-sport utøverne. Det finnes flere ting som kan bidra til indre og ytre verdi, og er med på å gi mening til de som går toppidrett E-sport. Jeg vil ut fra mine kategorier gi eksempler til alle relasjonen. Konkurransperspektivet som handler om Jeg – samfunnet relasjonen, virker å bli verdsatt høyest av informantene og kan også sies å være det essensielle med CS som er et lagspill. Men det er også viktig å påpeke at idrett ikke lar seg entydig klassifisere innenfor den ene eller andre kategorien (Neumann og Steen-Johansen, 2009) Den sosiale delen er og veldig viktig som kanskje går under

Heidegger's analyse av væren-i-verden og tid beskriver hvordan menneskets dasein alltid er i en prosess av det å forstå (fremtid), i en state-of-mind (fortid), og interaksjonen gjennom ulike former av diskurser (nå-tid) med andre (GB, 2018).

Det vi alltid varierer hvor balansert mennesker lever i forhold til fundamentale ontologiske relasjoner, og vi ser dette gjenspeiler seg i idretten og her også i eSporten. Alle de ulike relasjonene blir nevnt.

SNAKKE OM AT JEG FØLER ranking kan spille like stor rolle som lagfølelse for elevene som jeg-samfunnet? Det handler veldig om å være best når du er i et online lag. Det virker nok som jo mindre seriøs jo mer er CS knyttet opp mot andre verdier for elevene (Jarvie)

4.3.1 Jeg – Naturen

JUKS DOINP

Si noe om at cheat blir negativt i rommet, og jeg observerer at folk slenger det ut over hverandre.

I senere tid har naturen blitt mer viktig i forhold til å se den i sammenheng med teknologi. Et menneske kan interagere med naturen gjennom avansert teknologi (Breivik, 2018). Det å tre inn i en virtuell verden vil oppleves ulikt for individer. Ut fra dette feltarbeidet kan det sees på som svært naturlig å bevege seg gjennom en *avatar* det Hilvoorde og Pot (2016) kaller, selv om informantene har lite tanker rundt at dette er fysisk.

E-sport virker uansett å innebære en form for lekende interaksjon med naturen. Man kan kanskje sammenligne det med Lars Klemdals (2009) kapittel om seiling, i meningen med idretten, hvor det handler om å håndtere kampen mot elementene mens man konkurrerer. I E-sport spill som CS finnes ikke element av vind og vann, men det er flere forskjellige naturer, *maps* (i form av flere spillbrett), så spillerne må håndtere sine avatarer rundt. I tillegg kan utstyre dems og motstanderens utstyr variere fra runde til runde og dette skaper en enorm kompleksitet, som også Klemsdal snakker om i form av konkurrentenes valg, båten og kompetansen til mannskapet (Klemsdal, 2009). Alle i clanen «mannskapet» har ulik kompetanse og ulikt utstyr, på begge lag. Klemsdal heveder at en slik kompleksitet, ved hånderingen av dette, kan bidra til mestringsfølelse og en opplevelse av å proaktivt innvirke på sine egne opplevelser og tilværelse. I E-sport er nettopp dette å være proaktiv det informantene viser som viktigst i forhold til naturen. Jeg observerer C1 som har fått oppgave av lærerne å vise til endringer som nettopp er gjort på Nuke (et map), for dette vil endre «naturen» og måten man spiller på (nuke er et map som ifølge informantene blir lite brukt, og derfor prøver valve å endre dens natur). De små endringene er flytting av elementer (kasser, vindu etc) som vil avgjøre hvor og hvordan «mannskapet» kan løpe ut av spawn og komme seg til ønskede posisjoner.

Det hele startet med lek

Det virker som alle på linja startet via bekjente som introduserte E-sport for dem. Dette nevner flere om at slike fenomener ofte er laget for ungdom av ungdom (Bakken, 2016; Rinehart & Sydnor, 2003; Sisjord, 2011).

Leken virker å være svært viktig for elevene, og har bidratt til at de har startet med E-sport. Det virker som at det å ha det gøy mens man spiller, motiverer dem, og jeg vil hevde at leken

vil bidra til elevenes indre verdi. De fleste har blitt introdusert for CS av venner, og starten av «karrieren» virker å ha vært mest preget av lek. Så er det blitt mer alvor for de gode, selv om de også leker, og så er det nok mer fokus på å ha det gøy for de dårligste. Det virker å være rom for leken hos elevene, men selv om de fleste elevene kommer inn på temaet er det ikke alle som vil kalle det lek. Det kan virke som at lek er et negativt ladet ord for disse ungdommene. Men som Naumann og Steen-johansen (2009) sier endrer formene vi leker på seg gjennom livet. Jeg må nærmest tvinge det på Clan 1 under gruppeintervjuet.

Intervjuer: *«Hva gjør dere nå dere løper ut av spawn?»*

C1: *«Vi prøver bare å komme oss raskt til strategiske punkter på mapet».*

Intervjuer: *«Men når dere vet det er en stund til dere møter på motstanderne, så løper dere o trikser med våpnene, hopper og klatrer ulike steder. Jeg så til og med en der inne [i E-sport rommet] som begynte å sparke på en fotball. Det ser nesten ut som der leker, eller har det gøy før alvoret begynner.*

C1 om lek: *«Ja ... lek... det er kanskje en viss form for lek, men vi gjør det i hovedsak for å komme oss raskt ut av spawn og til strategiske punkter. Og av og til må vi hoppe klatre diverse for å komme dit vi vil».*

Som Breivik (2018) hevder erfarer vi 'verdener' gjennom lek. Lek krever ikke å læres inn, for den er rotfestet i gener og nervessystemet (Breivik, 2018). Fagen's (1981) teori om lek som handler om å besvare «Hva jeg kan gjøre?» kommer tydelig frem når disse spillerne løper dit de skal. De har nok fra første gang de besøkte denne 'verden' testet ut hva som er mulig og ikke. Lek handler om å gjøre planlagte og impulsive bevegelser. I følge Arnold (1979) er *primordial bevegelsesmening* mening det vi mennesker får av å gjøre forskjellige bevegelser. Disse bevegelsene gir mening i seg selv. Når jeg observerer informantene spille, er det alltid en tilstedeværelse av lek og det å ha det gøy, selv om det er midt i en viktig kamp. Man leker på forskjellige måter gjennom livet, og ungdommens lek er ofte en aktivitet, sport, trening eller idrett.

«Uten lek ingen identitet» (Berg, 1992:11).

Kompleksiteten og samhandlingen mellom kompetanse (ferdigheter), utstyr og naturen kan bidra til mestringsfølelse hos E-sport utøverne. Arnold (1997) omtaler øyeblikk hvor det oppleves stor lykkfølelse og tilfredshet, en subjektiv opplevelse, som toppøyeblikk *peak experience*. Peak experience kan være særskilte opplevelser som har gitt opplevelser som er svært intense og meningsfulle, og dette blir husket som en stor glede (Arnold, 1997).

