

Lasse Åmodt

---

## E-sportens plass på idrettsfag

---

Masteroppgave i idrettsvitenskap  
Institutt for lærerutdanning og friluftslivstudier  
Norges idrettshøgskole, 2020

## Forord

Ett år høres lenge ut, men «plutselig» er det over. For etter et år med både oppturer og nedturer sitter jeg her og skal levere min helt egne masteroppgave. Dette har vært en krevende prosess med mye lesing av artikler, intervjuer, observasjoner, drøftinger og kontorsitting. Allikevel føler jeg meg heldig som har fått denne muligheten til å kombinere det å fullføre en mastergrad med å fordype meg innenfor et så nytt og originalt tema som toppidrett e-sport i skolen. Med egen bakgrunn fra gaming og idrettsfag med toppidrett fotball, samt generelt en stor interesse for idrettsfag, er dette et svært aktuelt og spennende tema for meg.

Ønsker å takke elever og lærer som tok seg tid til å bli intervjuet. Takk til avdelingsleder ved idrett og e-sportlæreren som tok meg godt imot og la til rette for at jeg kunne få gjøre min datainnsamling ved skolen. Uten dere hadde ikke denne studien kunne latt seg gjennomføre.

Vil også takke familie og venner som har gitt meg avbrekk og støtte i de mest krevende periodene av prosessen.

Til sist ønsker jeg å rette en spesiell takk til veilederen min, Aage Radmann, som har inspirert meg med sin kunnskap og sitt engasjement. Han la også til rette for at jeg kunne få oppleve et e-sport livearrangement i Malmö med noen av verdens beste CS-lag, noe som ga meg en uforglemmelig opplevelse. Det er artig å ha en veileder som man merker at synes det er interessant å lese det som skrives og gjerne gir mange konstruktive tilbakemeldinger for å hjelpe.

HAMAR, JUNI 2020

Lasse Åmodt

---

## Sammendrag

I løpet av de siste fire årene har det vokst frem en ny toppidrett ved idrettsfag på ulike skoler spredt om i landet. Denne toppidretten er e-sport, og er en gamingform for de mer seriøse spillerne innenfor dataspill. Hvordan undervisningssituasjon er, hvilket innhold og mål det opereres med er det derimot få utenfor toppidrettslinja som vet noe om. Det er gjennomført lite forskning på e-sport generelt både i et nasjonalt og et internasjonalt perspektiv. Når det gjelder forskning på koblingen e-sport og skole så er det enda tynnere. Som en original forskning har jeg derfor valgt å se på undervisningssituasjonen i toppidrett e-sport, samt hvordan elevene opplever undervisningen med tanke på egen læring og utvikling. Sentralt i forskningsprosjektet blir også e-sport i idrettsdiskusjonen og e-sportens utvikling med fokus på skole og kjønn. Som praksisbetydning vil funnene kunne bidra til større kunnskap innenfor toppidrett e-sport for både allmenheten og for lærere som ønsker å inkludere et slikt tilbud i sin skole.

Studien er et samfunnsvitenskapelig forskningsprosjekt hvor kvalitativ metode er brukt. Mer spesifikt benyttes semistrukturerte enkeltintervjuer med fire elever og én lærer, observasjoner i ulike undervisningssettinger (både hall og klasserom), egenerfaring som tilskuer på livearrangement i Malmö og dokumentanalyse med fokus på læreplan og tidligere forskning. Resultat viser at e-sport som toppidrett ved idrettsfag har flere utfordringer når det kommer til kjønnsperspektiver og definisjon av e-sport som idrettsfenomen – hvordan karakteriseres det som idrett, institusjonalisering, undervisningssituasjon og hvordan læringsmålene operasjonaliseres er en del av resultatdiskusjonen.

E-sport er et helt ny sport i en toppidrettsfagkontekst og dette stiller andre krav til skolene og lærerne som tilbyr retningen sammenlignet med mer tradisjonelle idretter. E-sport som toppidrettsfag innebærer også nye moralske utfordringer både når det gjelder kjønnsperspektiver og e-sportens kommersialisering. I likhet med de i andre idrettene på toppidrett har lærerne ulike bakgrunner, som for eksempel tidligere utøvere innenfor en spesifikk idrett eller en bredere og mer generell idrettskompetanse. Funn i denne studien viser at elever opplever god læring og utvikling innenfor e-sport på den aktuelle skolen ved hjelp av varierte undervisningsmetoder og idrettskunnskap i bunn. I tillegg inneholder studien sentrale funn innenfor diskusjonen rundt e-sport som idrett og ulike faktorer som påvirker jenters og gutters deltagelse både i e-sport generelt og som toppidrett på videregående skole.

## Summary

In the last four years esports has become a new sport in many of the high schools with sports programmes in Norway. Esports is compared with gaming but involves a more serious way of playing videogames. How the teaching methods, the content, and which goals from the curriculum are addressed, is unknown for the people outside the class. There are few studies about esports in general, both in Norway and from an international perspective, and fewer studies about esports and education. As an original study I have therefore chosen to write about the teaching and learning environment in high school, and how students experience their learning and progress in esports. The discussion about esports as a sport, and the development of esports with focus on gender and school will form an essential part. This study will provide knowledge about esports in school for both the public and teachers who want to support the development of esports in their school.

This is a social science study using qualitative methodology. More specifically, it will involve semi-structured interviews with four students and one teacher, observations in different teaching situations, like classrooms and training hall, my own experiences as a spectator at a live event in Malmö, and review and analysis of the curriculum and previous research. Initial analysis suggests that esports as a sport in school has multiple challenges when it comes to both gender perspectives and the definition of esports. How it is characterised as a sport, institutionalisation, teaching methods and how the curriculum goals are operationalized will be included in the discussion.

Esports is a new sport in the context of sports in Norwegian high schools and makes different demands on the schools and the teachers than more traditional sports. Esports as a sport in school also brings new moral challenges in relation to gender perspectives and the commercialisation of esports. Like other sports represented in high schools, teachers have different backgrounds, from either a specific sport itself or a more general sports interest. Initial findings in this study show that students at this school experience learning and progress in esports with the help of a teacher using different teaching methods, focusing on the sports knowledge as a starting point. In addition, this study will set out key findings in the discussion about esports as a sport, and which factors influence girls' participation in esports generally, and in esports in high school.

---

## Begrepsavklaring

- Arkadespill: I utgangspunktet videospill i en spilleautomat, men brukes også om lignende spill konvertert til data/konsoller.
- Battle royal-spill: Last-man-standing gameplay hvor man utforsker område og samler inn elementer (våpen, liv, skjold etc.) for å eliminere andre spillere og selv overleve.
- Clan: En organisert gruppe som jevnlig spiller på lag innenfor samme spill.
- Counter-Strike [CS]: Lagbasert first person shooter- pcspill, hvor antiterrorister møter terrorister over flere runder.
- E-sportsrom: Klasserom tilpasset e-sportsundervisning med pc- og ps-utstyr klart til bruk.
- Exergames: Spill som registrerer spillers bevegelse gjennom sensorer/kamera og vil være mer treningsfysisk.
- FIFA: Fotballspill hvor du styrer spillere i et valgt lag hentet fra den virkelige verden.
- First person shooter: Du som spiller ser gjennom øynene til figuren du er i spillet.
- Flerbrukshall: Idrettshall som er konstruert for bruk innenfor flere idretter, ofte kjennetegnet gjennom mange ulike oppmerkinger i ulike farger på gulvet.
- Fut Champions: Helgeturnering i FIFA hvor spillerne kan kvalifisere seg gjennom å spille matcher i uka, og ved å prestere bra i helgene automatisk kvalifisere seg for neste ukes Fut Champions weekend league.
- Gamer: Den som spiller videospill (subjektiv) eller at man spiller videospill (verb).
- LAN: Små eller store grupper av pc'er/konsoller er linket sammen i en og samme bygning.
- Multiplayer: To spiller likt ved å dele samme skjerm (split-screen), både online og mot hverandre.
- Potet: Fungerer i flere posisjoner, et begrep som er ofte brukt i lagspill.
- PS4: PlayStation 4.
- Rank: Nivå man ligger på som spiller. Kan både gå opp (ranke) og ned (derank) i rank.
- Real-time-strategy: Alle spillerne kan gjennomføre sine trekk samtidig, uten å måtte vente på tur.
- SEGA: Tidligere Japansk produsent av spillkonsoller, men produserer nå programvare til andre plattformer.
- Sites: Plasseringen til ulike steder/bygninger i spillbanen, ofte brukt i taktisk lokalisering.
- Live streaming: Det som i dette tilfellet spilles vises direkte på internett.
- Telialigaen: Seriespill i regi av gamer.no med divisjoner innenfor CS, Starcraft II, League of Legends [LoL] og Heartstone.

---

# Innholdsfortegnelse

<b>FORORD</b> .....	<b>2</b>
<b>SAMMENDRAG</b> .....	<b>3</b>
<b>SUMMARY</b> .....	<b>4</b>
<b>BEGREPSAVKLARING</b> .....	<b>5</b>
<b>INNHALDSFORTEGNELSE</b> .....	<b>6</b>
<b>1. INNLEDNING</b> .....	<b>9</b>
1.1 PROBLEMFOMULERINGER .....	10
<b>2. KONKURRANSESPILLING</b> .....	<b>12</b>
2.1 E-SPORT DEFINISJON .....	12
2.2 E-SPORTENS HISTORIE OG UTVIKLING .....	13
2.2.1 <i>E-sportens historie og utvikling – nivå i Norge</i> .....	14
2.2.2 <i>E-sportens historie og utvikling – kjønn</i> .....	16
2.3 E-SPORT VS SPORT .....	18
2.3.1 <i>Fysisk aktivitet</i> .....	19
2.3.2 <i>Institusjonell organisasjon og regelstyring</i> .....	20
2.3.3 <i>Konkurranse</i> .....	21
2.3.4 <i>Oppsummering e-sport vs sport</i> .....	21
<b>3. SKOLE OG IDRETTSFAG</b> .....	<b>22</b>
3.1 E-SPORT I SKOLESAMMENHENG .....	24
3.1.1 <i>E-sport i skolesammenheng – spill</i> .....	25
3.2 SENTRALE UNDERVISNINGSMETODER OG LÆRINGSTEORI.....	26
<b>4. METODE</b> .....	<b>29</b>
4.1 DOKUMENTANALYSE .....	30
4.2 OBSERVASJON .....	31
4.3 INTERVJU .....	32

---

4.4	ADGANG TIL FELTEN.....	33
4.5	UTVALG.....	34
4.6	EGEN FORFORSTÅELSE OG FORUTSEELSE .....	35
4.7	BEARBEIDING AV MATERIALET .....	37
4.8	KVALITETSSIKRING .....	38
4.8.1	<i>Pålitelighet</i> .....	38
4.8.2	<i>Troverdighet</i> .....	39
4.8.3	<i>Overførbarhet</i> .....	40
4.8.4	<i>Bekreftbarhet/overensbestemmelse</i> .....	40
4.9	ETIKK .....	41
<b>5.</b>	<b>RESULTAT .....</b>	<b>43</b>
5.1	KORT PRESENTASJON AV UTVALGET.....	43
5.2	LÆREPLAN.....	45
5.2.1	<i>Høring ny læreplan</i> .....	46
5.3	LÆRER OM E-SPORT .....	47
5.3.1	<i>E-sport med utgangspunkt i læreplan</i> .....	47
5.3.2	<i>Undervisningens organisering</i> .....	50
5.3.3	<i>Fokus på læring og utvikling</i> .....	51
5.3.4	<i>Kjønn i e-sport</i> .....	54
5.3.5	<i>E-sport som idrett?</i> .....	54
5.4	ELEVENES OPPLEVELSE AV E-SPORT .....	56
5.4.1	<i>Elevene om læring og utvikling i toppidrett e-sport</i> .....	56
5.4.2	<i>Elevene om kjønn i e-sport</i> .....	58
5.4.3	<i>Elevene om e-sport som idrett og et lagspill?</i> .....	59

---

5.5	ERFARINGER FRA E-SPORTSARRANGEMENT I MALMÖ .....	61
<b>6.</b>	<b>DISKUSJON .....</b>	<b>62</b>
6.1	UNDERVISNINGENS ORGANISERING .....	62
6.2	LÆRING OG UTVIKLING I FAGET .....	63
6.2.1	<i>Elevenes opplevelse av undervisningen</i> .....	66
6.3	KJØNN .....	68
6.4	IDRETT? .....	69
<b>7.</b>	<b>OPPSUMMERENDE OG KONKLUDERENDE KOMMENTARER.....</b>	<b>73</b>
	<b>LITTERATURLISTE.....</b>	<b>76</b>
<b>8.</b>	<b>VEDLEGG .....</b>	<b>83</b>
8.1	INFOSKRIV TIL LÆRER OG ELEVER .....	83
8.2	SAMTYKKESKJEMA .....	85
8.3	GODKJENNELSE NSD.....	86
8.4	INTERVJUGUIDE ELEV .....	88
8.5	INTERVJUGUIDE LÆRER.....	89
8.6	KAPASITETSANALYSE & MÅLSETTINGSSKJEMA.....	90
8.7	TRENINGS DAGBOK.....	91
8.8	BILDE FRA DREAMHACK MALMÖ 2019.....	92



---

# 1. Innledning

Digital teknologi er sentralt i dagens samfunn og spiller en viktig rolle i de fleste menneskers liv (Hilvoorde & Pot, 2016, s. 14). Bare ved å se seg om når man sitter på bussen kan man legge merke til fokuserte fjes som ser ned mot mobilen i hånda, etter at de noen øyeblikk tidligere hadde vist den digitale billetten sin til bussjåføren. På butikken benytter de færreste seg av kontanter og tilbud på matvarer er ikke lengre lest i en avis, men funnet i en app. Langs gata går ungene, samt noen voksne, og fanger pokemon i et spill. Tall fra Statens medieråd i Sverige viser blant annet at i 2018 hadde minst 96% av de 987 barn og unge mellom 13 og 18 år inkludert i utvalget en egen smarttelefon (Statens medieråd, 2019, s. 6). Tidlig på året 2020 kom korona-pandemien til Norge, noe som medførte strenge føringer innenfor samling av mennesker og smittevern. Dette bidro nettopp til en større digitalisering også i undervisning ved skole og høyere utdanning i Norge. Fra før brukes det til vanlig fortsatt bøker i skolen, men i tillegg gjennomføres mye av undervisningen både med PowerPoint og filmklipp fra for eksempel YouTube. Denne pandemien har også påvirket all fritidsaktivitet og sosiale arrangement, noe som påvirker de fleste. For mange blir fritiden vanligvis fylt med idretter som fotball, håndball eller langrenn, mens andre bruker tiden sin hjemme foran PC-skjermen eller med PS4-kontrollen i hånda og gamer. Viser igjen til tall fra Sverige hvor 26 % innenfor 13-16 år og 18 % innenfor alderen 17-18 år spiller på data eller konsoll hver dag (Statens medieråd, 2019, s. 26). Det mest populære spillet er Fortnite (Statens medieråd, 2019, s. 44), et typisk Battle royal-spill, som har tatt verden med storm etter at det først kom i 2017 og er med det et av de nyere tilskuddene i e-sportsfamilien.

E-sport er enkelt forklart begrepet for utøving av videospill på et konkurrerende nivå (Arnaud, 2009, s. 11) og innebærer den mer seriøse versjonen av gaming. På tross av at enkelte hevder at e-sport bidrar til mer stillesitting, reduksjon av virkelighetsoppfatningen og at det fjerner tid til ekte lek og trening, er denne aktiviteten blitt så populær at den er en reel utfordrer til det tradisjonelle og ledende synet på sport (Hilvoorde & Pot, 2016, s. 14). Som et motsvar til e-sportens negative rykte kobles det også mange fordeler til det å drive med e-sport som for eksempel at det skaper muligheter til at flere kan konkurrere, det innebærer problemløsning, fantasilek og sosial samhandling (Przybylski, Rigby, & Ryan, 2010, s. 158). I tillegg har organisasjonen International Esports Federation, som jobber for anerkjennelse av e-sport som en sport i verden, 60 medlemsnasjoner hvor Colombia, Kazakhstan, Tyrkia og Ukraina ble medlem i mars 2020 (International Esports Federation [IESF], 2020). I Norge regner man e-

sport som verken en idrett eller en sport, men heller en aktivitet som kan likestilles sjakk eller andre aktiviteter hvor det fysiske aspektet mangler. Det som derfor kan overraske mange er at det nå ved flere Norske videregående skoler både med og uten idrettsfag tilbys spesialisering innenfor e-sport som en toppidrett på lik linje med fotball, håndball osv.

Voksne og media har ifølge Jonasson & Thiborg i mange år fremstilt e-sport som en aktivitet hvor barna blir asosiale, bruker tid på noe som er bortkastet og blir mer voldelige i oppførselen sin (referert i Ruvalcaba, Shulze, Kim, Berzenski & Otten, 2018, s. 296). Det er derfor ingen selvfølge at man som foreldre eller folk flest stiller seg helt åpne til at e-sport, en aktivitet som for mange forbindes med en alenesittende 'gamingform', blir integrert i en utdanningsinstitusjon hvor sosiokulturell læringsteori står sterkt. Som et sluttprodukt håper jeg at denne masteroppgaven vil bidra til mer innsikt i og en større forståelse av e-sport generelt, hvor idrettskoblingen, læring, lagspill og kjønn vil utgjøre sentrale temaer for diskusjonsdelen. Spesielt med tanke på koblingen til toppidrett og idrettslinje vil læring og utvikling være i fokus. Her vil det dreie seg om kunnskap rundt selve gjennomføringen av e-sportøktene, undervisningssituasjon, læringsmål, organisering, mangfold, idrettsdiskusjonen, hva som er lærernes bidrag med tanke på læring og utvikling innenfor et såpass nytt tilbud og elevenes opplevelse av dette. Et viktig moment vil også være å se hvordan lærer løser undervisningssituasjonen innenfor en toppidrett hvor elevene i mange tilfeller kan ha høyere kompetanse enn læreren selv. Dette spørsmålet er et typisk analytiske spørsmål som stilles i tillegg til problemformuleringen, for å besvare den (Johannessen, Rafoss & Rasmussen, 2018, s. 25).

## 1.1 Problemformuleringer

Problemformuleringene i oppgaven er innenfor norsk kontekst og er formulert slik:

*\*Hvordan er undervisningen i e-sport lagt opp for de som har valgt e-sport toppidrett på vgs?*

*\*Hvordan opplever elevene at undervisningen bidrar til deres læring og utvikling i e-sport?*

*\*Hvordan har e-sportens utvikling vært fra starten fram til idag med fokus på skole og kjønn?*

*\*Hvordan opplever og forstår lærer og elever toppidrett e-sport som en del av den overgripende idrettsdiskusjonen om e-sport?*

Disse problemformuleringene er viktige spørsmål i en digital verden i utvikling. Først og fremst er e-sport toppidrett et forholdsvis nytt fenomen ved norske videregående skoler hvor første skole begynte med dette tilbudet i 2016. I henhold til informasjon innhentet i en

---

litteraturoversikt, som er nevnt mer detaljert i punkt 2.3 e-sport versus sport, finnes det tilnærmet ingen tidligere forskning som tar for seg e-sport i norsk skolesammenheng. Det ene som var å finne er en masteroppgave levert i 2018 og omhandlet «hvilken mening e-sport har for unge elever som driver med dette sosiale fenomenet» (Reppe, 2018, s. 5). Med andre ord kan innholdet i denne masteroppgaven ses på som et svært originalt forskningsarbeid innenfor et dagsaktuelt tema. Med et økende fokus på e-sport i samfunn og skole, samt egen interesse innenfor idrettsfag ses det derfor på som et veldig aktuelt tema å forske innenfor.

I Norge var det i 2018 tre skoler som alle kunne tilby e-sport som valgidrett ved sine idrettsfag (Reppe, 2018, s. 6), i tillegg til at flere skoler jobbet med å innføre dette tilbudet blant annet i Oslo. Ved et søk på google den 21. september 2019 kunne jeg lese at det finnes skoler med e-sport spredt rundt i landet på steder som Oslo, Bergen, Gausdal, Kristiansand, Trondheim, Kautokeino og Molde. Med andre ord er dette et tilbud i vekst. Toppidrett har i likhet med andre undervisningsfag også mål som undervisningen skal dekke, uavhengig av hvilken idrett det er snakk om. E-sport kan på mange måter sammenlignes med de typiske toppidrettene, mens noe forblir forskjellig. Forhåpentligvis kan kunnskapen som oppnås i dette prosjektet kunne bidra til å dekke noen kunnskapshull innenfor et stort tema, bidra til andres kunnskap om temaet og være et bidrag i formingen av fremtidens praktisering av temaet. Hvis resultatet tilsier det kan det også kunne bidra til at andre ser muligheter med å innføre dette i sin skole.

De to første problemformuleringene var utgangspunktet for prosjektet, men etter hvert som prosjektet utviklet seg ble det relevant å legge til to nye problemformuleringer som begge er sentrale i diskusjonen rundt e-sport som er toppidrett i skolen. For å belyse dette på en god måte trengs det noe forkunnskap. Denne masteroppgaven vil derfor først rette fokus mot e-sport generelt hvor historie, utvikling, kjønn, sport/idrettsdiskusjon blir sentrale punkter. Deretter flyttes fokuset over på idrettsfag hvor også historie og utvikling blir sentralt, i tillegg til oppbygning av toppidrett. Et annet viktig moment i e-sport er hvordan språket som brukes er anglifisert, noe som innebærer mange engelske ord og uttrykk. Noen ord og uttrykk som blir brukt mye er for eksempel maps istedenfor kart, skills istedenfor ferdighet, eller clan istedenfor lag. Med dette som utgangspunkt blir det enklere å både forstå begreper, teorier og spørsmåltegn som senere kommer frem gjennom forskning innenfor temaet e-sport toppidrett med de aktuelle problemformuleringene.

## 2. Konkurransespilling

For å forenkle tidslinjen noe vil denne oppgaven bruke konkurransespilling som et hovedbegrep, med e-sport som et underbegrep. Det ene fører med seg det andre, men likevel er det historisk noen sentrale ulikheter mellom konkurransespilling og e-sport slik vi kjenner det i dag. For historien til e-sport og dataspill strekker seg lengre tilbake enn til utviklingen av internett (Jonasson, 2016, s. 30). Allerede på 70-tallet ble konkurransespilling bragt på banen med multiplayermodus gjennom arkade og konsollspill i Japan og USA (Zhouxiang, 2016, s. 2187). Zhouxiang skriver videre at så tidlig som i 1974 ble det arrangert en tv-spill turnering av SEGA i Japan. Hensikten med denne konkurransesettingen var å skape et arrangement med en sportslignende atmosfære som skulle bidra til utvikle interessen for tv-spill hos flere (Zhouxiang, 2016, s. 2187; Borowy & Jin, 2013, s. 2262). I slutten av samme tiår og i starten av neste meldte også en annen spillprodusent, kalt Atari, seg på. Dette amerikanske firmaet, som for øvrig fortsatt produserer spillkonsoller, kunne tilby turneringer i arkadespillene Atari Football, Double Play, Triple Hunt, Centipede og Space Wars. Her ble det samlet over 10000 deltagere fra hele USA. I 1983 kom det japanske selskapet Nintendo, kjent for blant annet Pokémon, Donkey Kong, Zelda og Super Mario, med deres første spillkonsoll Nintendo Entertainment System [NES]. NES ble en suksess på det globale markedet og innebar på mange måter den tidlige og forenklede versjon av dagens konkurransespilling (Zhouxiang, 2016, s. 2187) eller e-sport.

### 2.1 E-sport definisjon

Gaming, cybersport og electronic sports er alle kjente begreper innenfor spillmiljøet, men ble samlet under begrepet e-sport da det skulle settes et passende navn for videospilling på et konkurrerende nivå (Arnaud, 2009, s. 11). Det finnes ulike definisjoner av e-sport, hvor de skiller seg med tanke på grad av spesifisering. Jonasson (2016, s. 29) brukte f.eks. følgende definisjon i sin artikkel: «Competitive computer gaming», mens Jenny et al. (2017, s. 4) brukte: «Organized video game competitions». Dette er to korte og enkle definisjoner. Den ene brer over et vidt spekter av gamere på pc, mens den andre retter seg mer inn mot de organiserte konkurransene med videospill. Cambridge Dictionary (s.a.) tar derimot for seg en mer detaljert beskrivelse av e-sport og definerer det som «the activity of playing computer games against other people on the internet, often for money, and often watched by other people using the internet, sometimes at special organized events». Sistnevnte blir brukt som

---

utgangspunkt videre i denne masteroppgaven pga. av at den beskriver godt hvordan situasjonen til e-sport er i dag. For å ha noen flere knagger å henge begrepet på så refererer e-sport i hovedsak til spilling gjennomført av profesjonelle gamere som, i likhet med annen sport, krever et visst nivå av ferdighet, taktikk, strategi, konsentrasjon, kommunikasjon, koordinering, samarbeid og ikke minst mye trening (Zhouxiang, 2016, s. 2186).

## 2.2 E-sportens historie og utvikling

I 1989 ble, det vi i dag kjenner som internett, The World Wide Web lansert (Jonasson & Thiborg, 2010, s. 288). I tillegg til en fortsettende utvikling av internett ble det også på 90-tallet en større allmenn mulighet for innkjøp av PC. Som et resultat av dette kom også online gaming og skapte enorm popularitet, spesielt i ungdomskulturer, over hele verden (Schaeperkoetter et al., 2017, s. 2; Zhouxiang, 2016, s. 2192). Dette ble starten på en ny æra for konkurransespilling hvor utviklingen førte til at first-person-shooter [FPS] spill både kunne spilles online, gjennom Local Area Network [LAN] og modemtilkobling. I samtid med blomstringen til FPS-spill kom Blizzard Entertainment med første utgave av et av nåtidens mest kjente Real-time Strategy spill [RTS] World of Warcraft [WoW] som også ble med i online-konkurrans-familien (Zhouxiang, 2016, s. 2192). Med disse spillene begynte ballen for alvor å rulle og e-sportens tid var i gang.