Lee forteller om sin mest meningsfulle opplevelse rundt E-sport:

«Vi skulle spille finale under skole NM. I starten var jeg redd, men etterhvert kom jeg i flytsone. I de siste rundene glemte jeg bare alt sammen og gjorde ting jeg følte var riktig. Jeg var avgjørende helt til siste slutt, og hadde flere viktige kills. Jeg gikk bare på autopilot og var helt avslappet. Så gikk jeg i ekstase når vi vant»

Peak experience kan oppfattes som gripende og unik, den er ofte personlig og gir indre verdi, og kan føre med seg en desorientering i tid og rom. Opplevelsen kan bli oppfattet som mystisk og kan gi følelsen av et samhold med verden (Arnold, 1997). Et annet kjennetegn er følelsen av harmoni, hvor man er ett med objekt eller miljø. Lee virker å oppleve denne opplevelsen når han snakker om flytsone og autopilot. Dette øyeblikket virker som en av hans lykkeligste noensinne, og ga nok helt klart indre verdi.

Om lek eller natur kan kalles fenomenologien innen E-sport er vanskelig å si og krever mer forskning, men under hele datainnsamlingen ser jeg aktører som beveger seg i naturen og bruker elementene som en lekeplass, E-sport naturen inviterer elvene til å brukes (Affordances, Gibson). Det virker som informantene har vanskeligheter med å si at de leker seg, eller kanskje de bare ikke forstår at de leker. Men E-sport er deres lek, selv om den ofte bærer et preg av alvor. Aktiviteter eller idretter er i mer eller mindre grad preget av lek. Selv om E-sport blir mer og mer preget av kommersialisering med store sponsorer og konkurranser ser man at utspringet var fra lek. Lek og frihet henger sammen.

Frihet

Frihet betyr å være alene å gjøre som man vil, men det innebærer også oppfyllelse, selvrealisering, personlig og sosial utvikling rett å slett å rømme. Frihet kan også være å glemme andre problemer eller tilgjengelighet (Jarvie, 2006). Vladimir forteller et godt eksempel om dette:

«Jeg har alltid rømt til diverse spill, helt siden jeg var liten. Det har ofte godt ut over leksene. Jeg droppa ut av videregående et år, så dette er mitt fjerde år. Men jeg angrer heller ikke på det, det er kanskje litt rart. Spillingen har alltid vært et fristed for meg hvor jeg kan ta et pusterom fra alt annet stress. Da glemmer jeg meg bort»

Det Vladimir sier er interessant. Selv om han til og med har droppet ut av skolen for å spille, så har det bidratt til en form for verdi for han. De fleste av oss trenger et ofte et pust i bakken fra hverdagen, og for ham har spillingen vært denne pausen. Jax nevner og frihet når han får spørsmål om hva E-sport betyr for han:

«Det gir meg mye glede i hovedsak. Jeg satses ikke på det. Men der er favoritt aktiviteten. Man kjeder seg aldri. Det har en stor plass og muntrer meg opp. Det er veldig sosialt, en luke til å glemme alt annet».

E-sport er lite organisering på de fleste nivå her til lands. Elevene er medlem av claner men det virker som de har veldig mye ansvar selv (skolen har i hovedsak bare hjulpet dem til å sette sammen disse lagene). Flere av informantene har drevet med annen organiserte aktiviteter. I E-sport er konkurransen er ofte mindre synlig (det skjer oftest online). Begrepet frihet nevnes ofte i forbindelse med alternative idretter på grunn av færre begrensninger og restriksjoner (Jarvie, 2006), frihet kan også være å glemme andre problemer eller tilgjengelighet

E-sport er også blitt enormt tilgjengelig, og det å trene hvor og når man vil er en enorm frihet kontra å være med i en organisert klubb. Man kan nesten sammenligne det med å spille fotball på løkka, du trenger kun deg selv eller en ball for å øve. På grunn av dens tilgjengelighet ser vi at det individuelle aspektet, med egen ytelse, prestasjon, kapasitet og møtet med seg selv er i stort fokus selv om informantene driver på i lag også.

Observasjonene mine støtter denne friheten de som går E-sport kan føle:

«Jeg sitter hele dager på rommet [E-sport]. Det har i løpet av disse tre dagene aldri vært tomt. Nesten samtlige av elevene henger her i friminuttene. Det er også alltid noen som har fritime eller lignende [kanskje de skulker]. Elevene ser alltid ut til å

kunne komme hit, og når de er en kort periode i rommet ser det ut som de slapper av.

Dette er deres fristed på skolen, det er her de hører hjemme»

4.3.2 Jeg – Meg

Identitet og Image – viktig i E-sport

Riot som har verdens største spill LoL var det første spiller med et konsept som senere skulle vise seg å bli milliardindustri og som de fleste andre store selskaper har slengt seg på; Loot Boxes. Ut ifra ulike krav får spillere tilgang på Loot. Dette er, i de fleste spill, for eksempel antrekk, nye merker eller farger på våpen etc. som ikke gir noen som helst fordel i spillet (spill som FIFA gir fordeler). Det viser seg at loot er av stor betydning for spillere, men det er ofte vanskelig eller tidkrevende å få tak i. Men det er en snarvei, å kjøpe for ekte penger. Og slik har de største spilleselskapene, som gjerne gir ut gratis spill, tjent penger.

Mine observasjoner tyder på at skins er ekstremt viktig. Hele rommet går i ekstase når Ola plutselig får en pistol verdt 600,-. Det starter umiddelbart opp en auksjon hvor Ola selger det til vennepris, og det kommer flere bud. Det er økt kapital eller sybolsk verdi som er av betydning her.

Jax om skins: *«Viktig og viktig. Det er kult, det er ingen fordeler med det du kan ikke prestere bedre med eller uten. Men hvis du er villig og har penger så ser det kulere ut. Som klær, har du penger og ønsker så kan du få deg mer sånn moteklær, men det er ikke viktig.»*

På spørsmålet om image deres er viktig, på skolen, er de fleste opptatt av å ikke bli sett på som en E-sport utøver. Dette kan tenkes opp mot Goffman's (1959) *impression management*. Det er viktig for elevene hvordan de fremstår på en idrettspreget skole. Og det å drive med E-sport virker ikke som noe elevene generelt vil bli assosiert med fordi det gir ikke verdi.

Jax mener de fleste ikke vil se på han at han er en gamer men så fort de snakker vil de skjønne på grunn av hans interesser. Han forteller:

«Du kan ikke se på noen av oss at vi går E-sport. Vi skiller oss ikke ut i hverken noe kles form eller fasong på kroppen. Jeg holder ikke hemmelig at jeg driver med E-sport,

men det er ikke det jeg alltid roper høyest om. Det kommer litt an på hvem man er sammen med. Jeg trenger ikke holde skjult for skolen hvem jeg er, alle vet jeg er en data nerd, men når for eksempel er med besteforeldrene mine gidder jeg ikke å snakke om noe de ikke forstår».

Giddens (1991) mener at identitet ikke er statisk. Den vekslende identiteten handler om livstil og samfunn: hvordan vi vil framstå, hvor man føler tilhørighet og hvordan man oppfatter seg selv (Krange og Øia, 2005). Vi lever nok i et mer aksepterende samfunn enn aldri før, Omar forteller på spørsmål om eSport sin utvikling:

«Før var det på en måte en egen nisje. Men nå begynner det å bli mainstream og det er litt crazy. Første major (CS) var i Stockholm på et teater med 1000 mennesker, mens jeg var i år i Polen (Krakow) hvor 30000 tilskuere sitter og følger med. Mye penger og store sponsorer [kommersialisering].»

Image bidrar og til kapital eller symbolsk verdi i miljøet. Skins er noe som virker å bidra til høy status i miljøet. Ola virker litt usikker på spørsmål om Skins er viktig:

«Jeg bryr meg ikke noe om noe ingame (Utstyr i spillet).» Hvordan er det ellers i eSport miljøet?: Jeg opplever at det ikke er så viktig, men skins er viktig for noen. Jeg better litt, kjøper skins for å bet'e.»

På spørsmål senere om hva som er hans beste minne fra eSport er han tydelig i sin sak:

«En morsom ting er nylig. Det dyreste skinnen i cs dragon.. det var en som fikk det og tjente sånn 40 000,- det er verdt over 60 000,-.»

Det å drive med eSport er en del av ens identitet.

4.3.3 Jeg – Deg

Konkurransen

Konkurransen er en stor del av det og drive med idrett, og virker å være en av de største faktorene som er meningsgivende for de som går toppidrett E-sport. De fleste trekker frem noe om hva dette handler om:

En cyber elev vil også prøve som GB (2018) sier, å være ahead of themselves, får å forutse hva motstanderen kommer til å gjøre i det neste sekund/minutt, Som bidrar til en utføring som overmanner motstanderen.

Sette bevegelser inn i menneskeskapt kontekst kan gi kontekstuell bevegelsesmening (Arnold, 1979). Jeg – deg og jeg – samfunnet relasjon, meg selv mot konkurrentene. Klemsdal (2009) hevder at seiling oppleves som meningsfull for utøverne først og fremst gjennom gleden av å håndtere idrettens kompleksitet fortløpende på en bedre måte enn konkurrentene. Uten selv å ha konkurrert i eSport kan jeg forestille meg at dette også er noe som gjelder for de som er med i konkurranser, både på lavere og høyere nivå. Det handler jo om å håndtere ulike forhold, og de faktorene som spiller inn når man spiller på en best mulig måte, og for de som konkurrerer for å vinne, gir det nok mening i å gjøre dette bedre enn konkurrentene sine. Konkurranser kan være med å gi mening for noen, for eksempel forteller meg om sitt beste eSportminne:

4.3.4 Jeg – samfunnet

Som Breivik (2018) sier er vi mennesker sosiale dyr, som er vant til å være i konflikt i våre små samfunn. Dette stammer fra flere titusener av år tilbake, hvor vi levde i små grupper og kjempet om rang og territorium. Dette mener han forklarer grunnen til at lek, spill og sport symboliseres eller hermes etter denne konflikten. Mine funn samsvarer og med at E-sports konkurranse består av ritualer, regel-styrt og symbolske. Det handler om å vinne poeng eller kontrollere områder (Breivik, 2018).

Det å være del av et lag virker og, som Breivik (2018) tilsier, å være del av en gruppe ikke snevrer friheten men genererer til nye muligheter og det å være en del av noe større enn bare meg. Å være en del av et lag er det essensielle med jeg – samfunnet relasjonen. Dette er det CS i E-sport gruppen handler om.

Status

Idrett kan medføre status både i miljøet og utenfor. Status kan sees på som individets plassering i hierarkiets orden (Rang, kilde). Det er kanskje oftest de som er gode som blir lagt merke til på grunn av deres ferdigheter. Under mitt feltarbeid legger jeg også merke til dette, men informantene er ganske delt om statusen i selve gruppen. Mine observasjoner støtter at det er et hierarki, og til og med deres plasser i rommet gjør dem delt fra lavest til høyest rang. Denne rangen er bestemt ut i fra deres ferdigheter, altså rangering (rank) i spillet. Olaf har skjønt dette:

«Vi kom her alle 15, så fikk vi tilfeldige plasser. Vi hadde intervju først så det hadde nok noe å si ut fra ferdigheter [Rangering i CS]. Også etter en stund [et semester] rullerte vi får å finne de beste lagene.» Han forteller videre: *«Det er litt mer ferdigheter som avgjør hvordan vi sitter. Vi er dårligst også er de to andre clanene litt mer jevne. Vi fikk ned en gærning fra et annet lag, og da ble vi bedre på grunn av stemninga ble bedre.»*

Mine observasjoner viser tydelig at de som er del av C1 har mye mer å si/bidra med i felleskapet enn for eksempel C3. De styrer sannheter i gruppa. Det er kommet en stor oppdatering map'et (spille brett) Nuke. Jax for oppdrag av læreren å gå opp på tavla å vise endringene. Han backes av laget, og om det kommer «feile» innspill fra C2 eller C3 blir det debatt og C1 overkjører dem.

Status har jeg plassert i jeg – deg relasjonen. Idretter kan føre til at noen får høy status, og det er ofte de som er gode i den idretten. På stedet jeg hadde feltarbeidet mitt var det både folk som var relativt nybegynnere, til de som har holdt på en stund. I og med at det var ganske stor variasjon i ferdighetene blant informantene, kunne jeg merke statusforskjell blant dem, og de var plassert i rommet etter ferdigheter. Man merket et hierarki og hvem som bestemte ulike sannheter i rommet, samtidig var det et veldig inkluderende miljø, og alle var hyggelige mot hverandre. Da jeg under intervjuene spurte om det var noen som hadde noe høyere status i miljøet, kom det fram at de fleste kjente hverandre så godt, at man så mer på de som var best til å spille som venner, enn som idoler. Det virket og som det ble mer verdsatt å være en god lagspiller fremfor å være best. EKS på clan, el geek fyr2. Bård sier for eksempel: Skriv om både status i miljøet og globalt.

Men de trodde at hvis det var noen som ble sett opp til i miljøet, kanskje spesielt av yngre folk og av de som tok kurs, måtte det være de som var gode, og som konkurrerer eller har konkurrert på et høyt nivå. Det kom også fram at siden eSport blir mer og mer mainstream og kommersielt at kjendisstatus innenfor eSport, handler om de beste i verden som spiller på «den store scenen» med million inntekter. Man ser ikke opp til folk bare på grunn av at de er kjendiser, men hvis noen er veldig gode i idrett, kan dette gi kjendisstatus.

Det sosiale

Noe som virker å være en av de største faktorene som gir elevene mening med å drive på med E-sport er det sosiale, altså det å være i et felleskap. Idrettsfilosofen William Morgan (1994) argumenterer at idretten er forbundet med det å være i et felleskap, og disse sosiale faktorene kan være med på å gi både indre og ytre verdi.