Under the Third Electronic Entertainment Expo i USA 1997 ble det første moderne e-sport arrangementet, The Red Annihilation Quake Tournament, arrangert. I starten var det mest utbredt i Nord-Amerika og Vest-Europa, men allerede på starten av det 21. århundret ble det grunnlagt organisasjoner rundt omkring i verden som alle jevnlig arrangerte turneringer (Zhouxiang, 2016, s. 2192). World Cyber Games, Electronic Sports World Cup og Cyberathlete Professional League er eksempler på disse organisasjonene som arrangerer LAN-turneringer både nasjonalt og internasjonalt, hvor premiepengene ofte er så høye at man kan leve av det. I 2008 kunne man f.eks. vinne 200 000 svenske kroner i en turnering (Jonasson & Thiborg, 2010, s. 288), mens man i dag kan vinne flere titalls millioner. Det er ikke bare pengepremiene som har hatt en enorm utvikling i e-sport, også utvalg av spill, antall utøvere, tilskuertall og interesserte har økt betraktelig. Under finalen i League of Legends World Championship in 2013 var det f.eks. 11000 tilskuere, hvor alle billettene var utsolgt i løpet av ca. en time (Keiper, Manning, Jenny, Orlach & Croft, 2017, s. 144). Videre skriver de at i tillegg til disse 11000 oppmøtte tilskuerne streamet hele 32 millioner mennesker denne

turneringen via internett. League of Legends, eller LoL, som er spillet det her er snakk om hadde i 2014 imponerende 67 millioner månedlige registrerte spillere (Keiper et al., 2017, s. 146). I 2019 økte antallet månedlige LoL-spillere til 80 millioner ifølge spillutvikler Riot Games, dette til tross for Fortnite sin ankomst og økende popularitet i årene etter 2017 (referert i Heimer, 2019). For i 2020 kunne Fortnite vise til hele 350 millioner spillere innenfor perioden fra august 2017 til mai 2020 (Gough, 2020a). Det er vel en felles enighet om at Covid-19 viruset, bedre kjent som koronaviruset, har hatt store konsekvenser for hele verden. Alt fra høye dødstall til stenging og avlysning av det meste innenfor butikker, arrangementer og idrett inkludert. En sport som derimot til en viss grad kan la seg gjennomføre på tross av koronatiltak er e-sporten. Spesielt spillutvikler Activision har fått merke dette gjennom en historisk start for sitt Battle Royale spillmodus innenfor Call of Duty Modern Warfare. Siden oppstarten den 10. mars 2020 og frem til starten av mai har de allerede 60 millioner spillere på denne spillmodusen kalt Warzone (Activision, 2020).

Den sosiale aksepten for e-sport virker også å øke, og e-sport har blitt så populært at på tross av tilgjengeligheten til å kunne se på kampene fra hjemme i sofaen, så reiser folk rundt omkrig i verden for å se arrangementer live. Utenom i unntakstilstander som følge av koronavirus, hvor det i likhet med andre idrettsarrangementer er andre føringer. I 2018 ble The exhibition StarCraft II tournament arrangert i forkant av vinter-OL i Sør-Korea, og ble med dette første gang at e-sport knyttes til et slikt arrangement. Med andre ord ble 2018 et år hvor e-sport hadde en voldsom utvikling som en mainstream underholdning og nærmere den tradisjonelle sportskulturen (Gries, 2018, s. 9). Dette har ikke gått umerket hen i denne kulturen og det sies at: «After years of debate and discussion eSports have come closer than ever to being recognized as an actual sport» (Gries, 2018, s. 9).

### **2.2.1 E-sportens historie og utvikling – nivå i Norge**

Norge er ikke noe stort land i e-sportsammenheng, hvertfall ikke foreløpig, sammenlignet med nabolandene i Skandinavia. På tross av dette er ikke norske utøvere helt uten utmerkelser innenfor e-sport på verdensbasis både historisk og mer nylig. For i 2019 utmerket norske spillere seg innenfor spillene Heartstone, CS:GO, battle royale spillet PUBG og DOTA2 som er et multiplayer online battle arena spill. Den største prestasjonen var derimot da 16 år gamle Emil «Nyhrox» Bergquist Pedersen vant VM i Fortnite, noe som sikret han hele 13 millioner kr i premiepenger (Olsen, 2020). Sammen med sin duo-partner fra Østerrike ble de stående

---

igjen som vinnere blant de 50 beste Fortniteduoene i verden og gjorde med det en stor markering i norsk e-sportssammenheng.

En annen norsk spiller som briljerte innenfor e-sportmiljøet allerede som 16-åring er tidligere profesjonell CS-spiller Ola «elemeNt» Moum. Han var i 2018 den fjerde spilleren i verden til å bli innlemmet i Esports Hall of Fame, som hedrer de største spillerne gjennom tidene innenfor sine sjangre (Hynne, 2018). Moum regnes som en pioner innenfor e-sport med sine sterke prestasjoner på ulike lag, hvor han blant annet i 2003-04 vant alt av turneringer innenfor en periode på 12 måneder med det svenske laget SK Gaming (Hynne, 2018). Videre skriver Hynne at «Moum var også den aller første e-sportspilleren som ble kjøpt ut av sin kontrakt for å melde overgang fra SK til NoA». Med andre ord er det en historisk norsk spiller på flere punkter innenfor e-sport og et forbilde for mange unge spillere etter han. Moum ga seg når han var i tidlig tjuetåra, og som nevnt tidligere har det ikke vært så mange norske utøvere som har slått igjennom etter det, før i de helt siste åra. I Electronic Sports League [ESL] sin CS:GO pro league, hvor de beste lagene i verden innenfor CS møtes, er det i år 24 lag (ESL gaming, 2020). I skandinavisk sammenheng er det her et rent finsk lag (ENCE), et rent dansk lag (Astralis) og et rent svensk lag (Fnatic), i tillegg til at det er danske, finske og svenske spillere på flere av de andre lagene. Av 144 spillere er det derimot kun spillerne Håvard «rain» Nygaard i Faze Clan og Joakim «jkaem» Myrbostad i 100 Thieves som representerer Norge (ESL gaming, 2020). Noe rent norsk lag er det derfor ikke i ESL Pro League nå, derimot er det et norsk lag som er på god vei. Laget Nordavind er et norskorganisert lag bestående av spillere fra Norge, Danmark og Estland og rykket i 2019 opp til Mountain Dew League (Hynne, 2019). Dette er nest øverste liga og førsteplass i denne ligaen fører til opprykk til ESL Pro League. Selv om dette ikke er et rent norsk lag, så er dette noe av det største som har skjedd i Norsk lagssammenheng innenfor CS på mange år.

FIFA-spillet har fått økt satsning i Norge de seneste årene med det som kalles Altibox eSerien som er Norges offisielle FIFA-liga (Eserien, 2019) og nå NM i Pro Clubs i regi av Norges fotballforbund (Madsen, 2020). For mange er FIFA-spillet oftest spilt 1 vs 1, men i FIFA 20 Pro Clubs er lagene mellom 5 og 11 på hvert lag og hver spiller styrer hver sin spiller (Madsen, 2020). Dette fører til en helt ny setting for FIFA-spillerne og en helt annen lagfølelse enn i de andre turneringene som for eksempel Altibox eSerien. I Altibox eSerien er det to spillere på hvert lag, som representerer flere av eliteserielagene og OBOS-ligaen i norsk fotball. I fjor var det Vålerenga som stod igjen som vinner etter å ha slått Brann i finalen (Eserien, 2019). I tillegg til dette er det også et lag som kalles «folkets lag» som består av det beste laget blant

folket generelt, og bestemmes ut ifra en frittstående konkurranse med kvalifisering via onlinespill. Ved å vinne eSerien får spillerne «Global Series points» som brukes i kvalifisering til de internasjonale FIFA-turneringene. Den gjeveste av disse turneringene er FIFA eWorld Cup som har vært arrangert siden 2004, hvor en spiller står igjen som verdens beste FIFA-spiller (FIFA, 2019). Siden 2004 har det vært 13 forskjellige vinnere fra 10 ulike land, men heller ikke her har noen norsk utøver kommet helt opp. Også der har Danmark et forsprang på Norge med to førsteplasser, noe som også tilsvarer en delt førsteplass med blant annet England (FIFA, 2019).

### **2.2.2 E-sportens historie og utvikling – kjønn**

«Despite the growing popularity of eSports, the poor representation of women players points to a need to understand the experiences of female players during competitive gaming online» (Ruvalcaba et al., 2018, s. 295). Dette utgjør et viktig og et interessant underpunkt til e-sportens historie og utvikling generelt, men også i sammenheng med denne masteroppgaven. Hva kan grunnen være til at det er så mange færre jenter enn gutter som driver med e-sport.

For å få et bilde på hvor stor andelen jenter som spiller er i forhold til andelen gutter som spiller tas det her utgangspunkt i en svensk rapport hvor 652 barn innenfor alderen 9-12 år og 987 barn mellom 13-18 år deltok (Statens medieråd, 2019, s. 5). I rapporten er det en kategori som tar for seg de som spiller dataspill, tv-spill, mobilspill og/eller spill på nettbrett. Innenfor aldersgruppen 13-18 år har 73% av guttene svart at de spiller en eller flere av disse mulighetene, mens 48% av jentene svarer det samme (s. 43). I utgangspunktet skiller det her kun 25%, før det deretter ses på hvilke spill som spilles innenfor de to kjønnene. I henhold til fokuset i denne oppgaven utgjør forskjellen i hvilke spill som spilles en viktig faktor med tanke på om det er relevant innenfor e-sport. I alderen 13-16 år er de tre mest populære spillene Fortnite, Overwatch, og Counter Strike [CS] for guttene, mens The Sims, Helix Jump og Minecraft er mest populært hos jentene (s. 44). Videre skriver de at Fortnite, LoL og FIFA er mest populære for gutter og The Sims, Harry Potter og Helix Jump mest populære for jenter mellom 17-18 år. Det som kjennetegner spillene som guttene er mest interessert i er typiske e-sportsspill som LoL, FIFA og skytespillene Fortnite, Overwatch og CS. Hos jentene er det litt andre spillkategorier med mobilspillet Helix Jump, The Sims som er et livsimuleringspill hvor hovedpoenget er å bygge og innrede hus til en digital familie og Harry Potter som er et mer actioneventyrspill. Vermeulen, Van Looy, De Grove & Courtois (2011, s. 3) som også er referert i Ruvalcaba et al. (2018, s. 297) viser til en kategorideling av spill hvor «core genres»



---

innebærer slossing, skytespill, sport, strategi, racing m.m. mens «non-core genres» er typiske plattform- og eventyrspill, samt mer uformelle spill som det er mye av på mobiler. Hvis infoen fra Statens medieråd ses i sammenheng med kategoriinndelingen kan det ses at flertallet av jenter ligger innenfor «non-core genres», noe som videre kan påvirke deltagelsen innenfor e-sport hvor blant annet The Sims ikke er innenfor spekteret av spill.

«Despite the low number of female eSport pro players and the perception that women are not hard-core gamers, evidence suggests that female gamers perform equally well in online games when equal time is spent practicing» ifølge Paaßen, Morgenroth, & Stratemeyer (referert i Ruvalcaba et al., 2018, s. 297). Synet på e-sport som en gutteaktivitet, på tross av like forutsetninger, kan være en av grunnene til at det er få jenter som driver med e-sport. Ruvalcaba et al. skriver at en annen mulig forklaring på det lave antallet med jenter innenfor e-sport kan skyldes seksuell trakassering mot spillere innenfor det kvinnelige kjønn og da spesielt gjennom tilbakemeldinger i chat (2018, s. 297). Videre skriver de at det som kjennetegner disse tilbakemeldingene som jentene mottar er at de ofte er rettet mot kropp og utseende, mens guttene får kommentarer som er mer rettet inn mot selve spillet og deres prestasjoner der. Jenter er ifølge Kavanagh, Jones & Sheppard-Marks generelt mer utsatt for hat og mobbing på nett, men hvis de i tillegg er involvert i sport er det enda verre (referert i Radmann & Hedenborg, 2019). Radmann og Hedenborg bruker fotballmiljøet som sitt utgangspunkt da de skriver om dette kvinnefiendtlige sportsmiljøet som spesielt berører kvinner og jenter innenfor supportermiljøet, men sett i sammenheng med det Ruvalcaba et al. skriver om seksuell trakassering kan dette også relateres til e-sport. Som en løsning på dette er det ikke uvanlig at jenter unngår å identifisere seg som jenter online og på denne måten forblir anonyme for å slippe netthets og kritikk mot meninger på grunn av kjønn (Radmann & Hedenborg, 2019). For mange jenter er det en kamp for å bevise seg verdig og hele tiden forsvare hvorfor de er i miljøet. Jenter har ulike strategier for å møte dette fiendtlige miljøet hvor noen velger den anonyme retningen, mens andre finner seg løsninger for å «ta plass». I e-sportssammenheng er dette ofte de jentene som vil komme gjennom og få frem sine prestasjoner, men som ofte sliter på grunn av ekskludering fra e-sport. For å skape synlighet ser disse spillerne i likhet med mange andre spillere til alternativer som Twitch og Youtube hvor de kan få seere og få vist frem sitt nivå (Ruvalcaba et al., 2018, s. 299). I tillegg til at dette er en måte å få vist frem spilleferdighetene sine, benytter spillerne seg også av streaming på grunn av dens andre fordeler: «Like eSports, the self-broadcasting of gameplay, on any

platform (Twitch, YouTube, and Azubu) can be economically and socially rewarding—for some anyway» (Jenson & de Castell, 2018, s. 739).

Twitch, som utgjør den største plattformen for streaming, har over to millioner publiserte streaminger hver måned ifølge tall fra 2018 (Ruberg, Cullen & Brewster, 2019, s. 466). Dette digitale samfunnet består av både det mannlige og det kvinnelige kjønn, hvor de streamer ulike spill til et bredt spekter av publikum på verdensbasis. De fleste av disse fokuserer på å vise frem ferdigheter og handlinger innenfor et valgt spill, mens andre ser på streamingtjenesten som en mulighet til å få oppmerksomhet og inntekt gjennom mer kroppsfokuserte metoder. Begrepene «Camgirls» og «titty-streamer» brukes av mange på jenter og kvinner innenfor streamingsidene som et forsøk på å skille de streamerne som fokuserer på kropp fra de som er der for å bli kjent gjennom spillingen sin (Ruberg et al., 2019, s. 473). Videre siterer de en kommentar publisert på twitch som viser noe av den mulige negative effekten av et slikt type streamingfokus:

These “cam show” streams could also have a hugely negative impact on the perceived legitimacy of female gamers—it encourages the (fucking stupid) opinion that women can’t compete with male gamer’s streams and need to “show boob” to get subs (s. 474).

For uavhengig av kjønn er fokuset på kameraet til de fleste på twitch rettet mot spillet og det å få frem sine skills eller ferdigheter innenfor spillene de liker å spille. Denne tanken om at de mest populære og mest inntektsskapende streamerne på twitch er de spillerne som er best og mest dedikerte innenfor spillet er i alle fall gjentagende hos mange i kommentarfeltet (Ruberg et al., 2019, s. 476). Dog skriver de videre at «Twitch is a site of self-expression, community building, and education – but it is also, first and foremost, a platform for making money» (s. 477).

## 2.3 E-sport vs sport

I en litteraturoversikt gjennomført i fjor undersøkte jeg relasjonen mellom e-sport og sport. Resultatet av litteratursøket ga utelukkende studier fra utenfor Norge som tok for seg akkurat dette temaet, men ga allikevel interessante data som også kunne ses i en norsk sammenheng. Det er tydelig at diskusjonen om e-sportens tilknytning til sport eller idrett har vært et hett diskutert tema lenge, og at det stadig er relevant. Ulike forståelser av hva e-sport er, men også hva sport er, kan føre til både problemer og misforståelser blant folket generelt. I Norge skiller

---

vi også på begrepene sport og idrett, noe som gjør diskusjonen mer komplisert. For å forenkle dette noe vil det i dette underkapittelet bli fokusert på samlebegrepet sport. Ved å se på kjennetegnene til sport og e-sport, samt hva som er likt mellom dem vil være med på å kunne belyse hva e-sport faktisk dreier seg om og hvorfor det i flere tilfeller blir omtalt i sammenheng med sport. På tross av at det var forholdsvis like kriterier innenfor sport de ulike artiklene tok for seg, viste det seg å være veldig ulike meninger i både positiv og negativ forstand blant forfatterne (Hallmann, 2017; Jenny et al., 2017; Parry, 2018; Llorens, 2017; Jonasson & Thiborg, 2010). For mens noen mener at det er gode grunner til å kunne si at e-sport er en sport, mener andre at det kreves tid og forbedring eller at det ikke overhodet er aktuelt å inkludere e-sport i tradisjonell sport. Uten å legge for mye fokus på dette, ses det allikevel på som en interessant faktor i sammenheng med denne masteroppgaven da e-sport de siste årene er blitt en del av idrettslinjer i landet.

Hvis utgangspunktet for diskusjonen settes til en definisjonen på sport: «The traditional definition of modern sport involves that it is physical, competitive and institutionalized activity» (Jonasson & Thiborg, 2010, s. 287), innebærer det at aktiviteten skal være fysisk, konkurransebasert og institusjonell. Dette kan sies å være et minstekrav for at det skal kunne regnes som en sport, eller en idrett også i Norge.

### **2.3.1 Fysisk aktivitet**

Det mest kritiske for e-sport i denne sammenheng må sies å være kriteriet om fysisk aktivitet. Selv om det innenfor gaming er noe som kalles exergames, er det som regnes for å være e-sport den mer stillesittende aktiviteten foran en tv-skjerm eller en pc. I e-sport nevnes finmotoriske bevegelser som en helt sentral faktor i forbindelse med spørsmålet rundt fysisk aktivitet (Hallmann, 2017, s. 15; Jenny et. al, 2017, s. 10). Her siktes det til bruk av armbevegelser ved styring av mus og tastetrykk på tastaturet. Parry (2018, s. 10) mener at denne fysiske aktiviteten ikke er avgjørende i stor nok grad for resultatet, samt at mangel på direkte fysisk aktivitet gjennom en overføring fra mennesket til en virtuell verden skiller e-sport fra å kunne være en sport. Videre skriver han at det er liten tvil om at det er mye ferdigheter innenfor e-sport, men at mangelen på helkroppsferdigheter gjør at det ikke er sportslige ferdigheter. Llorens (2017, s.471) skriver dog at det i e-sport trengs høy grad av konsentrasjon, presisjon, kommunikasjon og skyteskills. I tillegg nevnes det raske reflekser, god øye-hånd koordinasjon, hurtige bevegelser, memorering og taktiske ferdigheter (Jenny et.

al, 2017, s. 7-8). Med andre ord så har e-sport mye av de samme ferdighetsfaktorene som annen sport, på tross av mangelen på fysiske helkroppsferdigheter.

### **2.3.2 Institusjonell organisasjon og regelstyring**

Gjentagende for e-sport fra oppstarten og til de senere årene har de hatt en lang vei å gå når det kommer til det organisatoriske nivået innenfor annen moderne sport/idrett, spesielt med tanke på å ha en sterk hovedorganisasjon (Jonasson & Thiborg, 2010, s. 291). Det finnes nå flere ulike organisasjoner som f.eks. The World eSports Assosiation, som kom i 2016, og The International eSports Federation fra 2008 (Llorens, 2017, s. 473), men det mangler fortsatt en paraplyorganisasjon til å styre i en og samme retning (Hallmann, 2017, s. 16; Parry, 2018, s. 11; Jenny et. al, 2017, s. 14). Flere mindre organisasjoner innebærer ulike regler i arrangementer hvor ofte spillskaperne har makten og legger til rette for slik det passer dem best. Dette påvirker igjen videre til utskifting av spill ut ifra interesse og pengestyring (Parry, 2018, s. 12). På mange måter kan dette sammenlignes med arrangementer gjennomført av ulike sponsorer i andre sporter. I Norge er det en stadig diskusjon om Norges idrettsforbund skal inkludere e-sport som en idrett innenfor deres organisasjon og så nylig som 6. mai 2020 kom det derimot nyheter som skapte brudd i forhandlingene. E-sportsforbundet i Norge meldte da at de hadde gått inn i en avtale med bettingsselskapet Comeon, noe som er i strid med Norges idrettsforbund sine regler mot avtaler med utenlandske bettingsselskaper (Christiansen, 2020, s.1). Dette skapte store overskrifter og kun fire dager senere kom kontrabeskjeden som innebar at Comeon droppet avtalen etter strid og uenighet innad i e-sportmiljøet (Tombra, 2020; Wedervang, Jabari & Solheim, 2020). Avtalen gjorde det umulig å ha et samarbeid mellom e-sportforbundet og Norges idrettsforbund, hvor det også hevdes at «Norges idrettsforbund valgte å true klubber med bortfall av både tippemidler og momskompensasjon hvis de ikke meldte seg ut av e-sportforbundet» (Wedervang et al., 2020). Selv om de videre skriver at idrettsforbundet selv benekter dette, så ses det problemer med at deler av e-sporten ligger innenfor NIF mens flere av de mest populære spillene som CS ikke gjør det. Norges e-sportforbund ser viktigheten av et samlet forbund og at det er behov for finansiering (Wedervang et al., 2020), noe de kanskje kunne fått til som et særforbund under idrettsforbundet.

### **2.3.3 Konkurransen**

I tillegg til turneringer satt opp av spillselskaper arrangeres det også større e-sportskonkurranser kalt The Electronic Sports World Cup og World Cyber games, hvor sistnevnte minner om OL i sin organisering og gjennomføring (Hallmann, 2017, s. 16). E-sportskonkurranser kjennetegnes med store arrangementer der tilskuerne ofte er tilstede i salen som i annen sport, men har også mulighet til å følge sendinger via tv eller streaming på nett. Mer om konkurransesettingen innenfor e-sport blir diskutert i sin helhet med bakgrunn i både observasjon, tilskuererfaring og teori i diskusjonsdelen.

### **2.3.4 Oppsummering e-sport vs sport**

Hvis vi går tilbake til det som var utgangspunktet for diskusjonen så innebærer en sport det at aktiviteten er fysisk aktiv, konkurransebasert og har en form for institusjonell styring. Den institusjonelle styringen har fortsatt en vei å gå, men Norges idrettsforbund er inne som en mulig løsning på dette, hvertfall i Norsk sammenheng. Det er derimot vanskelig å argumentere mot den tydelige mangelen på fysisk aktivitet i form av større helkroppsbevegelser, og en endring her vil endre e-sport totalt. På en annen side er det ikke mulig å legge skjul på at det er store likhetstrekk mellom det vi i dag kjenner som e-sport og annen sport. Hvor fysisk aktiv må aktiviteten være for at det skal kunne regnes som en sport eller en idrett? Arnaud (2009, s. 11) skriver følgende om e-sport: «Passion, training, reflex, intelligence and teamwork... if it's not sport, it really has its taste!».

### 3. Skole og idrettsfag

Ideen om idrettsfag som studieretning ble først fremmet i skolekomiteens innstillinger i sammenheng med skolereformer på 60- og 70-tallet (Kårhus, 2016, s. 37). Fra å være 23 skoler med idrettslinje i skoleåret 1978-79 (Kirke- og undervisningsdepartementet, 1979, s. 31) har det vokst til å bli hele 108 skoler i 2019 (Utdanningsdirektoratet [Udir], 2019, s. 1). Argumentasjonen for starten på idrettslinje var at skolen skulle «rive ned skillene mellom forskjellige skoleslag ... oppøve menneskets evne til å leve i felleskap og bidra til å rive ned sosiale barrierer som er skapt av økonomisk ulikhet, forskjeller i sosiale miljøer og begavelser» ifølge skolekomiteens leder (sitert i Kårhus, 2016, s. 37). Videre skriver Kårhus at gjennom å kombinere ungdommens idrettsinteresse med allmenne fag ønsket de å øke motivasjonen til videregående opplæring for flere. Med andre ord lå fokus primært på å øke motivasjonen til allmenn utdanning, ikke det å skulle utvikle idrettsstjerner.

I 1974 ble det derfor, etter et skolepolitisk kompromiss mellom Arbeiderpartiet og Høyre, nedfelt en skoleretning kalt idrettslinja hvor det skulle være 50% idrettsfag og 50% allmennfag (Kårhus, 2016, s. 38). Dette var et såkalt 2-årig grunnkurs som fikk sin første læreplan for snart 50 år siden. I starten var det lagt opp på den måten at elever som ønsket studiekompetanse måtte gå 2. og 3. året på allmennfaglig studieretning etter dette grunnkurset (Kårhus, 2016, s. 40). Videre skriver Kårhus at som et resultat på misnøye rundt denne omveien ble idrettslinja gjort om til en 3-årig allmennfaglig studieretning fra 1983. Dette tilbudet åpnet nye muligheter som raskt ble populært blant både elever, lokale skoler og fylkeskontorene. Med en skolestruktur som tilbyr mer aktivitet og fleksibilitet til å følge sine idrettsinteresser, kan det det ses som svært sannsynlig at dette også har medvirket til større motivasjon for å fullføre videregående utdanning for mange. På tross av dette har ikke idrettslinja vært uten motsigelser i historiens løp, for på starten av 90-tallet mente departementet at idrettslinja kunne fjernes for å redusere til færre grunnkurs (Kirke-, utdannings- og forskningsdepartementet, 1991, s. 33). De mente at dette kunne bidra til sterk faglig bredde i bunn, oppfylling av klasser, færre feilvalg i valg av studieretning, samt mindre sentralisering. Stortinget så derimot populariteten rundt skoletilbudet og ønsket å fortsette med dette, noe som etter hvert også medførte en styrking av idrettsfagets rolle gjennom å bli ett av tre studieforberedende utdanningsprogrammer i kunnskapsløftet (Kunnskapsdepartementet, 2004, s. 7).

Det vi i dag kjenner som toppidrett på idrettsfag dreier seg om spesifikk ferdighetsutvikling innenfor en valgt idrett. I motsetning til den generelle ferdighetsutviklingen som har vært

---

inkludert i læreplanen for idrettslinja fra starten av, tok det litt lengre tid for å finne plass til toppidretten. På tross av at toppidrettsbegrepet ble hyppig brukt i sammenheng med landslinjeordningen, fremmes ikke toppidrett som en spesifikk pedagogisk oppgave før helt på slutten av 90-tallet (Kårhus, 2016, s. 43). Videre nevner Kårhus at privatisering og lokal tilpassing er to faktorer som var sentrale i denne utviklingen av toppidrettstilbudet i norsk skole. For med M87 fulgte det ifølge Solstad (1997, s. 36) større friheter for lærer til tilpasning av undervisningen: «as to give the teachers ample opportunity to organize learning situations specifically related to local conditions». Med andre ord ga det også større friheter til å rette undervisningen inn mot idretter som både var relevante for miljøet, men også prestasjonsfremmende innenfor det elevene selv hadde av valgte idretter. I tillegg til disse endringene i statlig skole utviklet det seg etter hvert private skoler, Norges Alpingymnas i 1981 og senere Norges toppidrettsgymnas [NTG], som kunne tilby elever undervisning særskilt og tilrettelagt for at de kunne drive med toppidrett (Kårhus, 2016, s. 41). I denne sammenheng kan det nevnes at «i skolepolitiske dokumenter er verken hensikten med eller konsekvensen av å gjøre toppidrett til læreplanfag, og samtidig gjøre privatskolers pedagogiske alternativ mindre eksklusivt, et tema» (Kårhus, 2016, s.44). Derimot skal det jobbe for at ungdom skal kunne drive med idrett på et høyt nivå uten at det går utover muligheten for å fullføre videregående opplæring (Udir, 2006, s. 1). Toppidrett ble da et nytt fag både i nasjonal læreplan og på idrettsfag i 2006, etter at dette tidligere kun hadde bestått av breddeidrett, friluftsliv og lederutvikling. Selv om tidligere gjengitt sitat sier at skolepolitiske dokumenter rundt toppidrett ikke har den hensikt å gjøre de private alternativene attraktive, trekker Kårhus frem at ifølge skolepolitikere på Stortinget førte private toppidrettsskolers eksistens og popularitet til en endring i måten å tenke på (2016a, s. 821).

Med andre ord kan det sies at fremveksten av toppidrett i norsk statlig skole er et resultat av markedsregulering. Denne etableringen var avgjørende for at fylkeskommunale skoler skulle få adgang til det populære toppidrettsmarkedet, hvor det for eksempel i skoleåret 2015-16 kan vises til toppidrett som det mest populære valgfaget både på og utenfor idrettslinje (Kårhus, 2016, s. 46). Videre skriver han at «Diskursive kjennetegn i skoleutviklingen underbygger at det gjennom snart fem tiår er legitimert spesielle muligheter for å imøtekomme elever med spesifikke idrettsinteresser i den videregående skolen, og at slike muligheter i dag er flere enn noen gang tidligere» (s.47). Dette leder over til en av de nyeste mulighetene for å imøtekomme elevers idrettsinteresse, nemlig e-sport i skolen.

### 3.1 E-sport i skolesammenheng

I likhet med den generelt økende interessen for e-sport oppleves det også en betydelig økning for fokus på e-sport i skolesammenheng. Både elever, studenter, lærere og skoleledere både i Norge og internasjonalt har fått øynene opp for e-sport. Studenter i USA kunne f.eks. i skoleåret 2015-16 få e-sportsstipend ved fem ulike college og universitet (Schaeperkoetter et al., 2017, s. 2). Videre viser de til et eksempel med Robert Morris University som hadde 17 e-sportsutøvere som mottok 70% studiestipend, i tillegg til at de ved denne skolen hadde mottatt hele 2000 emails fra ulike studenter og ble kontaktet av 35 andre skoler i landet. Dette universitetet var den første institusjonen med høyere utdanning i USA til å se legitimiteten og verdien i e-sport (Keiper et al., 2017, s. 151). I 2019 var det over 130 skoler med college varsity programs, en økning på over 50 skoler fra året før, hvor de beste spillerne på de ulike skolene konkurrerer mot hverandre (College esports in the United States, 2020). Robert Morris University som er en av disse skolene har fortsatt sin utvikling siden starten av e-sportstipend og hadde i 2019 studenter som representerte dem innenfor blant annet LoL, Heartstone, Rocket League, Overwatch, CS:GO og Fortnite (Robert Morris University [RMU], 2019). I tillegg vil universitetet utvide sin e-sportssatsning med 4-års stipendordning for studenter som vil konkurrere innenfor spillet Legends of Runeterra, et strategisk kortspill utviklet av Riot Games, i løpet av våren 2020. Leder for e-sportsavdelingen på universitetet begrunner og forteller om målet for utviklingen: «Robert Morris University has all the tools needed to support students in having the best Legends of Runeterra team in 2020. That's our goal» (RMU, 2019).

På tross av mangelen rundt én styrende paraplyorganisasjon tilbyr stadig flere college og universitet utdanningsprogram med fokus på e-sport og dette kan knyttes til et sitat fra en av collegepresidentene: «eSports aren't the future, they're the present. True skill at video gaming is just as impressive – and just as legitimate – as excellence in traditional sports» (Schaeperkoetter et al., 2017, s. 4). Som en løsning på en manglende paraplyorganisasjon for e-sporten generelt ble National Association of Collegiate Esports [NACE] grunnlagt i 2016, som en frivillig skolestyrt organisasjon for styring av college varsity programmene (College esports in the United States, 2020). Det ses flere positive sider ved å inkludere e-sport, men spesielt vil et utvidet sportslig tilbud med e-sport i skolen vil kunne bidra med å nå en gruppe av helt nye individer, nemlig gamerne, som har interesse for konkurranse innenfor mer utradisjonelle sporter og kan bidra som et spennende tilskudd i en avdeling under utvikling ifølge Robert Morris University (Keiper et al., 2017, s. 152). På norske idrettslinjer kan dette



---

sies å være aktuelt på samme måte som på dette universitetet i USA. I likhet med mange av de som går andre idretter ved universitet og college drømmer også utøverne innenfor e-sport om å bli profesjonelle og spille på lag i høye divisjoner også etter endt skolegang (Schaeperkoetter et al., 2017, s. 14). På skolen får de muligheten til å være inkludert i lag som alle spiller det samme spillet og jobber sammen mot et felles mål.

Som nevnt i innledningen er det i Norge mulig å velge e-sport som toppidrett ved skoler flere steder i landet. Det som derimot også bør tas med i beregningen er at ikke alle disse skolene har idrettsfag som utgangspunkt, men heller et valgfag de kaller for e-sport. Dette vil kunne gi utslagsgivende forskjeller når det kommer til hvordan e-sportsundervisningen både blir organisert og praktisert. Denne masteroppgaven vil fokusere på idrettsfag med toppidrett e-sport og utvalget vil derfor være fra en av de aktuelle skolene som tilbyr akkurat dette. Mer om utvalg, metode og gjennomføring vil komme fortløpende i de neste kapitlene etter en gjennomgang av sentrale undervisningsmetoder knyttet til skolen som blir relevante i diskusjonssammenheng senere i prosjektet.

### **3.1.1 E-sport i skolesammenheng – spill**

Det finnes mange ulike spill som er regnet å være innenfor e-sportsjangeren hvor tidligere nevnte Fornite, LoL, Red Annihilation og WoW er noen av dem. I norsk skolesammenheng er det derimot fortsatt noe begrenset i utvalget av spill. Spesielt ett spill har fått godt fotfeste og heter CS. I tillegg er også FIFA kommet inn som en mulighet i flere av skolene med e-sport. Dette er to ganske ulike spill, som gir mulighet for mangfold og ulik interessefelt også for disse idrettselevne.

CS er et populært first-person-shooter spill som først dukket opp i 1999, som en videreutvikling av spillet Half-Life og har utviklet seg til å bli en kjempesuksess for utviklerne i Valve (Gough, 2019). Gough forklarer videre spillet på følgende måte: «The game revolves around two teams attempting to reach their objectives, mainly – terrorist trying to execute acts of terror, and counter-terrorist aiming to prevent those attacks». Lagene består av fem spillere på hvert lag hvor hver av dem som regel har ulike roller. Her utgjør både prestasjoner underveis i runden og resultatet av runden en viktig rolle da dette videre fører med seg hvor mye penger de får bruke på våpen neste runde. Den nyeste versjonen av spillet heter Counter Strike: Global Offensive [CS:GO] kom ut i 2012 og hadde i januar 2019 mer enn 20 millioner månedlige spillere (Gough, 2020). Sett i sammenheng med at dette er et spill som kom ut for

over sju år siden, samt utviklingen av andre spill som har tatt over mye av e-sportsinteressen, må dette sies å være imponerende tall for spillet. CS:GO blir spilt i mange ulike turneringer, som kjente arrangører innenfor e-sportmiljøet står bak. Dette er store arrangementer hvor det er mulighet for å være i publikum eller å se det på nett/tv, hvor blant annet DreamHack sine turneringer har blitt vist på norske tv2 zebra.

FIFA er den største sportsspillserien i verden med over 20 produksjonsår og gir spillerne mulighet til å være både manager og spille på sitt eget favorittlag i de største ligaene i verden (EA SPORTS, 2020). Enten individuelt eller med andre kan spillerne styre laget i kamper mot data, venner eller andre onlinespillere. Som manager tas det ut lagoppstilling og formasjon hvor man deretter styrer selve laget i kamp. Etter hvert kom også det som kalles FIFA Ultimate Team som gir muligheten til å bygge et eget drømmelag og konkurrere mot andre med dette laget (EA SPORTS, 2020). Denne funksjonen i spillene har utviklet seg til å bli det mest populære av spillmodusene og noe de som driver med e-sport FIFA fokuserer på. FIFA-spillene er tilgjengelige på både Playstation, XBOX, Nintendo og PC noe som gir det et bredere spekter av spillere enn CS som kun er tilgjengelig for spillere på PC. Siden det første spillet kom i 1993 har spillcoverne vært gjenkjennelige ved at de har vært dekket av kjente fotballspillere gjennom tidene, som blant annet Ronaldinho, Messi, Cristiano Ronaldo, Rooney. I likhet med disse kjente spillerne har også, Norges tidligere landslags- og Tottenhamkeeper, Erik Thorstvedt vært på FIFA-coveret til 95'ersjonen.

## 3.2 Sentrale undervisningsmetoder og læringsteori

I denne delen av oppgaven kommer jeg til å konsentrere meg om undervisningsmetoder og læringsteori knyttet opp mot e-sport. Selve begrepet undervisningsmetode viser til didaktikken hvor viktige momenter er lærers fremstilling av lærestoffet, aktiveringen av elevene for læringsprosessen, tilrettelegging og organisering av undervisningen for å oppnå måloppnåelse (Brattenborg & Engebretsen, 2013, s. 125; Imsen, 2016, s. 390). Med ulike undervisningsmetoder følger ulike fordeler og ulemper, noe som gjør at lærere med et bredere repertoar av metoder har et bedre utgangspunkt for å kunne individualisere og å tilpasse undervisningen så flere elever når læringsmålene (Karlefors & Larsson, 2018, s. 26). De to deler videre fem ulike undervisningsmetoder definert av Kirk hvor tre av dem setter lærer i sentrum, mens to setter eleven i sentrum. Hovedforskjellen ligger i at de lærersentrerte

---

metodene legger vekt på kopiering av ferdigheter og kunnskap, mens de studentsentrerte retter seg mer inn mot elevenes egen oppdagelse av læring (Karlefors & Larsson, 2018, s. 29).

De tre metodene «Command method», «Task-based method» og «Reciprocal» er innenfor de lærersentrerte metodene og skilles best ved å se på grad av frihet eller individualiseringsmulighet. Command method kan minne om en militær organisering som både er tidseffektiv og gunstig med tanke på sikkerhet ved for eksempel hopp på trampet, men gir lite rom for «frihet» (Karlefors & Larsson, 2018, s. 34). Task-based method gir derimot større mulighet til individualisering gjennom at elevene kan jobbe på ulike nivåer, mens ved reciprocal method forventes det et større ansvar hos elevene både individuelt og gruppevis innenfor gitte oppgaver, samt gir tilbakemeldinger til hverandre underveis (Karlefors & Larsson, 2018, s. 34-36). Med andre ord begynner det her å bli dratt mer over til et mer elevsentrert fokus hvor elevene er mer aktive i egen læring.

I de to resterende metodene, «Guided discovery» og «Problem-solving» som ligger innenfor den elevsentrerte kategorien, gis elevene et større ansvar når det kommer til det ta avgjørelser rundt læring av ny kunnskap (Karlefors & Larsson, 2018, s. 37). De får et større ansvar for egen læring gjennom å måtte selv finne gode løsninger og øvelser for å komme nærmere løsningen på målet sitt. Dette innebærer en større forståelse av årsak-virkning og selve prosessen, uten det rene ferdighetsskapelsesfokus hvor lærer er mer direkte og lærende (Karlefors & Larsson, 2018, s. 37). Videre skriver de at denne dypere forståelsen rundt hensikt og mål bidrar til at flere av elevene har lettere for å henge med, noe som både kan virke motiverende og gagne flere. En slik type tolkning av læring knyttes gjerne opp mot Dewey sin tanker om at læring er noe aktivt og er en prosess som starter innenfra (Imsen, 2016, s. 148).

Flere av undervisningsmetodene leder inn på læring som et individuelt fenomen hvor det som skjer inne i hodet hos elever som er aktive i egen læring er i fokus, noe som kjennetegner konstruktivistisk teori. Dette er en teori som både tidligere filosof og pedagog John Dewey og filosof og psykolog Jean Piaget er kjent innenfor (Imsen, 2014, s. 45). Problemet med kognitiv konstruktivisme er mangelen på forståelse rundt den sosiale sammenhengen i læring. Innenfor konstruktivisme er det derimot en annen retning som heter sosial konstruktivisme, og ser kunnskap i lys av kultur, språk og felleskap (Imsen, 2014, s. 46). Lev Vygotsky, tidligere russisk psykolog og teoretiker, blir tidvis omtalt som en sosial konstruktivist. Derimot er det mer korrekt å se på han som en sosiokulturell teoretiker som ser på både barns kognitive utvikling og hvordan kultur og samfunn er involvert (Imsen, 2014, s. 46). Vygotsky sine

teorier vurderes til å være sentrale i sammenheng med denne masteroppgaven, spesielt to av hans kanskje mest kjente nivåer innenfor utvikling, nemlig den proximale og den nærmeste utviklingssonen.

«Et sentralt poeng hos Vygotsky er at all intellektuell utvikling og all tenking har utgangspunkt i sosial aktivitet .... Det er ikke slik at individuell utvikling skaper sosial aktivitet. Det er omvendt» (Imsen, 2014, s.188). Den proximale utviklingssonen kan forklares ved hjelp av to sirkler hvor den ene er mindre enn den andre og ligger inne i den store. Eleven settes i midten av den innerste sirkelen som viser hvor mye eleven kan klare alene. Den største sirkelen som er utenpå den lille viser hvor mye eleven kan få til ved hjelp av andre. Med en slik utvikling vil personen kunne utføre en handling i samspill med andre, før han eller hun eventuelt kunne fått det til alene. Det er viktig å merke seg at det er noen faktorer som må oppfylles for at et slikt samarbeid skal fungere ifølge Vygotsky. «For Vygotsky var det klart at bare en voksen, eller en annen person som *kan mer*, kan fungere som en medierende hjelper for eleven» (Imsen, 2014, s. 193). Dette utelukker da tilfeller hvor elever sammen klarer å klundre seg til en løsning, noe som heller er sosial konstruktivisme. I skolesammenheng er det lærer som har det primære ansvar for elevens læring i skolen (Imsen, 2014, s. 196) og vil kunne være den «hjelperen» som får eleven til å klare oppgaver som ligger innenfor den største sirkelen. For å kunne lykkes i dette kreves det videre at lærer må kjenne elevens nivå og potensiale både individuelt og med andre, noe som fører til et helt nytt spekter innenfor det å tilpasse undervisningen til elevene (Imsen, 2014, s. 194).

---

## 4. Metode

Vi mennesker forholder oss til to «verdener» ifølge Johannessen, Tufte & Veiden (referert i Johannessen, Tufte & Christoffersen, 2016, s. 23). Videre skriver de at med dette menes det at hvert enkelt individ har sin egen «lille verden» hvor det gjøres hverdags erfaringer, men at individet i tillegg er innenfor en «stor verden» hvor vi er en del av en større helhet. Basert på våre egne erfaringer har vi lett for å danne oss generelle oppfatninger og teorier om ting (Johannessen et al., 2016, s. 23). Mye av det vi konkluderer med og «vet» er egentlig noe vi tror, og forskning er avhengig av mer systematikk og grundighet enn dette.

«Samfunnsvitenskapene har til hensikt å bidra med kunnskap om hvordan virkeligheten både i den lille og i den store verden ser ut, og vi må da gå metodisk til verks» (Johannessen et al., 2016, s. 25). Å jobbe metodisk innebærer å bevege seg mot et mål ved hjelp av en bestemt vei, som for eksempel når en problemformulering skal forsøke å besvares. Sentrale momenter innenfor en slik prosess er planlegging, gjennomføring, kvalitetssikring, bearbeiding av data og ikke minst evnen til å ta valg. Allerede fra første stund dreier det seg om å velge, som hva forskningen skal fokusere på og deretter hvordan data om dette skal innhentes. Et greit utgangspunkt i datainnhenting er å skille mellom kvalitative og kvantitative forskningsopplegg og ta det ifra der. Kvantitativ metode er mye brukt når målet er å finne antall og kartlegging av utbredelse, mens kvalitativ metode gir mer detaljert og dypere informasjon (Johannessen et al., 2016, s. 28). Videre skriver de at «Kvalitativ metode er særlig hensiktsmessig hvis vi skal undersøke fenomener som vi ikke kjenner særlig godt, og det er forsket lite på, og når vi undersøker fenomener vi ønsker å forstå mer fylldigere» (s. 28). Hvis dette sitatet kobles opp mot problemformuleringene i denne oppgaven ses det på som svært treffende til slik situasjonen rundt fenomenet er.

«Kvalitative tilnærminger er oftest knyttet til en av de tre følgende tradisjonene innen vitenskapelig kunnskap: sosialantropologi og sosiologi, hermeneutikk med bakgrunn i en teologisk eller humanistisk diskurs, eller fenomenologi med filosofiske røtter» (Olsson & Sørensen, 2003, s. 18). Denne masteroppgaven er plassert innenfor det fortolkende paradigme med en samfunnsvitenskapelig metode og en fenomenologisk tilnærming, hvor opplevelse av tilstedeværelse og situasjon er viktige spørsmål (Hofmann & Holm, 2008, s. 57). Det skjer også at det søkes en kausal forklaring på sosiale fenomener innenfor samfunnsvitenskap, men det er som regel fokus på forståelse hvor «Forståelse er den form for viten vi har når vi vet hvorfor en person eller en gruppe handler på en bestemt måte, hvorfor og hvordan de opplever

en bestemt situasjon, hvordan de selv forstår sin tilværelse osv.» (Hofmann & Holm, 2008, s. 57). Teoretiske retninger med utgangspunkt i fortolkning utgjør et viktig grunnlag for kvalitative metoder og sies å være påvirket av særlig to faktorer: Forskerens teoretiske utgangspunkt og mønstre i dataene som dukker opp underveis i forskningen (Thagaard, 2018, s. 33).

I tilknytning til den første delen av problemformuleringen, som går på hvordan e-sportsundervisningen er lagt opp, har det være hensiktsmessig med en dokumentanalyse av generelle kompetansemål for toppidrettsundervisningen som staten har fastsatt. I tillegg til dokumentanalyse har det gjennom observasjon være interessant å se på hvordan det gjennomføres i praksis og om det er noen forskjeller der. I hovedsak bygger både kildegranskingen og observasjonen opp utgangspunktet for det som er oppgavens hovedfokus innenfor metode, nemlig intervjuene. I en oppgave hvor det benyttes en fenomenologisk tilnærming må problemformuleringen formuleres på en måte som søker å forstå meningen med erfaringen eller fenomenet, gjennom at informantene beskriver sine erfaringer (Johannessen et al, 2016, s. 172). Dette ordlegges best gjennom intervjuer med individer som har erfaring innenfor det fenomenet som studeres. «De felles erfaringer deltakerne har, gir et grunnlag for at vi kan utvikle en generell forståelse av det fenomenet vi studerer» (Thagaard, 2018, s. 36). Å kombinere flere forskningsmetoder som det blir gjort i denne masteroppgaven kalles en metodetriangulering og gir fordelen med at de ulike dataene kan supplere hverandre (Grimen & Ingstad, 2008, s. 342).

## 4.1 Dokumentanalyse

«Dokumentanalyse omtales gjerne som en type kvalitativ innholdsanalyse der forskeren samler inn data som analyseres for å få frem viktige sammenhenger og relevant informasjon om det eller de forholdene i samfunnet vi ønsker å studere» (Johannessen et al., 2016, s. 99). Viktige dokumenter i lærings- og skolesammenheng er de ulike læreplanene som legger føringer for hva undervisningen har som mål å oppnå i løpet av undervisningsåret. Disse læreplanene er styringsdokumenter, og gjennomgår med jevne mellomrom fornyelser som skal sørge for at de er samfunnsaktuelle og relevante for fremtiden (Udir, 2018, s. 1). Fra skolestart høsten 2020 vil skolene i landet oppleve en slik fagfornyelse, noe som også gjelder innenfor toppidrett. Den nye læreplanen innenfor toppidrett ble nylig publisert, så det vil være interessant å trekke frem noen punkter fra det som utgjorde høringsdokumentet for den nye

---

planen og bruke disse i diskusjonsdelen sammen med den gamle gjeldende læreplanen. Ved å se på undervisningssituasjon opp mot læreplanmål vil det være en risiko for å gå over i legitimeringsdiskusjonen rundt e-sport som en toppidrett, uten at dette er et fokus. Dog ses dette på som en viktig del av spørsmålene rundt e-sport som en toppidrett på idrettsfag, og vil utgjøre et viktig punkt i diskusjonsdelen. Dette kommer i tillegg til det som opprinnelig er formålet med denne masteroppgaven, nemlig læring og utvikling, hvor det da er naturlig å analysere det dokumentet som jobber for å sikre akkurat dette.

## 4.2 Observasjon

Som en start på forskningsprosjektet følte det nødvendig å reise til skolen og observere noen undervisningstimer i starten for å få mer innblikk i hele settingen. Ved å starte med å observere gjorde det også senere enklere å stille gode relevante spørsmål både under deltagende observasjon og i intervjuene. I tråd med hva Fangen (2010, s. 73) skriver vil det være viktig å skape seg relasjoner til informantene og bli en insider for å forstå, men man må også være bevisst på sin forskerposisjon og beskrive så det er forståelig for en outsider. Videre skriver hun at det ikke skal oppleves som ubehagelig at du som forsker er tilstede. Så i en periode på tre uker var jeg i alle økter hvor elevene hadde toppidrett e-sport, uavhengig av om det var basistrening i hallen som var tema eller spilling på e-sportsrommet. Etter hvert som jeg merket at elevene ble vandt til å ha meg der og virket mer inkluderende, slo jeg gjerne av en prat om spill generelt eller spesifikt det de drev med. Goffmann argumenterte i 1989 for at full deltagelse er nødvendig for god kunnskap. Først når alt du hører og ser virker normalt, følger de samme rytmene og føler tiltrekning til de andre deltagerne er feltarbeidet godt nok ifølge Goffmann (referert i Fangen, 2010, s. 76). Det falt seg derfor naturlig for meg å involvere meg i det som skjedde og om ikke delta i selve spillet, så i hvert fall spørre litt for å få innsikt og følge de sosiale normene i gruppen. På denne måten så elevene at jeg ønsket å involvere meg og få innsikt, ikke være en observatør fra utsiden.

I observasjonsprosessen hadde jeg fokus på det generelle i starten, for deretter å rette fokus mot mer spesifikke ting som er relevant for problemformuleringen. Hovedregelen for deltagende observasjon innebærer at man som forsker deltar i den grad at samhandlingen blir naturlig, men unngår å delta på en måte som påvirker handlingsmønsteret til utvalget (Fangen, 2010, s. 80). Det var viktig med rolleklarhet hvor jeg får fram min hensikt med prosjektet og at jeg er der for å oppnå kunnskap om temaet. De fleste som driver aktivt med e-sport streamer

gjærne spillingen sin til seere p  net, noe som for meg indikerer at de  nsker   vise seg frem og dele det de driver med? I tillegg til skoleobservasjonen fulgte jeg med p  to ulike e-sportsarrangementer, hvor det ene var et internasjonalt arrangement innenfor CS og det andre en skoleturnering i Norge. For i l pet av november/desember hvert  r arrangerer skolen en CS-turnering, hvor noen av matchene streames live online.   f lge med der ga et ekstra bilde p  hvor utbredt e-sport har blitt i skolesammenheng her i Norge og niv et til de elevene som jeg kjenner til fra intervjuene. Det internasjonale arrangementet jeg deltok p  var Nordic Esports Summit i Malm  Arena, og var et program med ulike foredragsholdere innenfor e-sportmilj et i forkant av starten til CS-turneringen Dreamhack Masters. Her var jeg s  heldig   f  et innblikk i hvordan e-sport oppleves live, noe som ogs  vil bli inkludert i diskusjonsdelen. Mine observasjoner er skildret i feltnotater, som vil gi meg data jeg kan vende tilbake til senere og benytte meg av i analysearbeidet (Fangen, 2010, s. 102)..

### 4.3 Intervju

Som nevnt tidligere vil hoveddataen eller empirien komme fra intervjuer gjort med elever og l rer i utvalget. For   besvare problemformuleringene hvor fokuset rettes inn mot elevenes opplevelse og erfaring med undervisningen i e-sport, ble det benyttet semistrukturerte intervjuer. I semistrukturerte intervjuer har forsker p  forh nd formulert noen sp rsm l, men vil i tillegg la samtalen flyte og kunne komme med oppf lgingssp rsm l p  det som blir sagt (Grimen & Ingstad, 2008, s. 334). I en intervjusetting er det viktig   huske at «The research interview is not a conversation between equal partners, because the researches defines and controls the situation» (Kvale & Brinkman, 2009, s. 3). Derfor er det viktig at man som intervjuer ikke l ser seg til en intervjuguide som om det skulle v rt et manus, men heller gir informantene st rre frihet til   utrykke seg. En informant som f ler en form for medbestemmelse i hva som tas opp, gir svar hvor erfaringer og oppfatninger viser seg best frem (Johannessen et al., 2016, s. 145). En grei huskeregel er   pr ve   sette seg litt inn i en elevs rolle og la informantene f le at de er ekspertene p  temaet og sitter med kunnskapen forskeren s ker. Hvis man mislykkes her kan det ofte f re til at man f r en informant som er mer opptatt av   svare "riktig" enn   svare det som faktisk er tilfelle (Grimen & Ingstad, 2008, s. 334). I tillegg til   intervjuere elevene har jeg ogs  intervjuet l rer i den sammenheng at jeg  nsker   finne ut av hvordan undervisningen er lagt opp, tanker som han har rundt organiseringen og generelt om niv , krav og andre faktorer innenfor e-sport som en toppidrett.