Relasjonen mellom jeg og samfunnet vil være relevant å se på i forhold til det sosiale. Noe alle jeg snakket med under feltarbeidet, og alle jeg intervjuet trekker frem som noe av det viktigste for at de driver med E-sport, er nettopp det sosiale:

C3 om det sosiale: «

Alle verdsetter det gode miljøet som det tydeligvis er i klassen. Den sosiale meningen handler om deltagerne og deres interaksjon med de andre. Det å ha noen å dele opplevelser med, kamper, turneringer, det globale felleskap etc.

Hvilken verdi en idrett gir er individuelt, men avhenger av det sosiale i forhold til et samfunn. Denne meningen skifter med alder (tid), kjønn og etnisitet. (Neumann og Steen-Johansen, 2009) på grunn av observasjonene gjort har jeg valgt å ta for meg kjønn.

Sisjord (2011) sier at alternative idretter, hypotetisk sett, kan appellere til jenter på grunn av kvaliteter som kan assosieres med feminitet; samarbeid og ekspressivitet. Denne studien sier noe helt annet, hvor det ikke er en eneste jente på E-sport gruppen ved skolen. Ali forteller dette om kjønn:

«Det handler om interesse eller tidlig alder. Det er ikke så jentete å spille, de leker med barbie. Vi alle har erfaring fra, eller minner fra når vi var små. Jeg for eksempel geimet hele tiden. Samfunnet tenker at kjønn har ulike roller.»

Ali snakker om konstruksjoner i samfunnet at E-sport ikke er for jenter.

Selv om E-sport er en mannsdominerende aktivitet (Hemphill, 2005) virker det som jenter er velkommen her i gruppa (sies og i media om linja) Olaf:

«Jenter kan bli like gode som gutta, det mange som er bedre enn meg»

4.4 Læring og videreføring – situert PF

Det å se på stream virker å vær et fenomen som er unikt innenfor eSport. Målet med det er todelt; underholdning og læring. I dette kapitlet skal vi snakke om læringen av det å se på stream og det å lære av å se seg selv spille. At elever lærer eller skal lære i skolen sier seg selv, men er det noe nytt med denne læringsformen og bidrar den til mening?

Ali forteller :

«det spørs nok hvilet miljø du går in på (Globalt vs Klassen). I clan el TL er det det å prestere best. Du vil være den clanen som knuser alle. Her er det mer et friendly enviroment hvor alle lærer av alle [PRAKSISFELLESKAP] og vi har ikke noe negativ holdning mot andre lag hvor vi er fiender. Alle prøver å bli best mulig men på ulik ambisjons nivå.»

Et ontologisk perspektiv på læring hvor individet gjennom seg selv og andre, utforsker, tester og konkurrerer i eSporten (GB, 2018). Det er nettopp dette Heidegger kaller fundamental

ontologi. Jeg vil konkludere med det GB (2018) sier, at gjennom de fire dimensjonene nevnt ovenfor bidrar til en forståelse av det å være i verden (dasein).

Emil forteller at han lærer av stream og dette bidrar til han egen jeg – meg relasjon?:

Ja jeg ser en del på pro laget når det spilles. Jeg ser mest på kamper. Her kan jeg se ting jeg ikke har sett før, for eksempel en smoke, også kan jeg prøve det selv etterpå. LÆRING PÅ STREAM VS MATCH Jeg tenker om du ser på en person ser du bare hans vaner, og da kan jeg bynne å gjøre ting oppatt. Så det er best å se på matcher.

Ali er IGL og forteller hvor mye tid han legger ned for å lære de andre å preppe de å være proaktiv:

«Siden jeg er IGL må jeg gjøre mye research på forhånd og jeg må i tillegg fokuserer på mitt eget spill sånn at jeg ikke slækker bak og drar ned laget. Jeg har en del timer jeg trener individuelt + med laget».

Som flere nevner er læring av språk en viktig faktor, og eSport spill har alltid en integrert kommunikasjons mulighet (som CS) eller så bruker man andre programmer til å snakke. Emil verdsetter dette høyt:

«Det er jo vil se det du lærer mest er språk på cs og. Man snakker med folk fra andre land og lærer for eksempel engelsk».

Jeg vil hevde at læring bidrar til selvutvikling og at dette kan oppleves som meningsgivende. Derfor er teori viktig, og også idrettsteorien fra toppidrett.

5.0 Oppsummering, avsluttende kommentarer

Det hadde vært spennende å sette et eSport lag opp mot et idrettslag i nøytrale tester.

Det hadde vært spennende å se hva tid, og fraværet av fysak gjør.

Det hadde vært spennende å se faget i krø. Si noe om ommundsen og pato syn på helse

Funksjonhemming

I forrige kapittel viste jeg til mine funn, og diskuterte disse i lys av relevant idrettsteori, tidligere forskning på eSport og læring. I dette kapitlet vil jeg ha en kort avslutning/oppsummering om hva resultatene forteller, i forhold til min problemstilling Hva er meningen med eSport?

I denne studien har jeg vært og gjort et feltarbeid for å se hva videregående elever synes om faget eSport som toppidrett i skolen, og dermed hvilken type læring faget bidrar med. Jeg har også, i all hovedsak, forsøkt å finne meningen med denne aktiviteten, ut i fra og sammenligne den med idrett og deretter brukt idretts teori for å se om eSport gir disse elevene samme verdi som idrett kan. Jeg har og prøvd å forklare ordet mening og sett hvordan begrepet kan konstrueres for både individet og grupper.

Som Neumann og Steen-Johnsen (2009) sier, gir ulike typer idrett indre og ytre verdi. Ved hjelp av GB har jeg vist til de ulike eksistensielle relasjonene eSport gir disse elevene, og dermed konkludert med at aktiviteten kan bidra til (om ikke like mye) samme type verdi som idrett. Denne typen verdi handler om mer enn selve aktiviteten som bedrives, i form av det å være et erfarende menneske (jeget) som har relasjoner til seg selv, naturen, samfunnet eller andre. En idrett gir nødvendigvis ikke mer verdi ut fra hvor hard den fysiske aktiviteten er eller mengden fysisk trening, da burde fotball spillere ha løpt alt fra sprint til maraton om det var kun dette som ga verdi. Det blir derfor snevert å se på eSport og konkluderer med at når aktiviteten er sittestillende vil den ikke kunne gi samme verdi som annen idrett. Denne studien bekrefter at eSport er stillesittende, men langt fra «fysisk» fraværende. Sett fra et fenomenologisk perspektiv er ikke den mekaniske kroppen adskilt fra hjernen og alt vi gjør er dasein og væren i verden.