---

Intervjuene foregikk individuelt, med en varighet på mellom 20 og 60 minutter. Gjennomføringen ble lagt til de opprinnelige undervisningstimene i faget etter avtale med lærer, hvor to av intervjuene ble gjennomført i gangen og de resterende fire i et grupperom. Intervjuguiden for både elevintervju og lærerintervju ligger som vedlegg i oppgaven. For å gi elevene på 2. og 3. trinn litt tid til å komme inn i skoleåret igjen, samt at de på 1. trinn skulle få prosessert de helt nye opplevelsene innenfor et nytt fag, ble gjennomføringen av hele datainnsamlingen satt til mellom 15. september og 31. oktober 2019. Som innsamlingsverktøy benyttet jeg en lydopptaker, i tillegg til en semistrukturert intervjuguide som utgangspunkt for intervjuene. Resultatet av intervjuene ble ca. 2,5 time med lydfil som deretter ble transkribert før videre analyse.

## 4.4 Adgang til felten

For å kunne gjennomføre innsamling av data som er relevant for de aktuelle problemstillingene er man som forsker avhengig av å få adgang til felten og de personene i det aktuelle miljøet (Thagaard, 2018, s. 59). Å være en del av utvalget er frivillig, så det er ingen garanti for at det å skulle skaffe informanter skjer uten utfordringer. I slike tilfeller må det kanskje tenkes litt alternativt og se andre muligheter for gjennomføringen av prosjektet. «En forsker representerer en nøytral utenforstående, og når forskeren først har fått adgang, har deltakerne i felten vanligvis ikke noe imot å fremstille seg selv og sin virksomhet overfor en som er interessert i deres situasjon» (Thagaard, 2018, s. 60). Med andre ord så ligger det en større utfordring i det å oppnå den gode førstekontakten som gir innpass til miljøet, enn det som regel vil oppleves å få informasjon fra utvalget.

I dette tilfellet var ikke det så utfordrende å finne en «døråpner» som kunne gi meg adgang til e-sportsmiljøet. Skolen er den samme som jeg selv gikk på for 6 år siden, noe som videre innebærer kjennskap til noen av de ansatte. Døråpneren ble avdelingsleder ved idrett på skolen, som videresendte meg til lærer for toppidrett e-sport. E-sport som toppidrett er som nevnt tidligere et forholdsvis nytt tilbud ved idrettslinja, og de var veldig positivt innstilt til å delta i forskningsprosjektet. Dermed var adgangen raskt i orden, og det neste ble å få adgang til elevenes tanker og opplevelser. For å prøve å unngå skeptiske elever ble det brukt god tid i både informasjon rundt hvorfor forskningen skulle gjennomføres, hva slags metoder som skulle brukes, samt ekstra tid for å oppnå kontakt og tillit hos elevene. Det er viktig å tenke

på at det i hovedsak er forsker som ønsker tilgang til informantenes miljø, ikke motsatt. Katrine Fangen (2010) skriver at:

Idealet er at tilstedeværelsen din ikke skal være ubehagelig for deltagerne. For å oppnå at du blir naturlig inn, må du delta i den dagligdagse samhandlingen ved å småprate og følge de implisitte sosiale reglene som gjelder i den aktuelle gruppen (s. 74).

Ettersom at jeg selv har vært elev der tidligere så er både ansatte og skolen kjent, noe som bidro til at det ble lettere å skape kontakt. Selv om det ikke var toppidrett e-sport på skolen på den tiden, kunne miljøet og kulturen enklere forstås gjennom å ha gått idrettsfag selv.

## 4.5 Utvalg

Innenfor forskning benyttes det ulike utvalgsstrategier hvor et av de største forskjellene går på om utvalget velges tilfeldig eller ikke. Mens det i kvantitative prosjekter ofte dreier seg om tilfeldig trekking på grunn av et ønske om statistisk generalisering, er ikke dette vanlig i kvalitative prosjekter hvor det søkes grundig og mye kunnskap om fenomenet (Johannessen et al., 2016, s. 116). Det ble foretatt en strategisk utvelgelse av informanter hvor målgruppen er bestemt ut ifra ulike kriterier, mer bestemt en kriteriebasert utvelgelse (Johannessen et al., 2016, s. 120).

Viktige faktorer for å kunne bli inkludert i utvalget var først og fremst grad av samtykke i samtykkeerklæringen. Av de 19 elevene samtykket 16 elever + lærer til alle punkter, noe som innebar muligheten til både individuelle intervjuer, gruppeintervjuer og observasjon. Samtlige samtykket for at jeg som forsker kunne gjøre ønsket observasjon i klasserom med eventuell videoopptak, hvor to av elevene samtykket til kun dette og én samtykket til dette og gruppeintervju. I denne oppgaven, hvor intervjuene er sentrale, utgjorde utvalget derfor elever fra den gruppen på 16 elevene som samtykket til alt. På forhånd hadde jeg hørt at det i tillegg til den faste læreren var en IKT-person som var med noe i undervisningen og bidro med tekniske kunnskaper. Gjennom observasjonen viste det seg at han ikke var noe aktiv i undervisningen og hadde ingen rolle som gjorde han relevant for denne oppgaven. Det ble derfor vurdert til å kun fokusere på den ene faste læreren.

Elever fra alle tre årstrinn har toppidrettsundervisning sammen, noe som ga meg en god mulighet til å velge informanter fra ulike trinn med ulik grad av erfaring og opplevelse.

---

Intervjuene ble i henhold til planen gjennomført tidlig på det nye skoleåret noe som innebar at de som gikk første året på videregående ikke hadde fått mye tid til å skape seg erfaringer og opplevelser med undervisningen. Vurderingen rundt hvem av elevene som skulle være med ble derfor etter hvert bestemt utfra noen nye kriterier hvor antall år på som idrettselev på toppidrett e-sport var det ene og elevens foretrukne spill var det andre. Begrunnelsen for dette er at det ved å inkludere slike kriterier vil utvalget bestå av de elevene som har mest kjennskap til e-sport som toppidrett, samtidig som at opplevelsen til både de som spiller FIFA og de som spiller CS blir hørt.

Jeg endte til slutt opp med et utvalg bestående av 4 elever fra vg. 2 og 3, samt 1 lærer. Som et resultat av dette vil ikke mine tekstdata kunne kvantifiseres eller generaliseres. Dette skyldes både at utvalget blir bestående av forholdsvis få personer, samt at det ikke er gjennomført en tilfeldig utvelgelse av utvalget (Grimen & Ingstad, 2008, s. 325). I likhet med kvantitativ forskning kan det komme kritikk mot det som går på utvalg, pga. dette med mangel på tilfeldighet. Spesielt i intervjusammenhenger hvor det er færre personer involvert blir det veldig tydelig at det har skjedd et valg med tanke på utvalg, og ofte vil det være hensiktsmessig å søke mest mulig variasjon i utvalget for å sikre flere synspunkter (Grimen & Ingstad, 2008, s. 326). Dette er derimot valg som er blitt tatt underveis i prosessen og begrunnet i henhold til hva oppgaven har som mål å undersøke. Ved å innhente informasjon fra både de som har vært der siden de startet på idrettslinja og de som nylig har byttet til toppidrett e-sport innebærer det opplevelser fra elever med ulike utgangspunkt i form av undervisningstimer. Dette gir elever som har en bred og større forståelse rundt e-sport, men også en smalere forståelse for de som er nye. Utvalget ses på som en relevant gruppe hvor de med lengst fartstid innenfor toppidrett e-sport har erfaringer og opplevelser helt fra oppstartsfasen av e-sport til det som nå er resultatet av utviklingen. Med andre ord er dette en gruppe elever som har vært med i utvikling av et nytt toppidrettstilbud og kommer med førstehåndsinformasjon fra en av de få idrettslinjene der e-sport tilbys.

## 4.6 Egen forforståelse og forutseelse

Som en masterstudent innenfor kroppsøving og pedagogikk opplever jeg ofte i kontakt med andre faglærere at de stiller spørsmålstegn til mitt valg av tema. Dette antar jeg at er på grunn av at de fleste ikke forbinder e-sport med idrett, og langt ifra kroppsøving. Jeg har erfaring fra tre år på idrettsfag selv, i tillegg til mange timer med gaming. En grunn til at dette er en såpass

interessant og spennende oppgave for meg er nok også akkurat dette med den ukjentheten og vanskeligheten for å koble e-sport til idrettsfag. Det er nå fem år siden jeg selv gikk på idrettsfag og da var ikke det å inkludere e-sport som toppidrett et diskutert tema. Det kan derfor trygt sies at det her har skjedd en voldsom utvikling de siste årene hvor e-sport blir anerkjent som toppidrett ved flere skoler i Norge.

Uten å ha erfaring med toppidrettskoblingen til e-sport begynte tankene allerede fra første stund å løpe. Sammenlign det med å starte et forskningsprosjekt, som denne masteroppgaven, med f.eks. å begynne å lese ei bok. Allerede fra de første sidene er lest så begynner hjernen å jobbe og tankene om fortsettelsen dukker opp. Det skapes en forutseelse og en forståelse rundt det som står og hva boka etter hvert kommer til å fortelle oss, som ifølge Gadamer blir vår preunderstanding (referert i Dahlberg & Dahlberg, 2019, s. 3). Videre skriver de at denne meningen eller forståelsen endres etter hvert som det leses mer og etter hvert utvikles gjennom noe annet som leses. At forsker skal være så objektiv som mulig handler ikke om at det skal være uten noen preunderstandings. Det kunne vært en ønsket situasjon, men helt umulig å oppnå da det er verre å ikke oppnå en forståelse for raskt enn det faktisk er å forstå (Dahlberg & Dahlberg, 2019, s. 3). Det bør også legges til at dette kapitlet er skrevet i forkant av datainnsamlingen, men etter å ha tidligere i fjor gjennomført en litteraturoversikt med diskusjonen rundt e-sport som en sport. Jeg vil derfor besitte mer kunnskap om temaet enn mange andre som ser spørrende på e-sport som toppidrett.

For meg så har favorittidretten alltid vært fotball, så det er mest naturlig å koble mine tanker om e-sport opp mot mine erfaringer med fotball. Gaming for meg har hele veien vært en sosial aktivitet hvor jeg og vennene mine har møttes hjemme hos en av oss for å spille sammen. Slik sett er det på mange måter en sosial aktivitet på lik linje med f.eks. fotball. Vi spiller fortsatt sammen, men etterhvert som vi har blitt eldre og flyttet på oss har det blitt mer vanlig å møtes online. Jeg har selv brukt utallige timer foran skjermen med kontrollen i hånda og har selv følt hvor mye øving som skal til for å bli god. Det samme gjelder timer brukt på en fotballbane for å bli god der også. Skrevet på en annen måte ser jeg flere likheter mellom e-sport og andre idretter. På tross av dette ser jeg med spenning på hvordan e-sport fungerer som en toppidrett i en idrettsfagssammenheng. Toppidrett generelt og toppidrett på videregående er også seriøst for meg, det er en gjeng med elever hvor de fleste satser litt innenfor sin idrett og er veldig aktive. E-sport har røtter i gaming, som for mange er en stillesittende aktivitet hvor man ofte sitter alene foran en skjerm. Hvordan passer dette da inn i toppidrett hvor det er så mye aktivitet og samtidig ellers i skolen hvor det ifølge Engh (2010, s. 38) ses viktigheten av

---

kommunikasjon og samarbeid for læring enten gjennom elev-elev eller lærer-elev? Dette spørsmålet, problemformuleringen og andre spørsmål som dukker opp underveis ser jeg for meg at blir besvart i løpet av jobbingen med denne masteroppgaven.

## 4.7 Bearbeiding av materialet

I kvalitativ metode er datareduksjon, analyse og fortolkning sentrale begreper innenfor bearbeiding av materialet. Før selve analysen må forsker transkribere lydfiler og strukturere feltnotater til en informasjonsmengde som både er relevant og håndterlig å jobbe med (Johannessen et al., 2016, s. 161). Transkriberingen er en tidkrevende prosess hvor det kreves høyt fokusnivå og hurtige tastetrykk når lyd skal omgjøres til tekst. Resultatet av denne prosessen utgjør utgangspunktet for videre tolkning og analyse.

Analysearbeidet går ut på å lete i data etter svar på spesifikke spørsmål (Johannessen, Rafoss & Rasmussen, 2018, s. 22). Videre skriver de at på denne måten blir det enklere å sortere mellom relevant og mindre relevant data for egne spørsmål, og man får et mer skjerpet blikk. På en annen måte kan man si at uten et spørsmål blir det ingen analyse, da blir alt eller ingenting relevant og man sitter igjen med mer generell kunnskap om temaet. Etter å ha transkribert lydfilene ble derfor alle sidene med transkribert tekst skrevet ut og sortert i ulike bunker. Da arkene var sortert startet en ny gjennomlesing hvor ulike temaer i teksten ble markert med ulike farger for å strukturere teksten. Temaene her var kjønn, læring, lagspill og toppidrett som også vil vise seg som sentrale temaer i diskusjonsdelen. Å dele inn teksten i ulike deler ved hjelp av farger eller merkelapper er en form for tverrsnittbasert inndeling og indeksering, men kan også kalles en kategorisk inndeling (Johannessen et al., 2016, s. 164). Ved å bruke det samme systemet på hele datamaterialet ble det enklere å holde oversikt og finne frem til det de ulike personen hadde fortalt om det temaet i skriving av resultatdel. En slik koding er kun et ledd i prosessen med fortolkningen, men kan ikke erstatte fortolkningsarbeidet (Johannessen et al., 2016, s. 174).

I likhet med vitenskap generelt er analysedelen grundig med strenge krav og en tydelig bevissthet, noe som skiller den fra en hverdagslig analyse (Johannessen et al., 2018, s. 26). Formålet med analysen er å stille spørsmål for å finne svar på det eller de aktuelle problemformuleringene, for uten et slikt fokus blir det kun lesing som i denne sammenheng ikke fører til noe. I tillegg innenfor fenomenologisk metode leses datamaterialet på en fortolkende måte, hvor det søkes forståelse rundt enkeltpersoners erfaringer (Johannessen et

al., 2016, s. 173). «Kvalitative analyser er dynamiske prosesser. Man går gjerne litt frem og tilbake, man må gruble masse og ombestemme seg, og man prøver og feiler og prøver på ny» (Johannessen et al., 2018, s. 26). Videre skriver de at selv om det gjennom denne forklaringen kan virke som at dette er en tilfeldig og ustrukturert prosess, må forsker kunne vise til hva som har blitt gjort når og hvorfor, samt valg som er tatt. Som en siste del av analysen i kvalitativ forskning blir det sorterte og analyserte datamaterialet med identifiserte mønstre tatt videre til diskusjonsdelen hvor det vurderes i lys av eksisterende forskning og teorier (Johannessen et al., 2016, s. 177).

Selv om det til nå kun har blitt nevnt intervjudata i bearbeidingen av materialet, dreier analyse seg også om å analysere annen type data. Observasjonsnotater, dokumenter, bilder og videopptak er eksempler på andre kvalitative data som også må analyseres i bearbeidingen. På tross av at ordet data betyr «det som er gitt», vil det være innenfor kultur og samfunnsfag være nedtegnede erfaringer som bærer preg av hvordan de er oppstått (Johannessen et al., 2018, s. 22).

## 4.8 Kvalitetssikring

Kvaliteten på forskningen har blitt nevnt i flere sammenhenger tidligere og er viktig for at forskningen skal kunne tas seriøst. I kvantitativ forskning brukes begrepene reliabilitet og validitet i sammenheng med kvalitetssikring, hvor noen også bruker de samme innenfor kvalitativ forskning (Johannessen et al., 2016, s. 231). Videre skriver Johannessen, Tufte & Christoffersen at andre mener at det må gjøres en annen form for vurdering når det kommer til kvaliteten på kvalitativ forskning og opererer med begrepene pålitelighet, troverdighet, overførbarhet og overensstemmelse. De selv mener derimot at det ikke er enten-eller, men heller både-og hvor det noen ganger også kan være relevant å nevne reliabilitet og validitet i kvalitativ forskning (Johannessen et al., 2016, s. 231).

### 4.8.1 Pålitelighet

Min valgte forskningsmetode gir data om menneskers erfaring, opplevelse og fortolkning av egen tilværelse, i tillegg til et bilde på hvordan undervisningen innenfor en spesifikk retning er lagt opp. Det stilles høye krav til forskers tolkning og eventuelle transkribering. For å kunne bidra med ny og nyttig kunnskap for både de aktuelle på skolen og andre interesserte er det avgjørende at forskningen er gjennomført på en ordentlig måte og har god kvalitet.

---

Reliabiliteten eller påliteligheten i en noe mer ustrukturert kvalitativ forskning skiller seg fra kvantitativ forskning som innebærer veldig strukturerte datainnsamlingsteknikker (Johannessen et al., 2016, s. 231). Det vil med andre ord ikke være mulig å gjennomføre et eksakt likt intervju eller en lik observasjon som den tidligere forskningen gjennomførte. Derimot finnes det andre måter å styrke påliteligheten på, som det å være tydelig på fremgangsmåten gjennom hele prosjektet (Johannessen et al., 2016, s. 232). En mer strukturert prosess som transkriberingen innenfor kvalitativ forskning kan kobles opp mot det viktige punktet med nøyaktighet i forskningen, som videre går på reliabilitet. En slurvete transkribering gir forskning som er mindre verdt, da nøyaktigheten i hele prosessen er en forutsetning for god reliabilitet (Grimen & Ingstad, 2008, s. 326). På tross av nøyaktig utført forskning er det derimot ingen garanti for at det er god forskning med tanke på den aktuelle problemstillingen, da kommer troverdigheten inn i bildet.

#### **4.8.2 Troverdighet**

I tilfeller hvor man opplever at en slik nøyaktig utført forskning allikevel ikke belyser egen problemstilling har forskningen god reliabilitet, men har mangler innenfor den interne validiteten (Grimen & Ingstad, 2008, s. 326). Den interne validiteten eller troverdigheten til forskningen går med andre ord på om forskers framgangsmåter og funn gjenspeiler det som var formålet med studien (Johannessen et al., 2016, s. 232). Det finnes flere teknikker som skal være med på å øke sannsynligheten for en troverdig forskning, hvor Lincoln og Guba viser til to av dem: vedvarende observasjon og metodetriangulering (referert i Johannessen et al., 2016, s. 232). I tråd med vedvarende observasjon besøkte jeg skolen flere ganger før selve datainnsamlingsperioden begynte for å bli kjent med feltet. Det ble også satt av tre uker til selve innsamlingen, noe som skulle bidra til tillit i gruppa og bredere forståelse som gjør det enklere å kunne skille relevant fra ikke-relevant informasjon. I løpet av perioden ble det gjennomført både intervjuer og observasjoner som kvalifiserer til den andre nevnte teknikken, nemlig metodetriangulering. Den indre validiteten i kvalitativ forskning dreier i bunn og grunn seg om gyldigheten av forskningen og om tolkningene står i stil med den virkeligheten som studeres (Thagaard, 2018, s. 189).

### **4.8.3 Overførbarhet**

Overførbarhet eller ekstern validitet går på om forskningsprosjektets resultater kan overføres til andre liknende fenomener. I kvalitativ forskning snakkes det her om overføring av kunnskap, ikke generalisering som ofte assosieres med statistikk og kvantitativ forskning (Johannessen et al., 2016, s. 233). Det de mener med denne kunnskapen er at det utvikles teorier, begreper og fortolkninger innenfor det fenomenet som undersøkelsen tar for seg, og disse beskrivelsene, begrepene, fortolkningene og forklaringene kan overføres ved en god overførbarhet. Samtidig vil det i denne sammenheng kunne være andre faktorer som spiller inn på forskningen, som bruken av begreper og den felles forståelsen mellom de involverte. Derfor vil også bruken av passende analytiske begreper være viktig for validitet i forskningen (Grimen & Ingstad, 2008, s. 327). Denne masteroppgaven gir et bilde på hvordan e-sporten gjennomføres med tanke på organisering og undervisning på den aktuelle skolen, men vil ikke kunne direkte overføres til andre skoler. Grunner til dette er at det dreier seg om en relativt ny retning innenfor idrettsfag hvor det stadig skjer endringer, det er lærere med ulik bakgrunn og inngangstaktikk på de ulike skolene og mye av undervisningen blir påvirket av hvordan lærerne operasjonaliserer kompetansemålene i læreplanen.

### **4.8.4 Bekreftbarhet/overensbestemmelse**

Bekreftbarhet og objektivitet dreier seg om å sikre at funnene i forskningen skal være et resultat av selve forskningen og ikke subjektive holdninger fra forskerens side (Johannessen et al., 2016, s. 234). Bekreftbarhet i den sammenheng vil derfor være å sammenligne resultatene med tilsvarende forskning gjort av andre forskere eller annen litteratur. I et tilfelle som dette hvor veldig lite forskning er gjennomført og tilnærmet ingenting har fokusert på e-sport i skolesammenheng, må bekreftbarheten gjøres best mulig på andre måter. Det å beskrive alle beslutninger og valg som er tatt underveis i prosessen er et av disse tiltakene som gjør at leser kan følge opp og vurdere arbeidet. «I en slik klargjøring er det viktig å være selvkritisk til hvordan prosjektet er gjennomført, og kommentere tidligere erfaringer, skjevheter eller avvik, fordommer og oppfatninger som kan påvirke fortolkningen og tilnærmingen i prosjektet» (Johannessen et al., 2016, s. 234). Punkt 5.6 inneholder en beskrivelse av noen av punktene som er nevnt i sitatet over, hvor egne erfaringer, fordommer og forutseelse er av de punktene som kan påvirke min fortolkning og tilnærming.



---

## 4.9 Etikk

«Forskningsaktivitet er streben etter ny kunnskap med kritisk og systematisk etterprøving og fagfellevurdering» (De nasjonale forskningsetiske komiteene [DNFK], 2016a, s.1). Videre skriver de at hvis dette skal være gjennomførbart er forskningen avhengig av fokus på ærlighet, åpenhet, systematikk og dokumenterbarhet. Disse kriteriene gjelder uavhengig av om det er kvalitativ eller kvantitativ forskning, hvor det derimot på grunn av ulik gjennomføring av metode vil være ulike etiske dilemmaer. I den aktuelle forskningsprosessen med intervju og observasjon som datainnsamlingsmetode vil forsker være tett på utvalget og ha en nærhet til forskningen. Med en slik nærhet kan det oppleves at elevene i utvalget har en endring i sitt handlingsmønster (Grimen & Ingstad, 2008, s. 328). For på tross av at en ønsket situasjon ville vært at forsker flyter skjult inn i gruppen for å unngå en slik endring i handlingsmønster og bias, plikter man som forsker å informere om hvem du er og hva som er grunnen til tilstedeværelsen. Det må oppleves som meningsfylt for elevene at forsker både er i deres miljø og vil snakke med dem om det de driver på med. Ofte får man også en mer vennelignende relasjon, hvor både elever og forsker føler en enda større grad av forpliktelse med tanke på det ansvaret man har og egen oppførsel (Grimen & Ingstad, 2008, s. 329).

I tillegg til innlevelse er fortolkning en stor del av jobben innenfor samfunnsvitenskapelig forskning, hvor man med ulike bakgrunner, faglige tilnærminger og verdier kan tolke datamaterialet forskjellig (DNFK, 2016, s. 3). Under intervjuprosessen må man også her være oppmerksom på egne verdier og holdninger til temaet for å kunne holde seg nøytral og for å unngå å lede informantens uttalelser i ønsket retning. For selv om man går inn i forskningstemaet uten å være bevisst på sine meninger om det, er det ikke gjennomførbart å unngå å gjøre seg opp noen tanker og meninger på forhånd. Her er det derfor lurt å skrive ned egen forforståelse for å øke bevisstheten rundt det som på forhånd er der av tanker og meninger. Fra de praktiske punktene innenfor etikk, kan vi nå gå over til den mer skriftlige og skjematisk delen, hvor mye av det sentrale ligger i forberedelsen.

Før innsamlingen av data kan settes i gang må det i et forskningsprosjekt søkes om tillatelse til gjennomføringen. Søknaden, eller det som kalles meldeskjemaet, leveres til Norsk senter for forskningsdata [NSD] og skal ivareta lovpålagte plikter rundt internkontroll og kvalitetssikring (NSD, 2018). Meldeskjemaet skal inneholde hva slags personopplysninger som er aktuelle, ansvarsperson, oppbevaring av data, nytteverdien vurdert opp mot belastningen for informantene og samtykkeskjema (NSD, s.a.). De to sistnevnte punktene,

nytteverdien og samtykkeskjema, er to av tre grunnleggende prinsipper i Helsinkideklarasjonen og er videreført fra Nürnberg-koden (Holm & Olsen, 2008, s. 90). Det siste prinsippet er også sentralt å nevne i sammenheng med samtykkeskjema, for på tross av at man har skrevet under på et slikt skjema sier dette at man som informant kan velge å trekke seg når som helst underveis i prosessen. I den forbindelse er også anonymitet og oppbevaring av data sentrale faktorer. I motsetning til de kvantitative dataene må man i kvalitativ forskning ofte kunne knytte dataene til de faktiske informantene over en lengre periode gjennom blant annet analyseprosessen (Grimen & Ingstad, 2008, s. 329). Dette er det viktig å være klar på og å ta med i samtykkeskjemaet for å unngå misforståelser både med elever i utvalget og NSD.