Læringen i faget virker å skje gjennom et praksisfelleskap. I og med at det ikke finnes lærebøker om selve eSporten skjer mye av læringen gjennom erfaring og delingen av dette gjennom det praktiske og dialog. Elevene er medlem av et globalt felleskap og også et felleskap i klassen. Studien viser at det er mye god læring i situert læring, og andre fag kan ha mye å lære av slike praktiske fag. Det vil nok være avgjørende for fagets kvalitet og fremtid hvorvidt lærerne klarer å tilpasse og tilrettelegge for god læring. Elevene må og lære mer om hva som sosiale konstruksjoner slik at det ikke oppstår en symbolsk vold. Miljøet er veldig preget av hierarki.

Faget har et stort fokus på en helsediskurs, og ikke danningsdiskurs. Skolen må kanskje innse at et patogenetisk syn på helse ikke nødvendigvis bare bidrar positivt for eSport utøverne. Om faget skal kunne videreføres til for eksempel kroppsøving må man ikke gå i samme fellen som andre idretter har gjort, hvor elever og lærere har et for ensidig eller snevert syn på hva faget skal bidra med. eSport er en ypperlig arena til å kunne jobbe med ting som samarbeid og om faget er lek preget. Det vil kunne bidra som (GB) sier til den sosiale lek hvor man på en ontologisk måte erfarer «Hva jeg kan gjøre», og dette kan tilrettelegges bedre.

Det er flere som mener at eSport ikke er og aldri kommer til å bli idrett, men et spill. Dette på grunn av dens fravær av fysisk aktivitet. Dette er feil. eSport har per dags dato ikke idrettsstatus i Norge og det *er* en stillesittende aktivitet. Men som vi ser fra flere (pot og gee) gir en fenomenologisk vinkling på spørsmålet en annen forståelse.

Det vil nok kreve mer enn denne studien for å overtale skeptikere til å tenke på E-sport som en idrett. Selv om den pernisiøse stereotypen geimere forbindes med, kan kanskje en større diskusjon hva det i det hele tatt menes om det å være en atlet eller drive med sport/idrett. Filosofer kan senere da gi plass til identitetene og praksisfelleskapene som lages innenfor Esport miljøet for å finne ut hva som kan inkludere og ekskludere både innenfor E-sport og idretten.

Man kan fint velge å omtale E-sport som et separat felt, som mine informanter i hovedsak gjorde. Den akademiske debatten om E-sport bør ikke handle om dette,

CS er ikke laget for toppidrett men fungerer

6.0 Kilder

Alvesson, M., Kai, S. (1994). Tolkning og refleksjon. Vetenskapsfilosofi och kvalitativ metod, Lund: Studentlitteratur.

Antonovsky, A. (1979). Health, stress and coping. San Francisco: Jossey-Bass

Arnold, P.J. (1979). Meaning in Movement, Sport and Physical Education. London: Heinemann.

Bakken, A. (2016). Sosiale forskjeller i unges liv: Hva sier ungdatabasundersøkelsene? (Vol 3/2016). Oslo: NOVA.

Ballard, M., Gray, M., Reilly, J., & Noggle, M. (2009). Correlates of video game screen time among males: Body mass, physical activity, and other media use. *Eating Behaviors*, 10, 161-167. doi:10.1016/j.eatbeh.2009.05.001

Berg, L.-E. (1992). *Den lekande människan: En socialpsykologisk analys av lekandets dynamik*. Lund: Studentlitteratur.

Birch, J.E. (2009) Hvordan er det å være klatrende? I: Neumann, I.B. & Steen-Johnsen, K. (red.) *Meningen med idretten*. (s.137-159). Oslo: Unipub AS.

Blumer, H. (1969). *Symbolic interactionism: Perspective and method*. Berkeley, CA: University of California press.

Breivik, G. (1998). "Sport in High Modernity. Sport as a Carrier of Social Values" *Journal of the Philosophy of Sport*, 25, 103-118

Breivik (2007). "Skillful coping in everyday life and in sport; a critical examination of the views of Heidegger and Dreyfus". *Journal of Philosophy of Sport* 34, 2, 116-134

Breivik, G. (2010). "Being –in-the-void: A Heideggerian Analysis of Skydiving." *Journal of Philosophy of Sport* 37, 1, 29-46

Breivik, G. (2011). "Dangerous play with the elements; towards a phenomenology of risk sports". *Sport, Ethics and Philosophy*, 5, 3, 314-330

Breivik, G. (2018). *The sporting exploration of the world; towards a fundamental ontology of sports*. *Sports, Ethics & Philosophy: Journal of the British Philosophy of Sport Association* (Publiseres 2018)

Charon, J.M. (2010). *Symbolic interactionism: An introduction, an interpretation, an integration*. Boston: Prentice Hall.

Clapperton, G. (2015). The debate: For & against e-sports. *Engineering & technology*, 10(1), 28. doi:10.1049/et.2015.0348

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.
- Engelsrud, G. (2009) Frigjort gjennom kollektivet: Om meningen med kampsport. I: Neumann, I.B. & Steen-Johnsen, K. (red.) *Meningen med idretten.* (s.69-89). Oslo: Unipub AS.
- Enjolras, B. (2002). Senmodernitet, identitetsdannelse og idrettens kommersialisering. I: Seippel, Ø. (red.) *Sosiologiske studier av idrett i et moderne samfunn.* (s.180-201). Oslo: Novus Forlag.
- Enjolras, B., Seippel, Ø. & Waldahl, R.H. (2005). *Norsk idrett: Organisering, fellesskap og politikk.* Oslo: Akilles.
- Fagen, R. (1981). *Animal play behavior.* Oxford: Oxford University Press.
- Fangen, K. (2010). *Deltagende observasjon.* Bergen: Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke AS.
- Gee, J.P. (2008). *Learning and Games. Connecting youth, games, and learning.* The MIT Press
- Geertz, C. (1973). *The interpretation of Cultures,* New York: Basic Books.
- Gibson, J.J. (1986). *The Ecological Approach to Visual Perception.* Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Giddens, A. (1991). *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age.* Cambridge: Polity Press
- Gilchrist, P., & Wheaton, B. (2016). Lifestyle and adventure sports among youth. In K. Green, & A. Smith (Eds.), *Routledge handbook of youth sport* (pp.186-202). London: Routledge.
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life.* New York: Anchor Books.
- Guba, E.G. & Lincoln, Y.S. (1985) *Naturalistic Inquiry.* Newbury Park: Sage Publications, Inc.
- Haibach, P.S., Reid, G., & Collier, D.H. (2011). *Motor learning and development.* Champaign, IL: Human Kinetics.
- Heidegger, M. (1962). *Being and Time.* San Fransisco: Harper.

- Hemphill, D. (2005). Cybersport. *Journal of the Philosophy of Sports*
- Hilwoodre, I.V. & Pot, N. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10:1 s. 14 – 27.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Boston: The Beacon Press.
- Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change i nsecond modernity: The growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media & Society* 10 (6): 851 – 869.
- Jagtøien, G.L. & Hansen, K. (2000). *I bevegelse: sansemotorikk, leik og observasjon*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag ASA.
- Jarvie, G. (2006). *Sport, Culture and Society*. New York: Routledge.
- Jeu, B. (1972). What is sport? *Diogenes*, 20(80), 150-163. doi:10.1177/039219217202008007
- Johannesen, A., Tufte, P. A. & Kristoffersen, L. (2007). *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode*. Oslo: Abstrakt Forlag AS.
- Järvinen, M., & Mik-Meyer, N. (2005). *Kvalitative metoder i et interaksjonistisk perspektiv. Interview, observationer og dokumenter*. København: Reitzel.
- Kates, A. (2015). The debate: For & against e-sports. *Engineering & Technology*, 10(1), 28. doi:10.1049/et.2015.0129
- Klemsdal, L. (2009). Kampen med elementene, mot konkurrentene. I: Neumann, I.B. & Steen- Johnsen, K. (red.) *Meningen med idretten*. (s.179-201). Oslo: Unipub AS.
- Krange, O. & Øia, T. (2005). *Den nye moderniteten: Ungdom, individualisering, identitet og mening*. Oslo: J.W.Cappelens forlag AS.
- Kretchmar, R.S. (1994). *Practical Philosophy of Sport*. Champaign: Human Kinetics.
- Krogh, T. (2014) *Hermenautikk – Om å forstå og fortolke* (2. utg). Oslo. Gyldendal Akademiske Forlag.
- Kvale, S. & Brinkmann, S. (2009). *Det kvalitative forskningsintervju*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag AS
- Lave, J. & Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge: Cambridge University.

- Llorens, M. R. (2017) eSport Gaming: The rise of a New Sports Practise. *Sport, Ethics and Philosophy*. doi:10.1080/175111321.2017.1318947
- Løvlie, L. (1989). Erfarin som handling. I Thuen H. & Vaage S. (red.) *Oppdragelse til det moderne* (s. 147-178). Oslo: Universitetsforlaget.
- Malterud, K. (2011). *Kvalitative metoder i medisinsk forskning: en innføring*. Oslo: Univeristetsforlaget.
- Mead, G. H., & Morris, C. W. (1934). *Mind, self, and society: From the standpoint of a social behaviorist* (Vol. 1). Chicago: University of Chicago press.
- Molnar, G., & Kelly, J. (2013). Feminist perspective. In G. Molnar & J. Kelly (Eds.), *Sports, Exercise and Social Theroy: An introduction*. Hoboken, NJ: Taylor & Francis.
- Neumann, I.B. & Steen-Johnsen, K. (2009). *Meningen med idretten*. I: Neumann, I.B. & Steen-Johnsen, K. (red.) *Meningen med idretten*. (s.7-20). Oslo: Unipub AS.
- Nielsen, F.S. (1996). *Nærmere kommer du ikke... Håndbok i antropologisk feltarbeid*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Ousterhoudt, R. (1977). The term «sport»: Some thoughts on a proper name. *International Journal of Physical Education*, 14, 11-16.
- Rambusch, J., Jakobseson, P., & Pargan, D. (2007). Exploring E-sports: A case study of game play in Counter Strike. Paper presented at the Digital Games Research Association International Conference, Tokyo, Japan.
- Rinehart, R.E. (1998). *Players All: Performances in Contemporary Sport*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Rinehart, R.E. (2000). Arriving sport: Alternatives to formal sports. I: Coakley, J. & Dunning, E. (Eds.) *Handbook of Sport Studies*. (s.504-519). London, Thousand Oaks, New Dehli: Sage Publications.
- Rinehart, R.E. & Sydnor, S. (2003). *To the extreme: Alternative sports, inside and out*. (s.117). Albany: State University of New York Press.
- Ronglan, L.T. (2009). Vi mot dem: Om meningen med fotball. I: Neumann, I.B. & Steen-Johnsen, K. (red.) *Meningen med idretten*. (s.47-67). Oslo: Unipub AS.

Rye, J.F. (2013). Mead, Berger & Luckmann og de signifikante andre. *Sosiologisk tidsskrift*, 21(02), 169-189.

Sisjord, M.K. (2011). Nye ungdomsidretter – bidrag til mangfold og endring av idrettsfeltet. I: Hanstad, D.V. (red.), Breivik, G., Sisjord, M.K. & Skaset, H.B. *Norsk idrett: Indre spenning og ytre press*. (s.87-104). Oslo: Akilles.

Steen-Johnsen, K. (2009) Jeg, meg og musikken: På leting etter meningen med fitness. I: Neumann, I.B. & Steen-Johnsen, K. (red.) *Meningen med idretten*. (s.203-221). Oslo: Unipub

A.Steinholt, K. (1999). *Lett som en lek: Ulike veivalg inn i leken og representasjonenes verden*. Trondheim: Tapir forlag.

Steinsholt, K. (1997). *Refleksjon og ettertanke*. Trondheim: Tapir forlag

Steinsholt, K. (2010). Vi må miste oss selv for å finne oss selv igjen: Lek, erfaring og danning hos Hans-Georg Gadamer. I: K. Steinsholt & K. P. Gurholt (Red.), *Aktive liv: Idrettspedagogiske perspektiver på kropp, bevegelse og dannelse*. Trondheim: Tapir.

Suits, B. (1988). The elements of sport. In philosophic inquiry in sport, edited by W. Morgan and K. Meier. Champaign, IL: Human Kinetics: 39 – 48.

Suits, B. (2007). The elements of sport. In W. J. Morgan (Ed.), *Ethics in sport*. Champaign, IL: Human Kinetics.

Tamburrini, C. (2000). *Essay in the philosophies of sports*. Gøteborg, Sweden: Acta Univerisitatis Gothoburgensis.

Taylor, T.L (2012). *Raising the stakes*. E-sports and the professionalization of computer gaming. Cambridge, MA: MIT Press.

Thagaard, T. (2013). *Systematikk og innlevelse. En innføring i kvalitativ metode*. Bergen: Fagbokforlaget.

Utdanningsdirektoratet [Udir]. (2006). Utdanningsprogram: Idrettsfag. Hentet September 17, 2011 fra http://www.udir.no/upload/larerplaner/Fastsatte_lareplaner_for_Kunnskapsloftet/Studieforberedende/Idrettsfag/utdanningsprogram_idrettsfag.rtf

Vanderwater, E., Shim, M., & Caplovitz, A. (2004). Linking obesity and activity level with children`s television and video game use. *Journal of Adolescence*, 27, 71-85.
doi:10.1016/j.adolescence.2003.10.003

Wagner, M.G, (2006). On the Scientific Relevance of eSports. Drexel University

Williams, J.P. (2011). Subvultural theory. Cambridge: Polity.

Witkowski, E. 2009. Probing the sportiness of eSports. In eSports yearbook 2009.

Norderstedt: Book son Demand: s 53 – 56

Zahavi, D. (2010). Fænomenologi. Roskilde: Roskilde Universitetsforlag

Øia, T., & Vestel, V. (2014). Generasjonskløfta som forsvant, Et ungdomsbilde i endring. Ungdomsforskning, 14(1), 99-133.