På tross av at samtykkeskjemaer er i orden og informantene har fått et alias så kan det dukke opp etiske dilemmaer i prosjektet. «Prinsippet om konfidensialitet innebærer at deltakere har rett til beskyttelse av sitt privatliv» (Thaagard, 2018, s. 205). For å sikre informantene anonymitet kan ikke ulike utsagn knyttes direkte til beskrivelsen av personene selv om det er brukt alias. Dette vil føre til at personer innenfor eller med kjennskap til miljøet vil kunne kjenne igjen personene ut ifra beskrivelsen og deretter kunne lese hva den personen har sagt. Ifølge Marshall & Rossman (referert i Thaagard, 2018, s. 205) er det «en etisk utfordring å beskrive konteksten for deltakeres utsagn og samtidig beskytte personens anonymitet». Mye av det informantene sier kan ses på med mindre troverdighet hvis lese ikke ser det i sammenheng med beskrivelsen av informanten. Et eksempel fra oppgaven er antall år som elevene har vært på toppidrett e-sport som vil være sentralt i sammenheng med hvor omfattende grunnlaget til eleven er for å si det han sier. Både på lærer og elever er det forsøkt å unngå beskrivende forhold som bidrar til identifikasjon, uten at dette går på bekostning av meningsinnholdet. Med dette som utgangspunkt ses det derimot på som sannsynlig at det her vil kunne dreie seg om en gruppe elever som vil kunne gjenkjennes innad i skolen, men også en lærer som vil kunne identifiseres av andre. Grunnen til dette er flere faktorer, hvor det lave antallet av skoler og antall lærere innenfor toppidrett e-sport er de mest tydelige som forsker ikke kan gjøre noe med. «Det er viktig at vi tar hensyn til hvilken betydning det kan ha for personer som deltar i prosjekter, at de blir studert og skrevet om» (Thaagard, 2018, s. 209). For å bidra til oppnåelse av dette hensynet har det etiske fokuset derfor vært å ha med meg de fire grunnleggende prinsippene respekt, gode konsekvenser, rettferdighet og integritet (DNFK, 2016a) gjennom hele prosessen.

Samtykkeskjema og infoskriv til både lærer og elever, samt godkjennelse fra NSD ligger i sin helhet som vedlegg til oppgaven.

---

## 5. Resultat

Dette kapittelet tar for seg resultatet av datainnsamlingen for denne masteroppgaven. Først vil utvalget bli presentert, for å gi et bilde på hvem det er som kommer med sine opplevelser og kontekstualisere rundt deres utgangspunkt. Deretter dras fokuset over på dokumentanalysen av læreplanen, som er gjeldende styringsdokument og utgangspunkt for læring i toppidrettsfaget, før intervjuene med lærer og elever. Det vil også komme innslag fra observasjonsnotatet underveis i teksten med lærer og elever, før det til slutt kommer erfaringsnotat fra et relevant e-sportsarrangement. Dette erfaringsnotatet vil ha form som et observasjonsnotat, men vil ikke være en del av selve datainnsamlingen. Derimot vil dette være erfaringer som er sentrale i diskusjonen rundt e-sport som en idrett.

### 5.1 Kort presentasjon av utvalget

Som utvalg ble det bevisst valgt ut elever som kunne gi svar som dekker mest mulig av toppidrettsfaget e-sport ved den aktuelle skolen. For å sikre variasjon og mangfold ble det satt opp kriterier for utvalget som innebar å få både elever som spiller CS og helst gått der alle tre årene, samt elever som spiller det nyoppstartede tilbudet FIFA. Som et ekstra mangfold kunne det vært hensiktsmessig å intervjuer elever av ulik kjønn, noe som ikke lot seg gjennomføre da elevgruppa utelukkende består av gutter. Alle elever har blitt gitt alias på grunn av anonymitet for de utvalgte, mens læreren blir omtalt som lærer.

Simen er den første jeg intervjuet og en av fem på e-sport som spiller FIFA. Han er 18 år og er på sitt tredje år på idrettslinja, hvor han nå har valgt å gå over til e-sport. Interessen for FIFA har økt i løpet av de fire årene han har spilt, så han valgte «å slenge seg» på når tilbudet om toppidrett e-sport med FIFA kom. Utenom skole driver Simen for det meste med FIFA, men han er også en aktiv fotballspiller i 2.divisjon for juniorfotball. Fotballinteressen hans har gjort FIFA til favorittspillet, noe han spiller 90% av spiltiden, mens andre spill som GTA eller Rocket League brukes til variasjonsspilling.

Anders har også toppidrett e-sport med FIFA som valgspill. Han er i likhet med Simen på sitt tredje år med idrettsfag og startet på e-sport høsten 2019. På fritiden spiller Anders mye fotball på et lokalt juniorlag, hvor han fungerer som en typisk «potet», men foretrekker å være sentral midtbanespiller. Hovedgrunnen til at han valgte å gå over til e-sport er at han det siste året har slitt med en korsbåndskade, og så derfor på e-sport som en fin måte å fortsatt bedrive noe han

liker, bygge seg opp igjen etter skade og i tillegg kunne være med på det meste av undervisningen. Utenom trening driver Anders med FIFA på kvelder i hverdagene, men har flest spilletimer i helgene i det som heter Fut Champions. Innimellom spiller også Anders andre spill som Call of Duty eller GTA, men FIFA er hovedprioritet.

Marcus er av de mest etablerte CS-spillerne på skolen med sine tre år på toppidrett e-sport. Fra ung alder har han vært en fysisk aktiv unge som har spilt fotball, men har i de siste 8 årene vært aktiv utøver og trener innenfor turn. Interessen for spill kom også tidlig og han har gjennom årene brukt mye tid på ulike konsoller som Xbox, Playstation og Nintendo. I 9./10. klasse begynte han å spille CS, og søkte seg deretter inn på toppidrett e-sport på videregående skole. Han sier selv at da han startet på e-sport som en nybegynner og har i løpet av årene utviklet seg til å bli det han kaller for «en brukbar spiller». Nivåmessig er Marcus en av de fem spillerne som utgjør clan 1 på linja, som er ranket til å være den beste av de to clanene på skolen. Sammen med clanen sin konkurrerer de i ulike arrangementer og turneringer hvor det spilles om ulike premier.

Håvard driver med e-sport. Tidligere har Håvard drevet med fotball, friidrett og spilt gitar i et band, mens fokuset nå er å bli best i e-sport. Han bruker derfor fra tre til fem timer hver dag foran pc-skjermen og spiller CS. I perioder kan han spille andre spill enn CS, men dette er aldri langvarig og han lengter fort tilbake til CS. Dette er det andre året hans på idrettsfag og det andre året toppidrett e-sport. Her sier han at han trives godt. Sammen med Marcus er han en del av clan 1, som har flere treninger på kveldstid hver uke. Målet til Håvard er å komme helt opp i norgestoppen, noe han er veldig bevisst og klar på.

For å kontekstualisere nivået til spillerne noe, så kan vi ta utgangspunkt i å sammenligne de med de andre skolene i Norge som også har e-sport. I den tidligere nevnte skoleturneringen som denne skolen arrangerer hvert år deltok det i 2019 hele 16 lag fra 9 ulike skoler<sup>1</sup>. I år var det clan 1, med det høyeste nivået, på den skolen jeg forsket ved som vant. Dette er laget hvor begge de to CS-spillerne som ble intervjuet spiller. I et større perspektiv så ligger de to lagene på skolen i 4. og 6. divisjon i Telialigaen hvor det er 7. divisjonsnivå totalt. FIFA-spillerne er nye og har ikke kommet inn i noe konkurreringssystem enda, så her er nivået noe mer uklart.

---

<sup>1</sup> Holmestrand, Gausdal, Arna, Akademiet Oslo, Akademiet Aalesund, Kuben Oslo, Persbråten, Elvebakken og Os Gymnas.

---

Læreren er 33 år og har vært lærer på toppidrett e-sport siden oppstart. Han har hele livet hatt en lidenskap for all idrett og selv drevet med det meste fra fotball til skiidretter. Han forteller selv at hvis det er en idrett, så har han mest sannsynlig prøvd det. I tillegg til den type idrett har han også vært interessert i gaming, hvor Super Nintendo i en alder av 6 år var begynnelsen på dette. Spillingen har i tillegg til fysisk aktivitet utgjort en stor del av hans fritid. Læreren har en Bachelor innenfor idrettsfag, samt et år med PPU og utdanning innenfor økonomi. Etter utdanningen fikk han jobb som idrettslærer og var kjapp til å melde sin interesse når skolen viste tegn til å skulle inkludere e-sport i sitt toppidrettstilbud. Utenom toppidrett e-sport underviser han i treningsledelse, aktivitetslære og kroppsøving dette skoleåret, men har tidligere også undervist i idrett og samfunn og treningslære.

## 5.2 Læreplan

Læreplanen er et styringsdokument som skal bidra til undervisning hvor læring og utvikling er i fokus gjennom ulike kompetansemål som skal dekkes i løpet av årene. I lang tid har også idretten i Norge hatt tradisjoner for slik målrettet og systematisk arbeid innenfor både bredde- og toppidrett, noe som har vist seg å være en forutsetning for utvikling og gode prestasjoner (Udir, 2006, s. 1). Toppidrett opplever økt aksept i Norge og har en slags samfunnsverdi hvor faget toppidrett skal bidra til å skape bevisste idrettsutøvere som kan prestere på høyt nivå både lokalt og internasjonalt. I formålet til læreplanen for toppidrett heter det at: «Unge idrettsutøvere som ønsker å satse på målrettet og systematisk trening innen konkurranseidrett, skal gis muligheter til det» (Udir, 2006, s. 1). Videre skrives det at det å være en toppidrettsutøver er en helhetspakke hvor bevisstgjøring av verdier, holdninger, livsstil og adferd er sentralt i utviklingen av prestasjonsevnen. Dette er kanskje ekstra viktig for e-sport som ikke minst i tradisjonelle medier er sett på som en stillesittende aktivitet med voldsomme spill og utøvere med dårlig livsstil. Som faktorene i helhetspakken viser så dreier toppidrett seg om mer enn kun å trene fysisk mest, noe som også gjenspeiles i de tre hovedområdene innenfor toppidrett på skolen som er treningsplanlegging, basistrening og ferdighetsutvikling (Udir, 2006, s. 3).

Kort fortalt forklarer Utdanningsdirektoratet hovedområdene i toppidrett på denne måten: Treningsplanlegging som er ett av hovedområdene går ut på at det er bevissthet i det som gjøres, både på kort og lang sikt. Her er viktige momenter krav i idretten, regelverk og målsettinger. Basistrening tar for seg den mer generelle treningen hvor spesielt

skadeforebygging er sentralt, men også prestasjonsfremmende trening for all idrett. Ferdighetsutvikling som er det siste punktet tar for seg spesifikk trening rettet inn mot valgt idrett. Innenfor disse tre hovedområdene er det også på hvert av trinnene satt opp ulike kompetansemål som skal bidra til å kvalitetssikre undervisningen med like mål for alle, uavhengig av hvor i landet man befinner seg. Kompetansemålene gir også retningslinjer for hva som skal være fokus i undervisningen og hva elevene bør lære i løpet av de ulike årene.

### **5.2.1 Høring ny læreplan**

Som tidligere nevnt vil det komme nye læreplaner under skoleåret 2020-2021, deriblant også i toppidrett på vgs. Dette blir med andre ord det siste året den gamle planen brukes som utgangspunkt for fokusområder i toppidrettsundervisningen. I forbindelse med ny læreplan kan det være spennende å se på hvilke endringer som er gjort og hvordan disse kan kobles mot et mer åpent toppidrettstilbud med e-sport som en mulighet. I forslaget til den nye læreplanen for toppidrett heter det i kjerneelementene at motivasjon og entusiasme er et viktig grunnlag når det kommer til læring og utvikling. «Entusiasme handler om å få utfolde og utvikle aktivitetsglede, engasjement og utforskertrang» (Udir, 2019a, s. 1). Under kjerneelementene skriver de videre at elevene skal kunne spesialisere seg og utvikle egne ferdigheter for å prestere best mulig, samt fremme læring gjennom god samhandling. Toppidrettsfaget skal bidra til utvikling gjennom rammeskapning og større bevissthet rundt egen utvikling og trening (Udir, 2019a, s. 1). Også refleksjon er en del av kjerneelementene og går på det å kunne se tilbake på eget arbeid med læring i fokus. Her er prøving og feiling en naturlig del av prosessen, gjerne innenfor ulike læringsmiljøer som f.eks. bruk av dagens teknologi og vitenskap. Det skal være rom for ulike syn og verdier i faget, hvor elevene skal tolerere hverandre. Under verdier og prinsipper står det at «Faget toppidrett skal bidra til å utvikle felles referanserammer som er viktig for den enkeltes tilhørighet i samfunnet. Det skjer gjennom deltagelse i idretten der en felles ramme gir og skal gi rom for mangfold» (Udir, 2019a, s. 1).

Dette utgjør punkter hvor idrettsbegrepet i hovedsak ikke er nevnt og dermed kan knyttes direkte uten å blande inn diskusjonen med hvorvidt e-sport er en idrett eller ikke. Kun det siste sitatet nevner idretten, men i samme setning brukes også et sentralt begrep som taler i e-sportens favør, nemlig mangfold. Hvordan det i en skolesetting fungerer å inkludere dette mangfoldet gjennom f.eks. e-sport toppidrett er noe av det som blir videre fokus nå gjennom analysen av intervjuene.

---

## 5.3 Lærer om e-sport

Toppidrett e-sport på videregående skole hører til under samme læreplan som alle de andre toppidrettene og har dermed overordnet de samme kravene. Læring og utvikling er i fokus, og undervisningen legger opp til at kompetansemålene skal bli nådd på lik linje som i eksempelvis toppidrett fotball. Kompetansemålene er generelle i den forstand at de kan relateres til alle konkurranseidretter med ulike tilpasninger innenfor valgt idrett.

### 5.3.1 E-sport med utgangspunkt i læreplan

I kompetansemålene for vg2 heter det for eksempel at eleven skal «utarbeide planer i spesialidretten med utgangspunkt i idrettens krav og egen kapasitet» (Udir, 2006, s. 8). Her deler læreren sitt syn på utfordringene som følger med et såpass nytt tilbud:

[E-sport] er jo helt nytt egentlig. Det er lett å sammenligne med f.eks. fotball hvor du på en måte går opp en sti som mange har gjort før deg. Det er ganske enkelt å si at i fotball må du ha bra aerob utholdenhet, de og de tekniske ferdighetene og arbeidskravene.

Med andre ord innebærer det en del mye ekstra jobb både for elever og lærer å finne ut av idrettens arbeidskrav, men også hvilket nivå elevene selv ligger på i sin kapasitetsanalyse. Et eksempel på en slik oversikt ligger vedlagt under punkt 8.6.

Det finnes arbeidskrav innenfor e-sport CS og FIFA også. Dette har vært noe av det som har vært min jobb [som lærer] å bryte ned dette til de tradisjonelle arbeidskravene vi kjenner til. Der det i fotball sies at det er så og så viktig å ha gode kortpasninger, hva er det egentlig som gjenspeiler det i f.eks. CS. Hvor viktig er det der å ha all kartkunnskap eller kjennskap til ulike sites, reaksjonsevnen din, persepsjon og kommunikasjon. Den koblingen der har vi jobbet en del med og er ganske grei, men man må tenke på idrettsfagsmåten. Noe som ikke er like enkelt for alle med tanke på deres utgangspunkt.

Det er 19 elever på denne skolen som har e-sport som valgidrett hvor fem av de har FIFA, mens de resterende har CS. Som personer har de ulik bakgrunn innenfor både fritid og idrettsinteresser, men en gjenganger er deres deltagelse innenfor fotball ifra ung alder. Mange

erfaringer derifra kan elevene dra med seg over til e-sporten som f.eks. treningsplanlegging og målsettinger.

Mange [av elevene] kommer fra å bare sitte å spille fordi at det er gøy, man blir jo god gjennom mengdespilling også, men så går du over på å strukturere litt mer så får man litt mer kunnskap om hva som gjør deg bedre og hva som må øves på. Så får de sin egen kapasitetsanalyse ikke sant. Ting vi kjenner fra andre idretter gjelder også i e-sport, som å sette målsettinger, skrive treningsdagbøker og den biten der.

Trening, planlegging, målsettinger og dagbøker er alle hjelpemidler eller verktøy som brukes for å prestere best mulig når det virkelig gjelder. Vedlagt under punkt 8.6 og 8.7 finnes eksempler på en elevs utfylte målsettingsskjema og treningsdagbok for en treningsperiode. I treningsdagboka til en av elevene i vedlegget er det oversikten til en uke med trening og konkurranse. Denne viser et godt bilde på hvordan e-sportspillere jobber mer spesifikt enn en vanlig gamer. Det er konkurranse med lag hvor kommentarene tar for seg varighet, bane, resultat, strategi, hva som gikk bra og hva som burde vært bedre. Det brukes mange interne faguttrykk og engelske uttrykk. I tillegg legges det merke til at både oppvarming og «nedjogging» er spesifisert som en del av treningen. Det er tydelig at det er en tanke bak denne treningen og konkurransen, samt at det ønskes en progresjon opp mot konkurransesetting. En sentral del av toppidretten er dette med å prestere på riktig tid, nemlig i konkurransesettingen. I ferdighetsutviklingsmålene for toppidrett vg2 og vg3 står det at mål for opplæringen er at eleven skal kunne: «vise ferdigheter i spesialidretten i konkurranse med andre» og «mestre ferdigheter i konkurransesituasjoner i spesialidretten» (Udir, 2006, s. 8-9). Dette løses litt ulikt på grunn av to muligheter av e-sport på skolen, men noe lærer er veldig tydelig på at er en del av gamet. Det kommer frem av dette sitatet:

Det var ingen av dem [i CS-gjengen] som spilte i lag fra før av ... Da har vi satt sammen lag til dem ut ifra nivå og rolle de liker å spille, og meldt på disse i Telialigaen som er en nasjonal serie i CS. De styrer selv lagene, vi hjelper til, men de er selv ansvarlige for at alle er klare til kamp, får trent, stiller opp og rapporterer inn resultatet. Dette har vært deres primære konkurransearena. I tillegg deltar de på LAN og er med i den årlige turneringen før jul, hvor alle skolene i Norge med e-sport er invitert. Telialigaen er en høstsesong og en vårsesong, og elevene kan evaluere etter sesongen med opprykk/nedrykk og hele pakka.



---

Lagspill er en stor del av det å fungere i CS, noe også læreren har fokus på. Han forteller at de hvert skoleår starter med teambuilding, lagoppgaver og samarbeidsøvelser for både å skape generelt samhold i gruppa og lagbygging. Grunnen til dette begrunner lærer på følgende måte: «Det handler mye om at de må bli trygge på hverandre først, tørre å gi ordentlige beskjeder til hverandre, kanskje lære seg å kjenne hvem det er som er lederen». For en viktig del av det å fungere i CS-lagene er å kommunisere godt med konkrete og konsise beskjeder til lagspillere. Som læreren sier så er det første en observatør vil legge merke til som skiller de to CS-lagene i klassa er at det mest erfarne laget kommuniserer mye, mens det andre er mer stille og adskilte. I FIFA er det litt annerledes hvor hovedfokuset ligger i å spille individuelt, men også der er det aktuelt med både duokamper og lagkamper etter hvert ifølge lærer. FIFA er tross alt et nyere tilskudd både i e-sport generelt, men veldig nytt som toppidrett i skolesammenheng. På skolen jeg har vært på kom tilbudet om FIFA først på høsten i 2019, og har derfor ikke kommet like langt som CS i utviklingen. Likevel finnes det arenaer for konkurrering også der, selv om mulighetene er noe færre. Det mest aktuelle for elevene foreløpig er det som kalles FUT champions eller weekendleague, som er en helgeturnering hvor alle spillere som gjennom spill i ukedagene har kvalifisert seg. Dette er en rettferdig konkurransearena på grunn av at spillerne her får mulighet til å spille mot andre som er på tilnærmet samme nivå og vil dermed kunne føle både utfordring og mestring. Lærer forteller hva skolen ser på som ønskelig av konkurrering innenfor FIFA:

Vi venter på å finne en god konkurransearena for dem som ligger utenfor det offisielle systemet [til FIFA spillet]. Det kommer til å være NM-kvalikk, så der skal vi få dem med. Eller er det å oppfordre dem til å bli med på kvalifisering til e-serien. Nivået der er nok for høyt, men da får de kjent på nivået, så er det en god start. Også vurderer vi å arrangere en eller annen form for FIFA-seriespill eller en turnering, hvor vi her starter opp, arrangerer og inviterer andre elever og skoler for å danne vår egen konkurransearena i påvente av noe mer strukturert.

For å oppsummere noe av det lærer fortalte så handler toppidrett e-sport om mye mer enn kun å sitte foran en skjerm og drive med gaming. Det er strukturert jobbing for å utvikle seg selv og sine ferdigheter, konkurrere med og mot andre, samt strebe mot å nå egne målsettinger. I tillegg er undervisningen variert og tar for seg trening innenfor den valgte idretten, men også den mer generelle bruken av kroppen som vi forbinder med begrepet basistrening. Både lærer og elever har fortalt hvordan undervisningen blir lagt opp med fokus på treningsplanlegging, basistrening og ferdighetsutvikling som er de tre hovedområdene innenfor faget.

### 5.3.2 Undervisningens organisering

Toppidrett er lagt opp på den måten at 5 timer i løpet av uka brukes på valgfri idrett. Innenfor den tiden skal lærer legge til rette for undervisning som skal bidra til progresjon, læring, utfordring, spenning, glede og mestring (Udir, 2006, s. 1). Hvordan dette gjøres avhenger av flere faktorer som f.eks. skolens fokus og muligheter, lærers forutsetninger, samt generelle og individuelle tilpasninger. Noe som skiller denne skolen fra en del andre skoler er hvordan tilbudet med e-sport strekker seg på tvers av de andre linjene i tillegg til idrettslinja. Dette innebærer at det i e-sportsklassen kan være elever fra både studiespesialisering og media og kommunikasjon, i tillegg til idrett. En slik løsning er særegen for e-sport på denne skolen og det virker som at dette fører til et ekstra moment av inkludering og et større mangfold i gruppen. Elevene må forholde seg til andre elever som ikke har de samme kunnskapene rundt idrett som de på idrettsfag, elever med andre interesser som retter seg mer inn mot datateknisk kunnskap eller andre interesser. Dette skaper naturligvis litt ekstra krav til tilpasning og fleksibilitet for å få timeplanene til å gå opp, noe lærer også er åpen om:

Den obligatoriske tiden varierer litt fra uke til uke, men alltid 5 timer i løpet av uka. Noen velger ofte å sitte utover den tiden som er obligatorisk, mens andre må hjem av ulike grunner. Stort sett blir jeg der til de aller fleste er ferdige, selv om dette går utenfor de 5 timene, hvor jeg da kan skape ekstra relasjoner og snakke med dem.

Mine observasjoner foregikk både på e-sportsrommet og i flerbrukshallen på skolen. Allerede der var dette en indikasjon på at undervisningen ikke utelukkende er spillspesifikk, men også innebærer fysisk bevegelse og aktivitet. I mine observasjonsnotater skrev jeg følgende da jeg var i hallen med dem: Jeg ser elever som ser ut til å like aktivitet. De hopper, løper og står på. De tuller som andre idrettselever, og finner baller eller annet utstyr på lageret når lærer ikke følger meg. De gir alt i dueller på banen. Lærer forteller hvordan han har tenkt fordelingen:

Vi har basistrening som også er en del av kompetansemålene. Uten å ha nøyaktig fastsatt timeantall på hvor mye basistrening vi skal ha, så er vår visjon at dette skal være 20% av undervisningen, i snitt sånn omtrent en skoletime i uka. Også er det perioder vi har mer og perioder vi har mindre, igjen avhengig av hva vi driver med. Om det er noen turneringer vi forbereder oss mot eller et basismesterskap som gjør at vi øker litt på andre siden igjen. Etter øktene i hallen går de [elevene] opp igjen til e-sportsrommet og holder på der frem til ny time.

---

Oppe på e-sportsrommet sitter elevene i hver sin gamingstol og har hver sin skjerm med tastatur og mus som skolen har gått til innkjøp av. Siden CS-gjengen har lag bestående av fem spillere sitter elevene også på faste plasser og har på mange måter «sitt utstyr». Taklyset i rommet er store deler av tiden avslått, men rommet lyses opp av 19 ulike skjermer. På hodet har elevene personlige headset med mikrofon for å kommunisere med laget sitt. Når lærer kommer inn slås det på mer lys og elevene bes om å sku av skjermen. Mange har allerede spilt en god stund og noen er inne i en match som har igjen fem minutter. Lærer kjenner til systemet og velger å være litt rund i kantene på akkurat dette. Her må man skille litt på e-sport og de andre idrettene. I matcher på dette nivået hvor det er kompetitive kamper med ranks, er det kjedelig for elevene å bli deranka på grunn av at de må avslutte rett før de er ferdige med runden.

Når vi begynner så er det som oftest å starte alle øktene med en eller annen form for teoribit. Enten koblet opp mot ferdighetsutvikling (spillrelatert) eller om det er noe innenfor basistrening/toppidrettsrelatert. Jeg liker ikke å ha teori i mer enn 15-20 minutter, for da får de ikke med seg så mye, også kanskje en oppgave på rundt 40 minutter. Vi har to forskjellige grupper som ofte har litt forskjellige oppgaver, og da må det organiseres på et vis så man får satt i gang den og den gruppa .... Siste del av økta får de gjerne til å øve på det de trenger. Denne jobbingen er avhengig av f.eks. hva slags lag de er på i CS, hva som er oppgavene i FIFA, Ultimate team eller om det er et annet fokus.

For å få det til å fungere med to ulike spill innenfor en og samme klasse kreves planlegging og fokus på organisering. Organisering er viktig for å få til undervisning som fungerer og kan gjennomføres på en mest mulig hensiktsmessig måte med tanke på gode arbeidsforhold og læring. «Læreren skal tilrettelegge undervisningen for elevene på en slik måte at alle har gunstige læringsbetingelser» (Brattenborg & Engebretsen, 2013, s. 92).

### **5.3.3 Fokus på læring og utvikling**

I samtale med lærer kommer det frem viktige punkter som spiller inn på hvordan det legges til rette for læring og utvikling i timene. Som nevnt i innledningen dreier det seg her om en aktivitet som er såpass ny at det ikke er noen godt innarbeidede rutiner eller løsninger. Her nevnes blant annet kompetanse, arbeidskrav og erfaring som er kjente begreper innenfor idrettsfag og toppidrett. Den koblingen til idrettsfagmåten er dog ikke like enkel for alle, da

de har ulik bakgrunn. Elevene er på mange måter en variert gjeng hvor noen har drevet med idrett i alle år, mens andre har brukt sine timer på spilling hjemme på rommet. Det bør nevnes at mengdetrening, eller mengdespilling i dette tilfellet, også gir utvikling. Skal du derimot bli best i noe må det strukturert jobbing til. Det handler om trening, hvor målet er å bli bedre innenfor aktiviteten som bedrives. Derfor kommer heller ikke elevene innenfor e-sport utenom det som går på kapasitet, arbeidskrav og målsettinger. Kanskje heller det motsatte, med enda mer fokus på akkurat dette. På grunn av mangfoldet i gruppa med elever fra flere linjer som ikke har samme basisen som idrettselevne får gjennom treningslærefaget, forteller lærer at det vil innebære noe repetisjon for idrettselevne. Han mener derimot at dette kun er en fordel for disse elevene og fortsetter med å fortelle:

Hvertfall når de kommer til 3.klasse skal idrettselevne kunne mye av det fra før av, men da kan de være med å hjelpe de andre på den biten og vise at de kan det idrettsmessige. Da de kommer til treningslæreeksamen så skal de gjerne skrive en arbeidskravsanalyse f.eks. og det jobber vi jo med og i e-sporten. Så når de leverer den inn så kan det være arbeidskravsanalyse for CSGO. Da spørst det jo litt hvordan sensor oppfatter det, men det er sånn vi har det.