Øksnes, M. (2008). Lekens ontologiske betydning hos Hans-Georg Gadamer. Dialog, fest og dannelse. Trondheim: Norsk senter for barneforskning

Jeg har valgt å se på mening gjennom begrepet verdi, og bruke idrettsteori (men også esport teori) for å sammenligne det med mine observasjoner på eSport. Jeg definerer mening. Jeg sier om læring i PF (situert læring), og sier noe om toppidrett og om det dermed bør/kan videreføres. Oppgaven er feminologisk inspirert hvor aktøren er i sentrum, derfor kvalitativ. Meningen med idretten på aktør nivå, gb og?

Husk å bruk rush følelsen i forhold til risiko sport.

Hvor sterkt et individ føler risiko vil variere, men det vil være tilstede mest sannsynlig. Hvem er vi til å si hva andre føler.

7.0 Vedlegg

7.1 Observasjonsguide

Elev	Kategori	Observasjoner	Merknad
	Helse:	Patogenese Salutogenese	Legger til denne kategorien etter første de første observasjonene.
	E-sport som idrett:	Hierarki Ferdigheter	
	Eksistensielle Relasjoner:	Jeg – Meg Jeg – Naturen Jeg – Samfunnet • Konkurransen	

		<ul style="list-style-type: none"> • Jeg – Deg Vi mot dem	
	Læring:	Praksisfelleskap <ul style="list-style-type: none"> • Sosialt • Clan • Individet • Språk	

7.2 Intervjuguide

Skisse til intervjuguide

XXX Videregående skole med valgfag eSport (Hva er meningen med eSport?)

Personlig

- Navn, klasse (skal anonymiseres i oppgaven)
- Har du andre aktiviteter/interesser utenom eSport?
- Har du drevet med andre idretter eller aktiviteter tidligere?

Gaming

- Når begynte du med eSport?
- Hvor mye spiller du?
- Har du en clan?
- Hvilken setup (PC + utstyr) har du?

Lek

- Husker du første gangen du så noen game? Hva tenkte/følte du?
- Hva vekket interessen for eSport?
- Husker du første gangen du selv spilte? Hvordan var det? Hvorfor startet du med eSport?
- Hvordan startet du? Sted? Klubb? Sammen med noen?
- Hva er ditt beste minne fra eSport? Hva skjedde da, hva betydde det for deg?

Sosialt

- Har du fått nye bekjente gjennom eSport? Venner? Når og hvor treffes dere?
- Er du sammen med disse også utenom gaming? Hva gjør dere da?

Identitet/image

- Hvilken betydning har det å være i eSport miljø for deg? Har du faste gamevenner?
- Det er en del ny forskning om gaming kan være idrett. Hva tenker du om dette og hvilken status har eSport i skolen? Hvilken status har eSport generelt?
- Er utstyr til pc eller spillet etc viktig?
- Kjønn: Mest gutter? Hvorfor? Hva tror du? Kjønnforskjeller?
- Hvem ser du opp til innen eSport? Noen som har høy status i denne gruppen? Hvorfor?
- Hvorfor driver du med gaming? Hvorfor ikke annen fysisk aktivitet?

7.3 Samtykke

INFO TIL ALLE SOM TAR eSPORT

Mellom xxx til xxx vil det forgå en undersøkelse om eSport ved xxx. Dette er i forbindelse med en masteroppgave i skolererettet utdanningsvitenskap (kroppspøving og idrettsfag) ved Høgskolen i Oslo.

Temaet for oppgaven er eSport. Jeg ønsker å finne ut hvorfor folk driver med eSport, hva som er drivkraften. Selv er jeg ikke aktiv innenfor eSport, men har drevet med konkurranse gaming siden jeg selv var tenåring.

Jeg skal gjennomføre et feltarbeid her i uke x. x – x februar , hvor jeg både vil benytte meg av deltagende observasjon og intervjuer. Det kan hende jeg tar kontakt for å spørre om du har tid/lyst til å bli intervjuet. Til de som blir med på intervju vil spørsmålene dreie seg om erfaringer, synspunkter, meninger og opplevelser rundt det å drive med eSport.

Det er frivillig å delta og man kan trekke seg fra studien når som helst uten å måtte oppgi grunn!

Opplysningene vil bli behandlet konfidensielt og vil bli anonymisert, og ingen enkeltpersoner vil kunne gjenkjennes i oppgaven. Evt. Lydopptak som blir gjort vil også bli slettet ved prosjektslutt som er 15.05.2018.

Studien er meldt til Personvernombudet for forskning, Norsk senter for forskningsdata AS.

Dersom det er spørsmål eller ønskes ytterligere informasjon om prosjektet kan du ringe eller sende en e-post. Det også bare å ta kontakt med meg når jeg kommer, om du vil slå av en prat.

Med vennlig hilsen

Patrick Nordheim Reppe

Gunnar Schjelderups vei 13e

0485 OSLO

reppe88@gmail.com

+47 95 02 04 41

Veileder Jens Birch

Pilestredet 42

0167 OSLO

Jens.birch@hioa.no

+47 67 23 73 09

Tillatelse til å gjennomføre datainnsamling ved xxx videregående skole.

Jeg har mottatt informasjon om studien «Meningen med eSport» og gir med dette tillatelse til at prosjektet gjennomføres ved Gausdal videregående skole innenfor de rammer som er skissert over.

Navn:

Signatur:

Telefonnummer:

Tillatelsen kan leveres til undertegnede, eller sendes per e-post eller post. Husk at det er lov å trekke seg fra prosjektet når som helst i prosessen uten å måtte oppgi grunn. Da vil all data som evt. er samlet inn bli slettet og denne dataen vil ikke bli brukt i prosjektet! Dette gjøres skriftlig eller muntlig til undertegnede.

Med vennlig hilsen

Patrick Nordheim Reppe

Gunnar Schjelderups vei 13e

0485 OSLO

reppe88@gmail.com

+47 95 02 04 41

Veileder Jens Birch

Pilestredet 42

0167 OSLO

Jens.birch@hioa.no

+47 67 23 73 09

Jens Birch
Postboks 4, St. Olavs plass
0130 OSLO

Vår dato: 24.11.2017

Vår ref: 57067 / 3 / PEG

Deres dato:

Deres ref:

Vurdering fra NSD Personvernombudet for forskning § 31

Personvernombudet for forskning viser til meldeskjema mottatt 13.11.2017 for prosjektet:

57067	<i>Meningen med eSport</i>
Behandlingsansvarlig	<i>Høgskolen i Oslo og Akershus, ved institusjonens øverste leder</i>
Daglig ansvarlig	<i>Jens Birch</i>
Student	<i>Patrick Reppe</i>

Vurdering

Etter gjennomgang av opplysningene i meldeskjemaet og øvrig dokumentasjon finner vi at prosjektet er meldepliktig og at personopplysningene som blir samlet inn i dette prosjektet er regulert av personopplysningsloven § 31. På den neste siden er vår vurdering av prosjektopplegget slik det er meldt til oss. Du kan nå gå i gang med å behandle personopplysninger.

Vilkår for vår anbefaling

Vår anbefaling forutsetter at du gjennomfører prosjektet i tråd med:

- opplysningene gitt i meldeskjemaet og øvrig dokumentasjon
- vår prosjektvurdering, se side 2
- eventuell korrespondanse med oss

Vi forutsetter at du ikke innhenter sensitive personopplysninger.

Meld fra hvis du gjør vesentlige endringer i prosjektet

Dersom prosjektet endrer seg, kan det være nødvendig å sende inn endringsmelding. På våre nettsider finner du svar på hvilke [endringer](#) du må melde, samt endringskjema.

Opplysninger om prosjektet blir lagt ut på våre nettsider og i Meldingsarkivet

7.5 Min førforståelse av E-sport

«Min bestevenn introduserte meg for LoL sommeren 2010. Jeg har alltid elsket å spille, siden jeg bare var et barn har jeg alltid blitt slukt inn i slike verdener. Det å spille gir sosiale relasjoner, enten man spiller sammen med noen i samme stue eller over internett. Men også neste dag når du møter vennene dine på skolen. Man spiller ikke et spill ingen har hørt om, eller i all hemmelighet, det ville ikke gitt mening. For noen blir spill altoppslukende.

Når det kommer til det å sammenligne ulike typer spill med idrett, så handler det om meninger. Skillet ligger ofte på det fysiske, men hvem bestemmer hvor lavt fysisk aktivitet en idrett kan ha? Meninger endres over tid, det er mer naturlig å «kaste» bort tid på teknologiske duppeditter i 2017 enn i 1939, kanskje mest på grunn av et annet verdensbilde men også fordi en iphone fanger mer enn en radio. Mine besteforeldre vil alltid være negativ til spilling, det er å kaste vekk tid på noe som ikke kan bidra med noe positivt. Likevel er de heftet på facebook, og selvfølgelig begeistret over flere tradisjonelle idretter og fysiske aktiviteter. I Sør-Korea er enkelte E-sport spill en nasjonalsport, i Norge har vi Langrenn og Håndball.

Makt spiller også en stor rolle i folks meninger, både bevisst og ubevisst. Det er en grunn til at alle i Norge eier en iphone, kanskje noen en samsung. Økonomi påvirker oss, uten at vi er veldig bevisst over det. Store selskap forteller deg hva du skal kjøpe og hvor. eSporten er også blitt institusjonalisert. Store spilleselskaper som Blizzard, Valve og Riot bestemmer oss hvilket spill som er mest populært. Spillene deres er blitt en milliardindustri, og det de selv tjerner mest på er ikke salg av spillene men ekstra innhold til spillene (som ofte ikke gir noen som helst fordel). Da Amazon kjøpte Twitch.tv (verdens største strømmetjeneste for spill), ble Jeff Bezos verdens rikeste mann. Dette er ting som gjør at store E-sport spill kanskje aldri vil sees i et OL, for Blizzard og IOC aldri vil bli enig om det økonomiske perspektivet, slik at det er nok «lønnsomt» for Blizzard. I tillegg er det fysiske spørsmålet, men kanskje mest et etisk spørsmål i forhold til voldelige spill (som er de mest populære).

Konkurransen perspektivet synes det å være mer enighet om når det kommer til diskusjonen idrett vs spill. Dette gir mer mening spesielt i forhold til jeg mot deg relasjonen, og kanskje mest vi mot dere. De siste 5 årene har eSport konkurransen blomstret fra å være lokale turneringer til å bli et stort internasjonalt fenomen. I år ble finalen i VM i LoL holdt i Fugleredet i Beijing, og billettene ble revet bort på timer. Noen eSport spill er blitt av skala hvor de danker tradisjonelle idretters interesse i seertall. I følge Riot sine egne tall, så 80

millioner den ene finale kampen, hvor de kun må se seg slått av Superbowl som genererer til over 100 millioner seere.

E-sport, som idrett, består også av en rekke ferdigheter eller «skills». Man ser at de mest populære spillene er de som krever hurtige beslutninger i løpet av kort tid. De beste E-sport utøverne trener i 10 – 14 timer om dagen, dette er nok med på å danne grunnlaget til deres enorme skills som bidrar til å få gjennomført vinner strategien. Det er en spennende faktor innenfor E-sport, hvor fysiske utmattelser blir fjernet. Det skaper ekstreme ferdigheter, og dette har nok ført til at spillene i seg selv må gå raskere og raskere. I tillegg bidrar teknologien til at alt du gjør i spillet kan lagres for alltid, og du kan selv velge hvilket perspektiv (førsteperson, tredjeperson etc) du skal analysere en kamp fra. For en amatør er nok dette også veldig lærerikt, tenk vis du var inni hodet til Ronaldo eller Messi, og så ting fra deres øyne i reel hastighet.

Skills har mye med læring å gjøre, og det vil være interessant i fremtiden å se ordentlig forskning (for eksempel uavhengige ferdighetstester) på hvilke ferdigheter en E-sport utøver er god og dårlig til i forhold til en fotball spiller. Men hva kan en som driver med E-sport i skolen lære av det, og hva er positive og negative faktorer med dette som fag i toppidretten. De som spiller et spill er medlem på en eller annen måte av et sosialt felleskap, og det må nok tenkes å kunne gi både positive og negative opplevelser. Dette er, uansett hvordan man ser og vender på det, en type Digital Literacy i skolen som stimulerer til en form for læring.

Når det kommer til det etiske handler det nok ikke om følelsen av vold for de som spiller slike spill. En ungdom ser nok mer på det som en prestasjon å skyte headshots enn at godfølelsen kommer av å ta en form for liv. I tillegg til å ødelegge friheten (som når snowboard skulle inn i OL) med det å drive med E-sport, å få store spille selskap til å tjene noe på det, og å tilpasse spill av «voldelig» karakter, vil være de største utfordringene E-sport inn i idretten vil møte.

Det å være del av en aktivitet eller samfunn gir verdi, og mening. Det er et sosialt felleskap som bidrar til at man oppnår tilhørighet. Jeg er egentlig ikke opptatt av å forsvare E-sport, eller at det en gang skal bli akseptert som idrett. Jeg er mer opptatt av at de som driver med det skal bli akseptert, og kanskje mest av alt unge mennesker skal bli tatt på alvor når det kommer til deres interesser. Og at flere her til lands skal se de positive sidene det å spille kan bety for de som driver med det.

Jeg er genuint interessert i E-sport og idrett og dette er unikt med meg. I forhold til kompetansemålene i toppidrett går jeg inn med en skepsis til hvordan E-sport skal fungere i

praksis i skolen. Men dette er det som gjør studien spennende, og jeg er overbevist om at jeg både vil finne svar som taler for og imot. Det jeg er 100% sikker på er at jeg finner mening blant de elevene som tar dette som valgfag.

Jeg hadde ikke fastsatt problemstillingen på dette tidspunktet, så førforståelsen er litt mer generelt om E-sport.