Det kommer tydelig frem at dette er en lærer med erfaring fra idrett og en idrettsbakgrunn som strekker seg på tvers av ulike idretter. En tanke som åpnet seg på forhånd av datainnsamlingen og som også er nevnt i innledningen er at e-sport og gaming som er såpass nytt vil være en aktivitet som ungdommen både kan mer om og er bedre i enn voksne. Derfor er det interessant å høre hva lærer hadde å dele om egen kompetanse innenfor e-sport og hvordan han evt. løser det ved noe manglende erfaring og kunnskap.

Nei altså, jeg har aldri vært noen kompetitive gamer på et høyt nivå hvis vi skal si det sånn. Sånn som CS har jeg spilt en del når jeg var på deres alder, men jeg er ikke på noe høyere nivå enn det de er. FIFA har jeg spilt mye, så det føler jeg at jeg kan bra. Men akkurat i dag er det flere av elevene som hadde slått meg i en kamp f.eks. De spiller mye mer enn meg nå og har ferskere kompetanse der. Dette gjør jo litt med undervisningen. Jeg blir jo en som skal legge til rette for at de oppnår kompetansemålene, og da må jeg ha enda mere fokus på hva de kan gjøre for å strukturere sin trening og hvordan de sammen skal kunne bli bedre.

---

Lærer beskriver en undervisningsmetode hvor hans fokus i første omgang går ut på å gi elevene ulike oppgaver for deretter å veilede og bevisstgjøre dem på ulike prosesser underveis. Han er klar over egne begrensninger og bruker derfor kunnskapen og ferdighetene til elevene selv som et verktøy til å oppnå progresjon. Med andre ord vil det i disse øktene være veldig fokus på at eleven er aktiv i egen læring gjennom induktiv undervisning. De får ikke alt servert fra lærer, men må reflektere og være bevisste i større grad enn i andre økter hvor den mer deduktive metoden er brukt.

F.eks. i CS blir det vanskelig å gå inn og si at akkurat der hadde det vært bedre/mer effektivt for deg å gjøre det og det. Det blir vanskelig for meg å være den som peker på akkurat det der skulle du gjort, men heller oppmuntre til: Okei, dette fungerte ikke så bra, hva kunne du/dere gjort bedre? Sette i gang den evalueringsprosessen da, det blir på en måte viktigere sånn sett. Siden min kompetanse akkurat innenfor CS (det og det mapet/bombsiten) ikke er høy nok til å si at akkurat det der er det beste å gjøre, men få de til å evaluere den biten selv.

Det er vanskelig å si at den ene måten er rett og den andre feil, da det som regel ikke er noen fasit som passer uavhengig av klasse. Å finne løsninger tar ofte tid og kan innebære at ulike metoder prøves underveis. Jeg spurte lærer hvordan undervisningen har utviklet seg i løpet av de årene som e-sport har vært et tilbud på idrettslinja.

For det første er det nå to forskjellige spill samtidig, noe som gir en helt annen dimensjon og gjør også at undervisningen blir mer oppdelt. Største forskjellen tror jeg allikevel er at alle er klar over den idrettstankegangen helt ifra starten. Da vi startet opp var det noen som var det noen som var med fordi at de hadde lyst til å bare sitte å spille og å ha det gøy.

Det påpekes igjen at e-sport ikke er den fritidsgamingen som mange bedriver for gøy, men innebærer også basistrening som både utholdenhet og styrke. Lærer fortsetter med å fortelle at spesielt ved hjelp av den fysiske biten får elevene et forhold til at de er der for å bli bedre og det føles mer seriøst for alle. I tillegg har undervisningen blitt mer strukturert i form av at det foreligger en skisse til årsplan, ulikt førsteåret hvor det ble mye prøving hele året. En annen faktor som er i endring for hvert år er elevgruppen, hvor det i fjor var en veldig homogen CS-gruppe ifølge lærer. I år er det derimot elever som har FIFA i tillegg, men også i gruppen av

CS-elever er nivået og bakgrunnen mer varierende. Tross større forskjeller i gruppen er det kun representanter fra ett kjønn, noe lærer og jeg diskuterte.

### **5.3.4 Kjønn i e-sport**

Lærer synes det er vanskelig å si hva som er årsaken til at ingen jenter velger toppidrett e-sport, men han reflekterer over det og kommer med punkter som han mener kan spille inn:

For det første har ikke CS en så stor andel av jenter som spiller, det er en del som gjør det, men ikke i forhold til guttene. I FIFA gjelder litt av det samme. Kanskje om vi hadde hatt for eksempel LoL, så kunne det vært større sjans for å ha hatt jenter her.

Han forteller videre at jenter både er velkomne og ønsket i gruppen, da han mener at dette vil spille positivt inn på gruppa. Selv om det har vært flere jenter på besøk under hospiteringer på skolen har det ikke vært noen søkere. Hvis en jente først kommer, så vil det kanskje være enklere for flere å komme etter. Lærer forteller at han kjenner til et generelt syn blant ikke-gamere hvor jentegamere blir sett på som litt rare og at dette fortsatt er et syn som henger igjen. Det virker som at e-sport i likhet med mange andre idretter utvikles med mennene i førersetet, før kvinner etter hvert også blir inkludert og dette faller seg mer naturlig. Dette kan leses ut i fra sitatet på det svenske Riksidrottsförbundet (2020, s. 1) sin hjemmeside: «Idrottsrörelsen startades av män, för män och präglas fortfarande mycket av manliga normer och maktstrukturer». Et eksempel fra idretten er skihopp, hvor kvinnene i mange år måtte nøye seg med å være prøvehoppere eller å hoppe imellom omgangene til herrene. For å ikke snakke om skiflygning. I dagens spillverden er det derimot mer åpent hvor kvinner blant annet har sin egen liga innenfor CS. Læreren mener at det nå er en positiv trend med veldig mange flinke jenter som streamer at de spiller og på denne måten hjelper til med å bryte ned litt av det tabuet, selv om dette fort tar tid. Han legger også til at jenter har like store fysiske forutsetninger som gutter for å kunne gjøre det bra i e-sport, noe han mener skiller seg fra en del andre idretter.

### **5.3.5 E-sport som idrett?**

E-sport regnes ikke som en idrett av viktige idrettsaktører som Norges idrettsforbund, allikevel finner vi e-sport på flere idrettslinjer i landet. Jeg spurte lærer hva han tenkte om at det er en godkjent sport i så mange andre land, men at det her i Norge møter motstand. Han begynner med å si at Norge er særegne og har det med å henge litt etter eller ønsker å være litt imot det nye innenfor idrett, enten det gjelder klappskøyter eller fristil i langrenn.

---

Jeg tenker at det handler mye om å se arbeid som ligger bak de prestasjonene som er, snakker vi 1000 timer i året så er man helt på toppnivå når det kommer til treningstimer for en toppidrettsutøver. De som driver med e-sport på toppnivå passerer jo 1000 timer med letthet hvert eneste år.

Lærer refererer her til treningsdagbøkene til elevene som viser at det antallet timer som legges ned bare av de elevene i hans klasse er skyhøyt og på nivå med de 1000 timene til en toppidrettsutøver. Han mener videre at de prestasjonene innenfor toppnivå i e-sport er så høye og krever så mye at det er dumt å ikke anerkjenne det som en idrett på tross av mangelen på utbredt fysisk bevegelse.

Selv om du sitter i ro så bruker du dine kroppslige bevegelser, det er din hjernevirksomhet og ditt samarbeid som er styrende for prestasjonen. Det tikker liksom innenfor alle bokser som er idrett for min del, bortsett fra at de ikke løper rundt og er dritslitne. Men vi målte jo pulsen på dem her, og de var oppe i godt over 160 i puls underveis på en økt, kom ikke her og si at de ikke bruker kroppen sin da når de har så høy hjertefrekvens på det de gjør.

Det kom tydelig frem at lærer var klar i sin mening om at e-sport burde anerkjennes som en idrett, så jeg tok det videre og spurte han om det var viktig for e-sport å bli en del av idretten i Norge? Han er tidlig frempå med å sammenligne e-sport og den tradisjonelle organiserte idretten i Norge med divisjoner og nedrykk/opprykk. Dette er også til dels kommet inn i e-sporten gjennom Telialigaen i Norge som en av få land med dette systemet. E-sport har ifølge lærer et mer National Football League [NFL] system hvor det dannes en liga som lagene kan kjøpe seg inn, noe de fleste lag henter inn sponsorer for å gjøre. Her er det store pengepremier, høyt nivå av kommersialisering og mye oppmerksomhet. At det blir en del av idretten fører troligvis med seg sunne verdier og større trygghet for utøverne. Så her ser han fordeler av å være en del av Norges idrettsforbund. E-sport er stadig i utvikling og ting skjer ofte litt hurtigere enn i annen norsk idrett, noe som kan innebære en utfordring:

E-sport er på en måte med på alt det nye som skjer. Og kan forandre seg på et sekund, mens norsk idrett gjerne skal ta 15 år før stilen forandres. Så det er to veldig forskjellige verdener som møtes, så det kan hende at begge deler må lempe litt det dem har.

Som en avslutning på intervjuet ba jeg lærer om å beskrive e-sport med tre ord hvor han da svarte med ordene samhold, glede og utvikling.

## 5.4 Elevenes opplevelse av e-sport

Som det kom frem i innledningen til den korte presentasjonen av utvalget var ønsket å få med elever som har hatt e-sport som toppidrett noen år, da FIFA er et helt nyoppstartet tilbud ble det derimot vurdert som viktig å ha med noen også ifra der. De tanker og refleksjoner som blir skildret og referert i denne delen kommer derfor fra elever med noe ulikt utgangspunkt når det kommer til hvor lenge de har hatt e-sport som toppidrett og hva slags erfaringer de har gjort seg. På tross av en noe kort tid med e-sport for noen har de alle svar å komme med på de spørsmål som stilles. Analysen av det elevene fortalte er inndelt i tre kategorier hvor læring og utvikling er hovedpunktet etterfulgt av kjønn og toppidrett + lagspill.

### 5.4.1 Elevene om læring og utvikling i toppidrett e-sport

Alle de fire elevene er enige om at det legges godt eller ganske godt til rette for læring og utvikling i e-sport, hvor de to elevene med lengst tid på e-sport er mest fornøyde. Det poengteres av flere at toppidrett e-sport dreier seg ikke kun om gaming, men det å ha progresjon og utvikling i det de driver med. Anders som er inne i sitt siste år på videregående, men første år på e-sport utdyper følgende:

Vi starter ofte timen med å game før den er i gang, også holder vi på litt. Så tar lærer en teordel hvor vi går igjennom litt av hvert, både fysisk og psykisk. Det fysiske blir ofte rettet mot de øktene vi skal ha på onsdagene, og da vet vi på en måte hvorfor vi gjør som vi gjør.

Det Anders mener med onsdagsøktene er de øktene som de har til vane å legge til flerbrukshallen. Her er det basistrening og annen aktivitet i fokus, som også er en del av kompetansemålene i læreplanen. Mye av det de driver med nede i hallen er allerede knyttet opp mot teori og e-sport i teoriøkten i klasserommet. Med andre ord er det klart for elevene hva som er målsetting eller begrunnelsen for valg av øvelser og aktivitetsformer i de ulike øktene. Denne koblingen mellom teori og praksis vil kunne gi bredere forståelse rundt de ulike øvelsene og vil i en klasse med dette mangfoldet med tanke på de ulike studieretninger kanskje være avgjørende for noen elevers forståelse rundt aktivitetens mening.

I de øktene som foregår oppe på e-sportsrommet er det også teori i starten av øktene, da er ofte temaene rettet inn mot ligaen, nye regler, oppdateringer, kosthold, faget, samarbeid eller andre ting som lærer har god kunnskap innenfor ifølge Marcus som også legger til:



---

E-sport i skolen må jo løses på en litt kreativ måte, men det faller i samme kategori og stemmer overens med det vi har av treningsprinsipper og sånne ting. Det fungerer i likhet med fotball selv om man kanskje ikke skulle tro det. Det blir løst på en bra måte, læreren vår er jo idrettsfaglærer, mens en annen skole har vel en tidligere prospiller og gjør det derfor veldig forskjellig.

Flere av elevene nevner av seg selv akkurat dette med kompetansen til lærer i forbindelse med hvordan det legges til rette for læring og utvikling. De resterende elevene kommer med sine tanker da spørsmålet blir stilt dem litt senere i intervjuet. Elevene har ingen å sammenligne sin lærer med i e-sportssammenheng, men fremstår som bevisste på hva lærer kan bidra med og hva de må ha et ekstra fokus på selv. Som lærer sa i sitt intervju så har han ingen erfaring innenfor e-sport på et høyt nivå, men har i likhet med elevene vært interessert i gaming og e-sport i store deler av livet. FIFA er det spillet lærer har mest nylig kjennskap til og de to FIFA-elevene svarte blant annet «Fordi vi kan en del om FIFA selv, så kan vi snakke om erfaringer og sånn» og «Jeg tror at lærer har spilt mye av begge deler, så han er ikke helt bortreist han hvertfall». Håvard som er CS-spiller påpeker at det ikke er så mye hjelp å få på det spilltekniske, men at det rundt er veldig bra lagt opp. Det som mangler innenfor det spilltekniske tar lærer igjen på god organisering og fokus på ting elevene selv sliter mer med å lære seg. Marcus er den som har gått toppidrett e-sport lengst av alle elevene i klassen og forteller dette om lærers løsning:

Jeg synes han er flink til det [å legge til rette for læring og utvikling], for vi får jo en stor plattform for å bedre oss. Han er med og hjelper til så vi får tid til å gjøre det på, i tillegg til nok tid til å trene som innebærer å varme opp og spille ordentlig 1-2 hele matcher. Han kan dessverre ikke lære oss ting der [i spillet], men legger opp til at vi har presentasjoner for klassen. Vi på førstelaget har også drevet med analyse og vært trenere for de på andrelaget, så han bruker oss til å lære hverandre .... Vi brukes aktivt, noe vi absolutt lærer veldig mye av. Vi får selvinnsikt, respekt for hverandre og ser det fra et annet perspektiv.

Med andre ord er elevene veldig aktive i sin egen læring og får oppgaver som skal utvikle både dem selv og deres medstudenter. I løpet av perioden observerte jeg en økt hvor elevene på clan 1 hadde fått i oppgave å se på de i clan 2 spille for å komme med tilbakemeldinger underveis og i etterkant av matchen. Skildringer fra observasjonsnotat: Tonen mellom elevene var bra, det gikk i ærlige og konstruktive tilbakemeldinger innenfor alt fra lading av våpen til

mer komplekse taktiske grep. Selvsagt var det også noe tull hvis en av de gjorde en skikkelig tabbe, uten at det så ut til å ha negativ effekt på noen. Det er ikke uvanlig at man i en gruppe med kun gutter vil oppleve litt slenging med leppa som kan minne om «guttastemning», men på tross av dette virket det som at det var et godt miljø i klassen. Temaet kjønn ble lagt til i intervjuguiden i etterkant av de første observasjonene pga. det faktum at det utelukkende var gutter i klassen. Etter å ha hørt lærers tanker rundt temaet i intervjuet med han ble det interessant å høre med elevene hva de trodde var grunnen til denne mangelen på jenter.

#### **5.4.2 Elevene om kjønn i e-sport**

Samtlige av de fire elevene nevner interesse og antall spillere som de viktigste faktorene for at det ikke er noen jenter i deres klasse. Dette fører ifølge Marcus og Håvard til at de enkeltindividene av jenter som ønsker drive med e-sport ikke tørr eller blir holdt tilbake av at det ikke er noen andre jenter med. Håvard legger til at han tror de som spiller på høyt nivå har lyst til at det skal bli et bredere spekter av spillere, at flere jenter kommer inn og fjerner noe av den fordelingen som nå innebærer en dominans av mannlige spillere på toppnivået. Dessverre er antallet jenter som spiller mye lavere enn hos guttene og Marcus forteller litt om hvordan dette også kan påvirke nivået:

Det er sånn i pro CS at det finnes en liga for alle og en jenteliga, men ingen egen gutteliga. Det er sånn at toppnivået av jenter blir rett og slett banket av de laveste i ligaen. De greier ikke å nå høydene. Det finnes individuelle spillere som Juliane som er kjempegod og kunne kanskje vært med på noen av de beste lagene, men det er ikke bra nok [nivå hos] de andre jentene. Det kan være at det er for lite utvalg, altså det er sjeldent du møter en jente i spill og sånt.. Veldig sjeldent.

Juliane som blir nevnt her er en jente som streamer at hun spiller og har blitt kjent innenfor spillmiljøet for dette. Håvard forteller at det lave antallet av jenter som spiller på et høyt nivå kanskje fører til en mangel på forbilder hos jentene, men at det gjennom streamere som f.eks. Juliane kan øke interessen. Innenfor streamingverden er det nemlig flere og flere jenter som spiller blant annet CS live. Marcus nevnte også en artikkel som var skrevet i en avis for et år eller to siden hvor de mente at e-sport i skolen var diskriminerende siden det ikke var en eneste jente der. Med utgangspunkt i dette spurte jeg elevene om hvilket forhold de har til jenter som spiller. Anders på sin side sier at det er ikke kjønn som avgjør hans holdninger, men hvor mye de spiller: «Jeg er leken og useriøs generelt mot folk som jeg vet ikke spiller mye». Marcus

---

sier derimot at han tror at det ved spilling mot jenter hadde vært en litt mer testende holdning, hvor de på en måte må bevise at de er seriøse. På tross av dette forteller både Marcus og de andre at de synes at jenter er velkomne. Håvard nevner til og med at ut ifra hans erfaring blir jenter sett på som «guder» innenfor spillet siden det er så få av dem og at de er veldig populære å spille med.

### 5.4.3 Elevene om e-sport som idrett og et lagspill?

Intervjuene har fått fram elevenes syn på undervisning med læring og utvikling i fokus, men en annen interessant faktor var å finne ut av hva de mente at de bedrev på toppidrett e-sport. Mener de selv at det er en idrett og er det i så fall viktig for dem at det blir anerkjent som en? Simen som er førstemann forteller at blant FIFA-spillerne blir det sett på som en konkurransesport og en toppidrett, men legger til at det blant mange andre omtales som et kosespill og en slapp måte å drive med toppidrett. Han forteller så en refleksjon han selv har gjort angående spørsmålet om anerkjennelse som en idrett:

Altså.. Nå er jeg på e-sport så burde vel egentlig støtte det, men har litt blandede tanker. Hadde jeg ikke vært på e-sport så hadde jeg nok ikke sett på e-sport som en sport, men gjennom at jeg går det så har jeg en mer «insiderlook» på arrangementer og konkurranser man kan være med på. Så da ser jeg at det er veldig kompetitivt.

Anders som også har fått med seg at de kan bli sett på som litt slappinger fordi at de ikke har idrett på samme måte som de andre, noe han ser på som et nedlatende syn. Dette er ikke elever som bare sitter rolig, sliter med overvekt og drikker energidrikk hele dagen. Faktisk så fortalte elevene at energidrikk, i likhet med i de andre toppidrettene, ikke er lov å ha med seg. Etter to år på toppidrett fotball hvor fokus ligger mye på teknikk, så mener Anders at det er vel så bra tilrettelagt med tanke på forbedring av blant annet egen fysisk form gjennom basisøktene i e-sport. Marcus som har noen flere år på e-sport er enig at det fysiske også er en del av toppidretten deres. Av basistrening er det utholdenhet han trekker frem som viktigst, spesielt i turneringer hvor det er mange kamper. I en slik setting kreves det full konsentrasjon gjennom alle rundene, noe som er slitsomt fysisk, men kanskje mest psykisk ifølge Marcus. I tillegg til utholdenhet legger Håvard til at det krever taktikk både individuelt og i lag. I sammenheng med dette mener han at det å bli satt inn i et lag gjennom skolen har vært til svært god hjelp for egen utviklingen.

Marcus forteller at det er stor forskjell på e-sportsnivå og ordinært spillnivå, og noen ganger må det gjennomføres mer «kjedelig arbeid» som å drive med repetitiv øvelse. Hver elev eller spiller har sin egen rolle i laget og må trene spesifikt på dette, før det igjen jobbes med å bli gode sammen ifølge Håvard som forteller videre om samholdet i gruppa: «Vi er ikke bare venner i spillet, men også utenom, noe jeg tror er viktig. Vil kanskje påstå at det er nødvendig også om man skal kunne spille bra som et lag». Marcus mener at det er mye som spiller inn på lagets evne til å samarbeide og å prestere sammen, som i tillegg til vennskap er kjennskap til hverandres personlighet, taktiske ferdigheter og evne til å holde fokus. Det legges vekt på at laget jobber sammen for å bli bedre og at hver spiller har sin egen rolle som er viktig for at laget presterer. Gjennom trening på skole og utenom, deltagelse i ulike turneringer og generelle sosiale settinger følte spesielt CS-gjengen at de hadde blitt en sammenspleiset gjeng som jobber mot å komme på et høyt nivå. Marcus ser derimot store forskjeller på sin clan og den andre clanen hvor de er mer ulike spillere med tanke på alder og nivå. Her sliter de mer med å bli en gjeng og dette påvirker videre spillet deres. Noe også lærer påpekte i samtalen vi hadde. FIFA-guttene er derimot ikke så opptatt av lagspilldelen, naturlig nok med tanke på at de kun har fokusert på individuell spilling foreløpig. Både Simen og Anders trekker frem FIFA pro clubs hvor de spiller på lag og styrer hver sin spiller, som blir spillverdenens svar på virkelig fotball. De har begge spilt dette med kompiser, men forteller at de foretrekker å spille individuelt.

På tross av at elevene legger frem flere gode punkter som taler for at e-sport bør regnes som en idrett, er ingen av dem opptatt av at dette må skje. De er fornøyd med at e-sport er e-sport og vet selv hvor mye innsats som ligger bak prestasjonene. Hvis idretten ikke vil akseptere dette så er ikke det noe problem for dem. Marcus forklarer dette på en god måte som heller spør om litt åpenhet enn anerkjennelse som idrett:

Om det blir kalt idrett eller om det blir kalt e-sport ser jeg ikke noe problem med. Bare folk åpner øynene litt for at det er en egen greie, det er ikke bare ingenting. Det er faktisk en konkurranse, hardt arbeid og mye trening for å få det til.

Som en avslutning på hvert av intervjuene med elevene ba jeg også om at de skulle beskrive e-sport med tre ord, hvor det her var noen ord som gikk igjen hos flere. I alfabetisk rekkefølge var ordene: Annerledes x2, artig, bra miljø, gøy, interessant, lærerikt x3, morsomt, motiverende og utviklende.

---

## 5.5 Erfaringer fra E-sportsarrangement i Malmö

I denne delen av oppgaven vil jeg gi et egenopplevd eksempel fra e-sport som tilskuersport. Selv om tilskuerrollen ikke er i fokus for denne oppgaven vil jeg påpeke at e-sport vokser som tilskuersport både blant de som følger e-sporten live og de som ser på gjennom ulike medieplattformer. I motsetning til for eksempel fotballen hvor du må betale xxx per måned for å følge toppfotball er det gratis å følge e-sport gjennom Twitch og andre medieplattformer. Andre reiser og ser arrangement live, noe jeg også gjorde denne gangen.

Jeg stod utenfor et stort bygg med påskriften Malmö Arena, noe som ikke ga de helt store assosiasjonene for meg. Dette er derimot hjemmebanen til ishockeylaget Malmö Redhawks, i tillegg til at det har blitt arrangert store arrangementer som Eurovision Song Contest, Junior Hockey VM og kongresser der (Malmö Arena, s.a.). Den dagen jeg var tilstede på arenaen var det derimot noe annet som stod på agendaen, nemlig Dreamhack Masters turneringen i CS. Først var det en dag full av interessante foredrag med ulike temaer innenfor e-sport som likestilling i e-sport, e-sportens vekst, nettsikkerhet og erfaringer hos spillere på kjente e-sportlag. Da vi deretter skulle over i arenaens hoveddel for å se åpningen og de første rundene av Dreamhack Masters var jeg veldig spent. For i tillegg til at dette var mitt første live-arrangement med e-sport, så var det også første gang med VIP-tribuneplass innenfor all idrett.

Oppe i «Lounge Skybox» som tribunen ble kalt satt jeg og de andre deltagerne fra foredragene noen høydemeter over de andre tilskuerne. Utsikten ga et unikt overblikk over både scene og tilskuere. En enkel skildring på settingen vil være å sammenligne det med en kombinasjon mellom et hvilket som helst annet idrettsarrangement, hvor tilskuerne sitter på tribuner rundt der idretten foregår, med en konsert hvor tilskuerne i tillegg står nært og i forkant av scenen. For meg og andre darentusiaster vil et arrangement innenfor e-sport og et innenfor dart oppleves som veldig like i utforming. Spillerne til de to konkurrerende lagene har hver sin side av scenen hvor det er rigget opp datamaskiner som de spiller på. Bak hvert av lagene er det en trener som forflytter seg mellom skjermene og observerer mens han gir tilbakemeldinger. For tilskuerne i hallen vises spillesekvensene direkte på en storskjerm så alle får med seg det som skjer i spillet. Flammer som simulerer eksplosjon, lyskastere, musikk og kommentatorer bidrar hele veien til å lage ekstra show og stemning. Blant tilskuerne er det jublende mennesker iført favorittlagets drakt, skjerf eller andre supporter effekter som viser hvem de holder med. Se vedlegg 8.8 for et eksempel.

## 6. Diskusjon

I dette kapittelet vil innholdet fra resultatkapittelet diskuteres og drøftes i lys av teori for å kunne besvare de aktuelle problemformuleringene. I tillegg legges det vekt på noen av de mer omfattende analytiske spørsmålene nevnt i innledningen som omhandler kjønn og idrettsdiskusjonen. Kapittelet vil derfor deles inn i disse underoverskriftene: Undervisningens organisering, læring og utvikling i faget, kjønn og idrett.

### 6.1 Undervisningens organisering

I bunn og grunn styres e-sportsundervisningens overordnede organisering av læreplan i likhet med andre toppidretter ved idrettsfag. Dette dreier seg om både kompetansemålene i læreplanen, hovedområder og timeantall som skal dekkes i løpet av et år (Udir, 2006, s. 3-10). Som både lærer og elever forteller i sine intervjuer foregår mesteparten av undervisningen i e-sportsrommet ved egen skjerm og spilleutstyr. I tillegg dekkes de delene av hovedområdene i læreplanen som tar for seg basistrening og treningsplanlegging gjennom undervisning i hall eller utendørs. Med andre ord kan det sies at undervisningen i toppidrett e-sport er lagt opp på en måte som kan fjerne noe av det ryktet rundt at dette dreier seg om innesittende og inaktiv ungdom, som utelukkende bruker flere timer inne på rommet sitt foran skjermen uten å bevege seg noe. Et sitat fra observasjonsnotatene mine som beskriver dette godt går på akkurat dette med en slik forhåndssatt tanke om at disse elevene ikke er lik andre idrettselever: «Jeg ser elever som ser ut til å like aktivitet. De hopper, løper og står på. De tuller som andre idrettselever, og finner baller eller annet utstyr på lageret når lærer ikke følger med. De gir alt i dueller på banen». Mye av aktiviteten de bedriver i hallen er knyttet opp mot det å bli bedre innenfor spillet med blant annet bedring av utholdenhet eller samarbeid gjennom lagspill. Et viktig moment her er lærers evne til å koble den fysiske aktiviteten nede i hallen opp mot teori som de har i klasserommet, noe som Anders mener at blir gjort og gir en større forståelse for hvorfor akkurat den aktiviteten gjennomføres.

På den ene siden kan det sies at e-sport passer bra inn som en toppidrett ved idrettsfag siden det tar for seg hovedområdene som går på basistrening, treningsplanlegging og mer spesifikk ferdighetsutvikling gjennom variert undervisning med ulik aktivitet. På den andre siden kan organiseringen av undervisningen være veldig avhengig av hvilken lærer som er ansvarlig for undervisningen i faget, noe både lærer og flere av elevene er enige om. Marcus er veldig

---

tydelig i sin sak da han forteller «Det blir løst på en bra måte, læreren vår er jo idrettsfaglærer, mens en annen skole har vel en tidligere prospiller og gjør det derfor veldig forskjellig». Lærer opptrår som bevisst i sin rolle og bruker sin bakgrunn fra idretten i tilrettelegging for læring og utvikling gjennom et læringsvennlig klima hvor kunnskapen ikke bringes inn i eleven utenfra, men eleven selv er aktiv i egen læring. Dette er i tråd med hva Dewey legger som føringer for læring, hvor utgangspunktet må være i eleven og eleven må selv kunne assimilere læringsstoffet (referert i Imsen, 2016, s. 148). I neste kapittel om læring og utvikling vil slike læringssyn og teorier diskuteres mer nøyaktig. Et god utgangspunkt for denne diskusjonen vil være et sitat av Dewey fra 30-tallet «en av de største feil skolen kan gjøre, er at eleven bare lærer det som blir undervist» (sitert i Imsen, 2016, s. 474).

## 6.2 Læring og utvikling i faget

I diskusjonen rundt læring og utvikling i faget e-sport er det flere faktorer som er sentrale å ta utgangspunkt i, som for eksempel sitatet fra Dewey. I tråd med problemformuleringen er elevenes opplevelse av læring og utvikling i e-sport et fokus, noe som innebærer at det datamaterialet fra intervjuene med elevene er det absolutt viktigste med tanke på dette. Første del av problemformuleringen tar derimot for seg organiseringen av undervisningen, noe som også innebærer fokusområder og målsettinger. Som et resultat av dette ses begge problemformuleringene som relevante i diskusjonen rundt læring og utvikling. Derfor vil det her være fokus på elevenes opplevelse, men i tillegg ses det på som viktig å inkludere lærers tanker rundt undervisningens læring og utvikling, samt å koble det hele opp mot læreplanen som er styrende for idrettsfag uavhengig av hvilken idrett det dreier seg om. Status for e-sport er at dette er en toppidrett som elever kan velge ved flere skoler i Norge. Selve diskusjonen rundt om dette er en idrett vil derfor ikke være relevant under dette punktet, men heller tas opp som et eget punkt senere i diskusjonsdelen.

Inne i sitt fjerde år som toppidrett ved videregående skoler er e-sport et forholdsvis ferskt tilbud, og med en læreplan som sist var redigert for 14 år siden så vil den naturlig nok ikke være 100% tilpasset dette tilbudet. På tross av dette er læreplanen nokså generell da denne har som oppgave å ta for seg et bredt utvalg idretter, og derfor kan også undervisningen i e-sport kobles opp mot denne. Som det kom frem gjennom dokumentanalysen av læreplanen heter det seg i formålet at: «Unge idrettsutøvere som ønsker å satse på målrettet og systematisk trening innen konkurranseidrett, skal gis mulighet til det» (Udir, 2006, s. 1). Med andre ord vil et

viktig moment med undervisningen i e-sport, i likhet med andre valgbare idretter, være at elevene skal drive målrettet og systematisk trening i sin egen idrett. Selv om idretten i Norge har vært tradisjonell og oppleves for meg som noe skeptisk til endringer i mange år, enten det dreier seg om fristil i langrenn, sjakk eller boxing, ses det i høringen til den nye læreplanen at det legges vekt på mangfold, rom for ulike syn og verdier og toleranse for hverandre (Udir, 2019a, s.1). Alle disse punktene taler for et mer åpent idrettsfag hvor også mer utradisjonelle idretter som e-sport er inkludert. I tillegg legges det i kjerneelementene til høringen vekt på at både motivasjon og entusiasme er viktige i prosessen med læring og utvikling (Udir, 2019a, s.1). Videre skriver de at det legges vekt på å kunne spesialisere seg og utvikle egne ferdigheter for å prestere best mulig og samtidig fremme læring gjennom god samhandling.

Lærer fortalte at det i e-sportsklassen er mange elever som begynte med det utgangspunktet at de bare spilte fordi at det var gøy, og at denne mengdespillingen bidrar med en grad av progresjon den også. Han legger også til grunn at elevene fortsatt skal oppleve glede og samhold. Dette innebærer derimot ikke at det på toppidrett e-sport legges opp til et opplegg hvor elevene kun skal bedrive mengdetrening. I likhet med de andre idrettene fokuserer også e-sport på progresjon og utvikling gjennom strukturert trening med målsettinger og treningsdagbøker knyttet til kapasitet- og arbeidskravsanalyse. Trening er ikke tilfeldig aktivitet, men kan «defineres som systematisk påvirkning av organismen over tid, med sikte på endring av de fysiske, psykiske og sosiale forutsetninger som ligger til grunn for prestasjonsevnen» (Gjerset, Haugen & Holmstad, 2006, s. 13). Et eksempel på mengdetrening uten noe spesifikt mål ville vært: «Spilte tre runder på banen Vertigo, beste resultat ble 16-7». Derimot et sitat fra den vedlagte treningsdagboken er: «16-14 seier. TL. Spilte helt greit selv, aimet var ikke helt på. Laget spilte bra sammen, men med et par svakheter vi ikke har hatt før. God kamp, litt annerledes enn de andre Mirage kampene vi har hatt». Før han samme dag la inn: «Nedjogging. Spilte mot offline bots for å få feelingen på aimet igjen etter en svakere Mirage kamp». Ved å se på disse treningsdagboknotatene til en av elevene er det tydelig at det er utvikling i fokus. De inneholder hva som gikk bra, hva som ikke gikk fullt så bra, følelsen han sitter igjen med, i tillegg til at han avsluttet med «nedjogging» for å fikse litt på det han følte at han ikke lyktes helt med i kampen.

Treningsdagboka tar derimot for seg kun det som går på trening og konkurranse innenfor spillet, og ingenting om annen trening. Noe som kan gi et feil bilde på hvordan situasjonen er da det i e-sportsundervisningen er fokus på både det fysiske, sosiale og det psykiske gjennom lagspill og basistrening i tillegg. Denne fysiske biten de er igjennom bidrar ifølge læreren til



---

at det hele oppfattes som mer seriøst for alle og at de er der for å utvikle seg. En annen faktor som kan være med på dette er det at de heller ikke er ren praktisk undervisning i e-sport, for læreren sørger for å ha teoriøkter på starten av øktene før elevene får egne oppgaver å jobbe med. Med andre ord ligger i hovedjobben til læreren i å planlegge og å gjennomføre undervisning som legger til rette for at de oppnår kompetansemål ved hjelp av fokus på strukturering av trening og faktorer som kan gjøre de både individuelt og i lag.

Lærer som ikke har bakgrunn som toppspiller i CS eller FIFA, men bred erfaring innenfor annen idrett fortalte at: «Det blir vanskelig for meg å være den som peker på akkurat det der skulle du gjort, men heller oppmuntre til: Okei, dette fungerte ikke så bra, hva kunne du/dere gjort bedre? Sette i gang evalueringsprosessen da...». Dette er en typisk undervisningsmetode som er tidligere nevnt med eleven som aktiv i egen læring, og kan også kobles til en typisk induktiv undervisningsmetode hvor problemløsning, oppdagende og erfaringsbasert læring står i sentrum. Disse begrepene beskriver det som karakteriserer elevens arbeid innenfor metoden, mens lærer får en veiledningsrolle (Brattenborg & Engebretsen, 2013, s. 128). En slik form for læring er i tillegg direkte knyttet til det Kirk definerer som «Guided discovery» og «Problem-solving» (referert i Karlefors & Larsson, 2018, s. 37). Lærer kan da veilede og motivere underveis, eller starte en evalueringsprosess gjennom gode spørsmål som får elevene til å tenke selv. En positiv side med en slik type undervisning er at «vi legger til rette for at eleven skal ha mulighet til å utforske og oppnå forståelse for kunnskapen, ikke bare beherske noe» (Brattenborg & Engebretsen, 2013, s. 128). Prøving og feiling som en del av refleksjon- og læringsprosessen kan også kobles til høringen til ny læreplan for toppidrett hvor dette er et av kjerneelementene (Udir, 2019a, s. 1).

En sentra del av det å drive med toppidrett er det å delta i ulike konkurransesettinger innenfor sin valgte idrett. Også i skole- og læreplansammenheng tar flere av kompetansemålene for seg det med å prestere i konkurranse med andre (Udir, 2006, s.8-9). CS er et lagspill hvor elevene jobber sammen i lag med en felles taktikk for å oppnå et mål, allikevel var det ingen av de elevene som går toppidrett e-sport som spilte i noe fast lag før de begynte på skolen. For at de skulle kunne konkurrere som i Telialigaen, som er en nasjonal serie i CS, ble de derfor satt inn i lag ut ifra hvilket nivå de lå på og hvilken rolle de liker å ha i laget. FIFA-gjengen som er et nyere tilskudd jobber fortsatt med en god konkurransearena, men også de konkurrerer gjennom turneringer som FUT champions og kvalifisering til e-serien. På denne måten får de alle erfaring innenfor en stor konkurransesetting hvor de får testet seg, lærer og utvikler seg, samt dekker de aktuelle kompetansemålene i læreplanen.

## 6.2.1 Elevenes opplevelse av undervisningen

Elevene opplever det å gå toppidrett med e-sport som både morsomt, annerledes, motiverende og interessant. I tillegg kom det frem gjennom intervjuene at alle elevene opplever at det legges til rette for et godt læringsmiljø hvor de både kan lære og å utvikle seg. Det er de som har hatt e-sport som toppidrett lengst som er mest fornøyd, men også av elever som er inne i sitt første år på e-sport kommer det frem gode punkter som vitner om et læringsfokus: «Det [teoretiske om det] fysiske blir ofte rettet mot de øktene vi skal ha på onsdagene, og da vet vi på en måte hvorfor vi gjør som vi gjør». I en klasse med det mangfoldet som er hvor elevene ikke utelukkende er fra idrettslinja, men i tillegg både fra studiespesialisering og media & kommunikasjon er en slik forståelse kanskje enda mer kritisk enn hos rene idrettselever. Spesielt faktorer innenfor treningslære som treningsprinsipper, målsettinger, treningsdagbøker, kapasitets- og arbeidskravsanalyse er mer ukjent for de som ikke har det faget gjennom idrettsfagene og vil være sentralt å inkludere i e-sportsundervisningen.

Som nevnt i innledningen ble det stilt spørsmåltegn rundt hvordan kompetansen til lærer kanskje ikke var tilstrekkelig med tanke på at det her kan være elever som har mye høyere kompetanse selv og hvordan dette eventuelt påvirker undervisningen. Sett opp mot Vygotskys proximale utviklingssone vet vi at dette kan bli et problem da bare en med mer kunnskap kan virke som en medierende hjelper for eleven (Imsen, 2014, s. 193). Gjennom både observasjoner og intervjuene viser det seg at når både lærer og elevene er bevisste på lærers kompetanse oppstår det en felles forståelse for hvordan undervisningen kommer til å foregå. Blant annet sa den ene eleven med FIFA følgende: «Fordi vi kan en del om FIFA selv, så kan vi snakke om erfaringer og sånt. Før han fortsetter med å si at hans oppfatning er at lærer har spilt en del av både FIFA og CS så han er ikke «helt bortreist hvertfall»». Flere av elevene er helt åpne på at når det kommer til det spilltekniske settes det krav til at de selv må reflektere og komme til løsninger selv, men at den gode organiseringen gjør opp for dette ved å lære dem mye rundt selve spillet og andre treningsprinsipper som er verre å lære seg på egenhånd. En ting som elevene spesielt drar frem som positivt er at læreren forstår at det krever tid å øve i timen, både med oppvarming og en eller to hele matcher. CS-matchene er et fast antall runder og tar den tiden det tar, så her må undervisningen organiseres så dette og annen undervisning tilpasses den tiden de har til rådighet på en litt annen måte enn for eksempel i fotball hvor man kan tilpasse lengden på matchene i trening.

---

Den aktive måten å lære på som ellers prioriteres i undervisningen får også positive tilbakemeldinger fra elevene hvor de blant annet trekker frem både muntlige presentasjoner for klassen og analysearbeid både av egne og andre sine prestasjoner i spillet. Som observasjonsnotatet mitt viste kom det frem at den koblingen elevene fikk seg imellom ved å kunne analysere matchene til hverandre og komme med tilbakemeldinger bidrar til et godt læringsmiljø. Slik elevene forklarer og jeg observerer undervisningen, kan den forstås som både reciprocal method og Guided discovery eller problem-solving som undervisningsmetode. Også i løpet av en og samme økt blir det benyttet mer enn én undervisningsmetode avhengig av hva som er tema og læringsmål for økten, noe som er i tråd med hva Metzler fremhever som sentralt for læring (referert i Karlefors & Larsson, 2018, s. 28). Et eksempel på dette er når lærer starter økten med 20 minutter tavleundervisning, før han går over til elevoppgaver og til slutt et mer elevstyrt opplegg hvor elevene øver på det de selv trenger å forbedre. Spesielt trekker elevene frem reciprocal method hvor de får i oppgave å gi tilbakemeldinger til hverandre som en undervisningsmetode de lærer mye av: «Vi brukes aktivt, noe vi absolutt lærer veldig mye av. Vi får selvinnsikt, respekt for hverandre og ser det fra et annet perspektiv». I lys av den proximale utviklingssonen vil de elevene med mest kunnskap fungere som en medierende hjelper for de med litt mindre kunnskap og på denne måten bidra til at de får til mer enn de på egenhånd ville klart.

Mange lærere ser på de reproduktive og lærerfokuserede undervisningsmetodene som mer hensiktsmessige å bruke for å nå alle elevene (Karlefors & Larsson, 2018, s. 41). Mye av aktiviteten i skolen som kroppsøving og toppidrett er på grunn av dette rettet inn mot et fokus på aktivitet og innsats, heller enn utforskning og problemløsning. Det kan derfor stilles spørsmålsteget til hvorfor det i toppidrett e-sport legges opp til undervisning hvor det i hovedsak blir brukt metoder hvor elevene har utpreget ansvar og styring over både fokus og veiledning for hverandre. Positivt for lærer og elever ved toppidrett e-sport her er det derimot at flere er enige med dem om at det er mye læring hos elever som selv er aktive i læringsprosessen (Imsen, 2016, s. 148; Karlefors & Larsson, 2018, s. 41). Med tanke på at tre av fire elever brukte ordet «lærerikt» og den siste av de brukte «utviklende» som ett av sine tre ord for å beskrive undervisningen, viser det at elevene opplever at læring og utvikling er en del av det å gå toppidrett e-sport på videregående.

### 6.3 Kjønn

Funn i observasjonene viser at elevene i toppidrett e-sport er en kjønns homogen gruppe uten noen jenter. Intervjuet med læreren viser at det har vært slik siden oppstarten av e-sport på den skolen. En positiv utvikling er derimot at det er noe interesse blant jenter under skolens hospiteringsdager, uten at dette har medført at noen har søkt foreløpig. Grunner til at det er mangel på jenter i klassen kan være flere, hvor heller ikke elevene og lærer er helt samstemte om hva de tror er hovedgrunnen. Gjennom intervjuet med ene eleven kommer det blant annet frem en tidligere avissak om at e-sport er diskriminerende da det ikke er noen jenter der, hvor det i tillegg hintes om fiendtlig innstilling og kjønnsdiskriminering til jenter som spiller som en av grunnene. Dette er i tråd med noe av det Ruvalcaba et al., nevnt tidligere i teoridelen, skriver om trakassering og kommentarer rundt kroppen til jenter i chat (2018, s. 297). Radmann og Hedenborg (2019) som også har sett på idrett, supportermiljø og nettmobbing i ulike forum viser til at jenter involvert i sport blir utsatt for mye hat på nett. Dette ble derfor et tema i de resterende intervjuene hvor det ble viktig å høre om både lærer og elevs holdning innenfor dette.

«I dagliglivet tenker mange at det er «naturlig» at gutter er høyere enn jenter. Det betyr imidlertid ikke at det ikke finnes jenter som er høyere enn gutter, uten at disse anses som unaturlige» (Engelsrud, 2015, s. 27). Slike stereotyper er det flere av innenfor kjønnsdiskusjoner og også i e-sport skilles det på kjønn ved å se på dette som en typisk gutteaktivitet (Ruvalcaba et al., 2018, 297). Selv om det er en økning av jenter som spiller og streamer tror læreren at jenter som gamer fortsatt kan bli sett på som litt rare, men at det ut ifra hans erfaringer ikke bør ligge noe problem i hva slags kjønn spillerne har. E-sport bør ifølge han være veldig gunstig også for jenter, da dette er en idrett hvor jenter har like store fysiske forutsetninger som gutter. Elevenes svar rundt dette med jenter som spiller kan tolkes i litt flere retninger, for på den ene siden så forteller en av elevene at hans holdninger mot motspillere er uavhengig av kjønn, men heller avhengig av hvor mye motspilleren har spilt. På en annen side forteller en av de mest rutinerte av e-sportelevene at jenter blir mer testet innenfor spillmiljøet, og at de i større grad må bevise at de er seriøse sammenlignet med gutter som spiller. Til tross for dette forteller samtlige av elevene at de er positive til å ha jenter som spiller, og at det er andre grunner for at det lave antallet jenter innenfor miljøet. En av elevene omtaler dessuten jenter innenfor spillmiljøet som «guder», noe som for meg tilsier at dette er

---

personer de ser litt opp til, noen det ikke er så mange av, samt noen han liker å både spille med og mot.

Hovedgrunnen til at det ikke er noen jenter i klassen tror elevene ligger i at det er for få jenter som spiller generelt og at de som eventuelt kunne vært med blir hindret av at det ikke er noen andre jenter med. Dette gjør at det blir færre til å hevde seg i toppen, og at svært få jenter når toppnivået til guttene ifølge Marcus. Det trekkes derimot frem et eksempel på en jente som anses å være veldig god innenfor spillmiljøet og har gjort seg kjent gjennom streamingtjenester hvor hun spiller online. Hun fokuserer på å vise frem gode ferdigheter innenfor spillet og er ikke av de såkalte «camgirls» eller «titty-streamers» som fokuserer på andre faktorer for å bli populær (Ruberg et al., 2019, s.473). Jenta som heter Julianne er dessverre ifølge Marcus kun en av ganske få som holder et høyt nivå, noe Håvard også nevner som et problem med tanke på forbilder for jentene. På tross av like forutsetninger for både jenter og gutter er det innenfor pro CS en liga for alle, men i tillegg en egen liga for jenter. En slik struktur er ikke ukjent innenfor idretten og har bidratt til bestemte ordninger av kjønn i alle år. «Har du deltatt i ballidrett, vil du ha erfart at du enten har spilt på gutte- eller jentelag. Var du ekstra god som jente, fikk du kanskje en plass på guttelaget?» (Engelsrud, 2015, s. 30).

«.... Kanskje om vi hadde hatt for eksempel LoL, så kunne det vært større sjans for å ha hatt jenter her». Dette er lærers sitat og henviser til at noe av problemet kanskje ligger i at spillene som tilbys rett og slett ikke treffer like mange jenter som gutter. Tall hentet fra Statens medieråd i Sverige (2019, s. 44) tilsier at lærer kan være inne på noe og viser at jentenes foretrukne spill ikke ligger innenfor det som anses for å være e-sportspill, men heller mobilspill og mer livssimulerende spill som The Sims. Sagt på en annen måte med e-sportsbegrep ligger de spillene som jenter spiller mest av innenfor såkalte «non-core genres» som ikke assosieres med e-sport og vil derfor ikke bidra til noe økning innenfor e-sportsmiljøet.

## 6.4 Idrett?

«Det tiker liksom innenfor alle bokser som er idrett for min del, bortsett fra at de ikke løper rundt og er dritslitne» lyder det fra læreren. Han mener at det må ses i en større sammenheng enn å fokusere på mangelen på utbredt fysisk bevegelse. Faktorer som nevnes er treningstimer som e-sportsutøverne legger bak seg for å oppnå de prestasjonene som de gjør, de arbeidskravene som er og hvor idrettslikt det er generelt. Noe av grunnen til at det, i motsetning

til over 60 andre land (IESF, 2020), ikke er anerkjent som en idrett her mener han at er på grunn av at Norge har en tendens til å være særegne og å være litt kritiske til nye tilskudd innenfor idretten. Har derimot "Norge" og idrettsforbundet et poeng i denne saken?

Med et utgangspunkt i den tidligere nevnte definisjonen av sport som sier at dette er fysisk, konkurransebasert og institusjonell aktivitet (Jonasson & Thiborg, 2010, s. 287) så har idrettsforbundet absolutt en sak. Som Parry (2018, s. 10) skriver så er det ikke det fysiske aspektet avgjørende i stor grad for resultatet, men at det helt klart er mengder med ferdigheter hos de som driver med e-sport. Gjennom observasjonen som er gjort er det vanskelig å argumentere mot dette, da utøvelsen av e-sport skjer sittende på en stol foran en skjerm. På tross av dette kan det læreren på e-sport sier forsvares ved å se litt dypere på hva selve utøvelsen virkelig innebærer. Et interessant funn som går på dette med fysisk anstrengelse oppstod under måling av puls på elevene underveis i økten mens de spilte. Puls klokken viste over 160 i puls, noe som tilsvarer omkring 80 % av makspuls hos en gjennomsnittlig elev ved videregående. Det er her tatt utgangspunkt i tommelfingerregelen om at makspulsen utgjør 220 minus alder, som ikke vil være et nøyaktig mål, men fungere som en pekepinn (Gjerset et al., 2006, s. 52). Lærer stiller derfor et spørsmålstegn til de som sier at dette er utøvere som ikke bruker kroppen sin, da de har en så høy hjertefrekvens mens de utøver idretten sin. Flere av elevene fortalte gjennom intervjuene at de opplever at deres idrett blir sett ned på av de andre idrettene, «en slapp måte å drive med toppidrett» og «kosespill» blir nevnt som utsagn. Det oppstår en slags rangering av toppidrettene, som ikke er et ukjent fenomen. Larneby viser i sin doktorgradsavhandling til en lignende rangering av idretter ved skolen hun forsket på, hvor rektor sier: «.... Om man är fotbollsspelare har man högst ranking. Fotbollen står över allt annat, sen kommer kanske något på fjärde femte plats, fotbollen är ju så och...» (2020, s. 267). Rektor legger også til at fotballspillerne ser ned på andre idretter, noe han lurer på hva som er grunnen til. I min forskning har jeg ikke vært i kontakt med noen av idrettselevne utenfor e-sportmiljøet, så det nærmeste jeg kommer er Anders og Simen som begge byttet fra toppidrett fotball og over til e-sport. Interessant i denne sammenheng er det at det var de to som kom med utsagnene «slappinger» og «kosespill» som de hadde fått høre av medelever. Så en rangering blant idrettene også på denne skolen er ikke utenkelig, på tross av at e-sport også er en idrett hvor det kreves like mye trening og ferdighet. Det er derimot viktig å få frem at det ikke er viktig for elevene selv at dette ses på som en idrett, men at det blir tatt på alvor.

I tidligere forskningsartikler blir det lagt vekt på andre sentrale ferdigheter innenfor e-sport som konsentrasjon, presisjon, kommunikasjon og skyteskills (Llorens, 2017, s. 471), i tillegg

---

til raske reflekser, øye-hånd koordinasjon, hurtige bevegelser, memorering og taktiske ferdigheter (Jenny et al., 2017, s. 7-8). Dette er egenskaper som elevene også har inkludert i sine arbeidskrav- og kapasitetsanalyser, i vedlegg 8.6. Eleven med lengst fartstid på e-sport toppidrett legger vekt på den store forskjellen mellom e-sportnivået, med mye spesifikk og repetitiv trening på ulike ferdigheter, og ordinært spillonivå med kun mengdetrening. De nevnte ferdighetene er typiske individuelle ferdighetene som gjelder både innenfor CS og FIFA, men i tillegg ligger e-sport innenfor lagidrett som flere av elevene og lærer påpeker. Dette er med andre ord en idrett hvor det handler om å prestere både individuelt og i lag. Spesielt i CS som er et lagspill hvor fem spillere jobber sammen mot et felles mål og hver enkelt har sin rolle i laget blir det å fungere sammen sentralt. I FIFA som ofte spilles individuelt er ikke dette så aktuelt, men også der er det turneringer hvor flere spiller på lag. For å prestere sammen presiserer en av elevene at vennskap, kjennskap til hverandres personlighet, taktiske ferdigheter og evne til å holde fokus er viktige faktorer for lagspillet. Med bakgrunn i dette er lagoppgaver, samarbeidsøvelser og teambuilding en del av undervisningen spesielt i oppstarten av skoleåret. Som lærer forteller så bidrar dette til en større trygghet i gruppa og vil kunne gjøre det enklere å gi tilbakemeldinger til hverandre samtidig som at det blir mer tydelig hvem som er en tydelig leder. Å bli «en gjeng» påpekes som et mål for elevene, hvor de reiser på arrangementer, finner på ting sammen, samt er venner både gjennom spillet og ellers. Den største og første forskjellen en ukjent person som kommer inn i e-sportrommet vil oppleve er hvor varierende kommunikasjonen er mellom de ulike lagene. Det ene laget med mest rutine kommuniserer mye og med korte nøyaktige beskjeder mellom seg, som gjøre det enkelt for resten av laget å oppfatte hva som skjer.

En faktor som tidligere har blitt tatt opp som en mangel innenfor e-sportmiljøet er en sterk og styrende paraplyorganisasjon til å sette like regler og retningslinjer for alle (Hallmann, 2017, s. 16; Parry, 2018, s. 11; Jenny et al., 2017, s. 14). Lærer sammenligner systemet i e-sport med NFL hvor penger er en gjentakende faktor i både deltagelse, premier, kommersialisering og oppmerksomhet. Parry (2018, s. 12) trekker også frem dette som et problem da det ved pengestyring vil kunne endres spill og regler hele tiden. Med andre ord medfører flere mindre organisasjoner uten en tydelig leder at spillutviklere og ulike sponsorer kan arrangere og styre reglene som de selv ønsker. Lærer fremhever derimot at i Norge, som et av få land, er også det tradisjonelle systemet med divisjoner representert innenfor e-sport gjennom Telialigaen. Ved å inkludere e-sport som en del av Norges idrettsforbund ser lærer fordeler som større trygghet og sunne verdier, men ser store utfordringer i at det er store forskjeller på hvor fort

ting utvikler seg i e-sport kontra annen norsk idrett. Som Parry (2018, s. 12) nevner så kan det skje stadige endringer i spill og turneringer avhengig av hva som er mest populært, mest pengeinntjenende og hvem som setter opp konkurransene. Skolen på sin side prøver å ikke la seg påvirke av det kommersielle og det typiske sponsorfokuset, da disse strider mot generelle regler de har på idrettsfag. I likhet med en gruppe utvalgte idrettsutøvere og andre utøvere innenfor ekstremспорт som har sponsoren Red Bull, har også e-sport mye av sponsingen sin fra lignende drikke-merker. Eksempelvis Monster og Mountain Dew. Red Bull som sponsorer for norske idrettsutøvere og Norges idrettsforbund som organisasjon har skapt flere konflikter gjennom tidene. Petter Northug og Henrik Kristoffersen, sponset av Red Bull, har for eksempel vært i flere uenigheter med idrettsforbundet på grunn av plassering av sponsermerker på klær og utstyr. Dette er bare en del av problemene som oppstår rundt sponsorer innenfor e-sport, hvor nettbaserte utenlandske aktører som fremmer betting er av de mest høyaktuelle. Her kommer de i konflikt med idrettsforbundets regler mot en slik type sponsor (Christiansen, 2020, s. 1). Også innenfor skole og idrettsfag oppstår det en form for interessekonflikt, da observasjonen viste at i likhet med i de andre toppidrettene, er det heller ikke lov i toppidrett e-sport å ha med seg energidrikke. Med andre ord kan det sies at også i skolen er noen av sponsorene innenfor e-sportsidretten i konflikt med den tradisjonelle idretten.

Et viktig punkt for elevene i diskusjonen rundt e-sport som idrett er den kompetitive delen av spillingen. Som en av elevene sier så er det forståelse for at flere som ikke kjenner til hvordan e-sport gjennomføres er kritiske til at dette er en idrett, men at han etter å ha fått et dypere innblikk ser hvor kompetitivt det er. Det arrangeres turneringer av spillutviklere og andre sponsorer, men også større OL-lignende arrangementer som The Electronic Sports World Cup (Hallmann, 2017, s. 16). Elevene reiser også på konkurranser, deltar i turneringer, spiller i divisjon og er på ulike LAN. Etter å ha deltatt på et e-sportsarrangement selv ble jeg overrasket over hvor publikumsvennlig denne idretten er lagt opp live. Det ga assosiasjoner til andre idrettsarrangement, med mye liv og folk som heier i publikum, god organisering og kommentatorer.

Etter å ha sett hvordan e-sporten fremstår både i konkurransesetting og i treningsdelen gjennom toppidrett e-sport på videregående er det vanskelig for meg å se grunner til at det ikke bør aksepteres som en idrett i Norge. Det som derimot fremkommer av intervjuene er at det ikke er så viktig for elevene at det blir sett på som en idrett, men at folk skjønner at det er en egen aktivitet som det ligger mye trening og arbeid bak for å kunne prestere på et høyt nivå.



---

## 7. Oppsummerende og konkluderende kommentarer

Hovedfokuset i denne masteroppgaven har vært toppidrett e-sport på idrettsfag ved videregående skole, med ekstra fokus på undervisning, elevenes opplevelse av læring og utvikling i faget. Dette er en helt ny idrett i en toppidrettsfagkontekst og det stiller andre krav til skolene og lærerne som tilbyr retningen sammenlignet med mer tradisjonelle idretter. Også elevene er en del av formingsprosessen, hvor noen elever har vært med fra skolens andre år med e-sportstilbudet og kunne dermed bidra med erfaring de har skapt seg i løpet av flere år. Etter hvert som prosjektets metodedeler ble gjennomført kom det flere interessante retninger og funn i datamaterialet. Resultatene viser blant annet at e-sport som toppidrett ved idrettsfag har flere utfordringer når det kommer til kjønnsperspektiver, definisjon av e-sport som idrettsfenomen, e-sportens kommersialisering og hvordan læringsmålene operasjonaliseres.

Som nevnt i kapittel om kvalitetsikring er dette en masteroppgave som, i tråd med problemformulering, gir svar på hvordan undervisningen i toppidrett e-sport er lagt opp og hvordan elevene opplever læring og utvikling i faget ved denne skolen. En svakhet ved oppgaven er dermed at dette ikke uten videre kan overføres til andre skoler med tilbud om toppidrett e-sport. Som både elever og lærer forteller så har andre skoler en annen type lærer, nemlig en tidligere profesjonell e-sportutøver, og vil kunne ha en helt annen tilnærming enn læreren i mitt prosjekt. Derimot i den årlige skoleturneringen hvor elevene konkurrerer i CS var det i 2019 16 lag fordelt på 9 forskjellige skoler, noe som viser til et relativt lavt antall skoler med e-sport fortsatt. Med andre ord gir denne forskningen data hentet fra en av få tilgjengelige skoler i Norge, i tillegg til at det er en av de første skolene som introduserte tilbudet.

Undervisningens organisering som er første problemformulering viser at lærerens styrker og bakgrunn innenfor idrett danner grunnlaget for opplegget med stort fokus på generelle treningsprinsipper, treningsplanlegging og basistrening. Dette medfører en undervisningsorganisering som er veldig lik den jeg selv opplevde som en idrettselev med toppidrett fotball. Videre er det ingen fasit på hvordan øktene blir lagt opp, heller ses det en variasjon i både undervisningsmetode og læringssyn. Den idrettsspesifikke treningen innenfor e-sport, hvor mange av elevene er på et høyere nivå enn læreren selv, løses for eksempel på en litt annen måte enn den typiske «vis og forklar» som blir benyttet ved basistreningen. Elevene er selv veldig aktive i egen læring gjennom å veilede hverandre og å reflektere rundt egne valg kontinuerlig. Prøving og feiling som blir en del av denne refleksjonsprosessen er

viktige punkter som utgjør et punkt i kjerneelementene til høringen til ny læreplan i toppidrett (Udir, 2019a, s. 1). Elevene er strukturerte i sin trening og har fokus på viktige redskaper innenfor treningsplanlegging som kapasitetsanalyse, arbeidskravsanalyse og treningsdagbøker. Elevene opplever en kobling mellom teori og fysisk trening, som gir en bredere forståelse for hvorfor de gjennomfører akkurat den treningen. Begrunnet i resultatet som viser at elevene er fornøyde da de opplever både læring og utvikling i faget, så ser jeg for meg at denne oppgaven kan være en hjelper for de skolene som i fremtiden ønsker å inkludere et slikt tilbud.

En av de første observasjonene som utmerket seg var kjønns sammensetningen i klassen. Dette er en klasse bestående av kun gutter, noe som gjorde at dette raskt ble et aktuelt tema. Flere ulike grunner blir diskutert hvor tidligere studier forteller at spesielt jenter blir utsatt for nettmobbing og hets via chat eller forum (Ruvalcaba et al., 2018, .s 297; Radman & Hedenborg, 2019). Elevene og lærer utelukker derimot at dette er grunnen til det manglende antall av jenter på e-sport, og legger andre faktorer til grunn for dette. Selv om den ene eleven forteller noe som kan tyde på at jenter kanskje må bevise mer for å bli akseptert som seriøse spillere, er de alle enige om at de ønsker å ha jenter i klassen og å spille med dem. Videre sier elevene at det lave antallet jenter som driver med e-sport generelt påvirker både nivået og at de få som spiller ikke tørr å ta steget inn i e-sportklassen. Lærer mener i tillegg at spillene de tilbyr ikke treffer helt hos mange jenter som spiller, og at spill som LoL kan gjøre det mer aktuelt for dem. Dette kan underbygges av tall fra Statens medieråd i Sverige som viser til at jenter flest foretrekker helt andre spill enn de typiske core-sjangerne med for eksempel CS (2019, s. 44). Et bredere utvalg spill vil troligvis kunne bidra til at jenter har en større framtid innenfor toppidrett e-sport på skolen.

Det som utgjorde det største underliggende spørsmålet på forhånd av studien og førte til fokuset på undervisningssituasjonen, var hvordan en idrett som ikke er anerkjent som idrett i Norge har fått innpass som en toppidrett ved idrettsfag i norske skoler. Blant elever og lærer er det derimot ingen tvil om at dette er en idrett som hører til på idrettsfag, da de legger vekt på ulike faktorer som gjør det til en idrett. Lærer mener at det ikke nytter å ha et snevert syn som isolerer idrett til å være en aktivitet hvor det fokuseres på at utøverne løper rundt og blir fysisk utmattet. Han trekker særlig frem at e-sporten består av treningstimer på nivå med de aller beste utøverne innenfor andre idretter, samt hvor idrettslikt e-sport er generelt med arbeidskrav og utførelse. E-sporten vil aldri kunne sammenlignes med langrenn, håndball eller fotball, som er typiske tradisjonelle norske idretter, når det dreier seg om fysisk bevegelse. E-

---

sport på sin side har derimot også fysiske påkjenninger som kjennes på kroppen. Et av de mest interessante funnene som viste dette var måling av puls underveis i en e-sportøkt, hvor klokken fortalte at elevene hadde over 160 i puls noe som grovt regnet betyr 80 % av makspuls. Med andre ord setter det krav til å ha en kropp som fungerer under høy puls over en periode, i tillegg de til andre sentrale ferdighetene nevnt i tidligere forskning. Et viktig aspekt i diskusjonen rundt om e-sport bør anerkjennes som en idrett er utøvernes eller her elevenes egen mening om saken, nemlig at det ikke er viktig for dem at dette skjer. Lærer mener derimot at det er flere fordeler ved at e-sport kommer innunder Norges idrettsforbund, hvor trygghet og sunne verdier er de viktigste. Dette samarbeidet med idrettsforbundet har imidlertid vist seg å ikke være det enkleste å løse og problematikk rundt sponsorer er noe av det som har skapt splid. Spesielt et annet funn er interessant innenfor denne problematikken og går på energidrikk som sponsor, noe det er mye av innenfor e-sport. På idrettsfag er det ikke lov med energidrikk i timer generelt og heller ikke i toppidrett e-sport, noe som viser til en annen interessekonflikt mellom idretten og e-sport. Funnene viser at det er flere faktorer som gjør koblingen mellom idrett og e-sport trøblete. Derimot med en konkurransebasert, fysisk krevende aktivitet som e-sport vil et samarbeid med idrettsforbundet bidra til den institusjonelle styringen som mangler for å være innenfor Jonasson & Thiborg (2010, s. 287) sin definisjonen på sport eller idrett.

E-sport i skolen er et så nytt og originalt tema som det nesten ikke er forsket noe på, og gir derfor mange veier videre for ny forskning. Med utgangspunkt i funn gjort i denne masteroppgaven kunne det vært interessant å sett videre på kjønnsdiskusjonen i e-sport, e-sportens fysiske forutsetninger eller det kommersielle fokuset med sponsorer. På samme måte hadde det vært interessant å sett mer på e-sport i skolesammenheng hvor en mulighet er å sammenligne undervisningen på denne skolen med en annen skole hvor lærer har bakgrunn som tidligere profesjonell e-sportutøver. Med en ny læreplan publisert og klar for bruk det neste skoleåret blir det kanskje endringer i eksisterende praksis for å tilpasse seg til den, noe som også kan være et interessant inngangsfokus i forskning innenfor e-sport og skole. Dette er noen av mulighetene som hadde vært interessant å forske videre på innenfor e-sport generelt og i skolesammenheng. Med lite forskning tilgjengelig og mye urørte temaer er det mange muligheter for videre forskning. For meg har det vært en interessant forskningsprosess som gir dypere innsikt i et forholdsvis nytt fenomen i Norge. Min forskning har derfor forhåpentligvis gitt svar på noen av spørsmålene rundt toppidrett e-sport i skolen, i tillegg til å åpne noen nye dører for meg innenfor idrettsfag ved videregående skole, som jeg ønsker å jobbe med i fremtiden.

## Litteraturliste

Activision. (2020). *Activision Blizzard announces strong first-quarter 2020 financial results*.

Hentet fra <https://investor.activision.com/news-releases/news-release-details/activision-blizzard-announces-strong-first-quarter-2020>

Arnaud, J. C. (2009). eSport – A New Word. I J. Christophers & T. Scholz (Red.), *eSports yearbook 2009* (s. 11-12). Norderstedt: Books on Demand GmbH.

Borowy, M. & Jin, D. Y. (2013). Pioneering E-Sports: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. *International Journal of Communication*, 7, 2254–2274.

Brattenborg, S. & Engebretsen, B. (2013). *Innføring i kroppsøvingsdidaktikk*. (3. utg.). Kristiansand: Høyskoleforlaget.

College esports in the United States. (2020). I *Wikipedia*. Hentet 5.mai 2020, fra [https://en.wikipedia.org/wiki/College\\_esports\\_in\\_the\\_United\\_States#cite\\_note-1](https://en.wikipedia.org/wiki/College_esports_in_the_United_States#cite_note-1)

Christiansen, A. K. (2020, 6. mai). E-sport velger bort NIF: inngår millionavtale med bettingselskap. VG. Hentet fra <https://www.vg.no/sport/i/LA7kXP/e-sport-velger-bort-nif-inngaar-millionavtale-med-bettingselskap>

Dahlberg, H. & Dahlberg, K. (2019). The question of meaning – a momentous issue for qualitative research. *International Journal of Qualitative Studies on Health and Well-being*, 14(1), 1598723. <https://doi.org/10.1080/17482631.2019.1598723>

De nasjonale forskningsetiske komiteene. (2016). *Forskning, samfunn og etikk*. Hentet fra <https://www.etikkom.no/forskningsetiske-retningslinjer/Samfunnsvitenskap-jus-og-humaniora/>

De nasjonale forskningsetiske komiteene. (2016a). *Generelle forskningsetiske retningslinjer*. Hentet fra <https://www.etikkom.no/forskningsetiske-retningslinjer/Generelle-forskningsetiske-retningslinjer/>

Engelsrud, G. (2015). Kjønn og inkludering. I Ø.F. Standal & G. Rugset (Red.), *Inkluderende kroppsøving* (1. utg., s. 24-43). Oslo: Cappelen Damm Akademisk.

---

Engh, R. (2010). Vurdering for læring. Hva og hvorfor? I S. Dobson & R. Engh (Red.), *Vurdering for læring i fag* (1.utg., s. 37-48). Kristiansand: Høyskoleforlaget.

EA SPORTS. (2020). *FIFA-spillene*. Hentet fra <https://www.ea.com/nb-no/games/fifa>

Eserien. (2019). *Norges offisielle Fifa-liga utvides med flere lag*. Hentet fra <https://www.eserien.no/nyheter/norges-offisielle-fifa-liga-utvides-med-flere-lag>

ESL gaming. (2020). *TEAMS*. Hentet fra <https://pro.eslgaming.com/csgo/proleague/teams/>

E-sports. (s.a.). I *Cambridge Dictionary*. Hentet fra <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/e-sports>

Fangen, K. (2010). *Deltagende observasjon*. Bergen: Fagbokforlaget.

Føllesdal, D. & Walløe, L. (2000). *Argumentasjonsteori, språk og vitenskapsfilosofi*. Oslo: Universitetsforlaget

Gjerset, A., Haugen, K., & Holmstad, P. (2006). *Treningslære*. Oslo: Gyldendal undervisning.

Gough, C. (2019). *Counter-Strike:Global Offensive – Statistics & Facts*. Hentet fra <https://www.statista.com/topics/4267/counter-strike-global-offensive/>

Gough, C. (2020). *CS:GO peak concurrent player number on Steam 2016-2020*. Hentet fra <https://www.statista.com/statistics/808630/csgo-number-players-steam/>

Gough, C. (2020a). *Number of registered players of Fortnite worldwide 2020*. Hentet fra <https://www.statista.com/statistics/746230/fortnite-players/>

Gries, S. (2018). eSports and the Olympic Movement: A Short Analysis of the IOC Esports Forum. I J. Hiltcher & T.M. Scholz (Red.), *eSports Yearbook 2017-18* (s. 9-19). Norderstedt: Books on Demand GmbH.

Grimen, H. & Ingstad, B. (2008). Kvalitative forskningsopplegg. I P. Laake, B. R. Olsen, H. B. Benestad (Red.), *Forskning i medisin og biofag* (2.utg., s. 321-350). Oslo: Gyldendal akademisk.

- Hallmann, K. & Giel, T. (2017). eSports – Competitive sports or recreational activity? *Elsevier*, 18(21), 14-20. <http://dx.doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>
- Heimer, R. (2019, 29. oktober). How many people play League of Legends – Updated 2019 [Bloggpost]. Hentet 21.04.2020 fra <https://www.unrankedsmurfs.com/blog/players-2017>
- Hofmann, B. & Holm, S. (2008). Vitenskapsteori. I P. Laake, B. R. Olsen, H. B. Benestad (Red.), *Forskning i medisin og biofag* (2.utg., s. 29-65). Oslo: Gyldendal akademisk.
- Holm, S. & Olsen, B. R. (2008). Etikk i menneske- og dyreforsøk. I P. Laake, B. R. Olsen, H. B. Benestad (Red.), *Forskning i medisin og biofag* (2.utg., s. 90-114). Oslo: Gyldendal akademisk.
- Hilwoodre, I.V. & Pot, N. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 14 – 27.
- Hynne, M. (2018). Ola «element» Moum innlemmet i Esports Hall of Fame.. Hentet fra <https://www.gamer.no/artikler/e-sport-ola-element-moum-innlemmet-i-esports-hall-of-fame/447511>
- Hynne, M. (2019). Største som har skjedd et norsk CS-lag på flere år. Hentet fra <https://www.gamer.no/artikler/e-sport-nordvind-klare-for-esea-mdl-dette-setter-norge-litt-mer-pa-kartet/480829>
- Imsen, G. (2014). *Elevenes verden: Innføring i pedagogisk psykologi*. (5. utg.). Oslo: Universitetsforlaget.
- Imsen, G. (2016). *Lærerens verden: Innføring i generell didaktikk*. (5. utg.). Oslo: Universitetsforlaget.
- International Esports Federation. (2020). *Member nations*. Hentet 23.04.20 fra <https://iesf.org/about/members>
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C. & Olrich T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport". *Quest*, 69(1), 1-18. <http://dx.doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>

---

Jenson, J. & de Castell, S. (2018). "The Entrepreneurial Gamer": Regendering the Order of Play. *Sage Journals*, 13(7), 728-746. <https://doi.org/10.1177/1555412018755913>

Johannessen, A., Tufte, P.A. & Christoffersen, L. (2016). *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode*. Oslo: Abstrakt forlag.

Johannessen, L. E. F., Rafoss, T. W. & Rasmussen, E. B. (2018). *Hvordan bruke teori? Nyttige verktøy i kvalitativ analyse*. Oslo: Universitetsforlaget.

Jonasson, K. & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287-299. <https://doi.org/10.1080/17430430903522996>

Jonasson, K. (2016). Broadband and circuits: the place of public gaming in the history of sport. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 28-41.

<http://dx.doi.org/10.1080/17511321.2016.1171250>

Karlefors, I. & Larsson, H. (2018). Searching for the 'How': Teaching methods in Swedish physical education. *Scandinavian Sport Studies Forum*, 9, 25-44.

Keiper, M. C., Manning, R. D., Jenny, S., Olrich, T. & Croft, C. (2017). No reason to LoL at LoL: the addition of esports to intercollegiate athletic departments. *Journal for the Study of Sports and Athletes in Education*, 11:2, 143-160.

<https://doi.org/10.1080/19357397.2017.1316001>

Kirke- og undervisningsdepartementet. (1989). *Om den videregående skolen*. (St.meld. nr. 22, 1979–80). Oslo: Kirke- og undervisningsdepartementet.

Kirke-, utdannings- og forskningsdepartementet. (1991). *Kunnskap og kyndighet – om visse sider ved videregående opplæring*. (St.meld. nr. 33, 1991-92). Oslo: Kirke-, utdannings- og forskningsdepartementet.

Kunnskapsdepartementet. (2004). *Dette er Kunnskapsløftet* [Rundskriv F-13/04]. Oslo: Kunnskapsdepartementet.

Kårhus, S. (2016). Diskurser i tilrettelegginger for idrettsaktive elever i skolesystem. *Norsk pedagogisk tidsskrift*, 100(1), 37-48.

- Kårhus, S. (2016a). What limits of legitimate discourse? The case of elite sport as 'thinkable' official knowledge in the Norwegian national curriculum. *Sport, Education and Society*, 21:6, 811-827. <https://doi.org/10.1080/13573322.2014.975112>
- Larneby, M. (2020). *Vi och de andra* (doktorgradsavhandling). Malmö universitet, Malmö.
- Llorens, M. R. (2017). eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), 464-476. <https://doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947>
- Madsen, C. (2020). *eFotball: Lanserer NM i «Pro Clubs»*. Hentet fra <https://www.fotball.no/barn-og-ungdom/eFotball/efotball-lanserer-nm-i-pro-clubs/>
- Malmö Arena. (s.a.). *Om Malmö Arena*. Hentet fra <https://www.malmoarena.com/om-malmo-arena>
- Norsk senter for forskningsdata. (2018). *Om oss*. Hentet fra [http://www.nsd.uib.no/personvernombud/om\\_oss.html](http://www.nsd.uib.no/personvernombud/om_oss.html)
- Norsk senter for forskningsdata. (s.a.). *Meldeskjema for behandling av personopplysninger*. Hentet fra [http://www.nsd.uib.no/personvernombud/meld\\_prosjekt/meldeskjema](http://www.nsd.uib.no/personvernombud/meld_prosjekt/meldeskjema)
- Olsen, P. S. (2020). *Disse norske spillerne vant mest premiepenger i 2019*. Hentet fra <https://www.gamer.no/artikler/e-sport-superar-for-de-norske-e-sportstjernene/482238>
- Olsson, H. & Sørensen, S. (2003). Kvalitativ respektive kvantitativ tilnærming. I H. Olsson & S. Sørensen (Red.), *Forskningsprosessen: Kvalitative og kvantitative perspektiver* (1.utg., s. 16-27). Oslo: Gyldendal.
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology*, 14, 154-166. <https://doi.org/10.1037/a0019440>
- Radmann, A. & Hedenborg, S. (2019). Gender trouble in digital football fandom : A Swedish perspective. I S. Lawrence & G. Crawford (Red.), *Digital football cultures: fandom, identities and resistance* (s. 86-103). London: Routledge.
- Reppe, P. N. (2018). *Meningen med E-sport: en studie om E-sport som toppidrett i skolen* (Masteroppgave, OsloMet). Hentet fra <https://oda.hioa.no/nb/item/asset/dspace:26349/Reppe.pdf>



---

Rikidrettsförbundet. (2020). *Idrott på lika villkor*. Hentet fra

<https://www.rf.se/RFarbetarmed/jamstalldhet/>

Robert Morris University Club Sports. (2019). *RMU Announces Scholarships for 2020 Legends of Runeterra Esports Team*. Hentet fra

<https://rmuclubsports.com/news/2019/11/15/rmu-announces-scholarships-for-2020-legends-of-runeterra-esports-team.aspx>

Ruberg, B., Cullen, A. L. L. & Brewster, K. (2019). Nothing but a “titty streamer”: legitimacy, labor, and the debate over women’s breasts in video game live streaming. *Critical Studies in Media Communication*, 36(5), 466-481.

<https://doi.org/10.1080/15295036.2019.1658886>

Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R. & Otten, M. P. (2018). Women’s Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 295-311.

<https://doi.org/10.1177/0193723518773287>

Schaeperkoetter, C. C., Mays, J., Hyland, S. T., Wilkerson, Z., Oja, B., Krueger, K., Christian, R. & Bass, J. R. (2017). The “New” Student-Athlete: An Exploratory Examination of Scholarship eSports Players. *Journal of Intercollegiate Sport*, 10, 1-21.

<https://doi.org/10.1123/jis.2016-0011>

Solstad, K. J. (1997). *Equity at Risk. Planned Educational Change in Norway: Pitfalls and Progress*. Oslo: Scandinavian University Press.

Statens medieråd. (2019). *Ungar och medier 2019*. Hentet fra

[https://statensmedierad.se/publikationer/ungarochmedier/ungarochmedier2019.3347.html?query=\\*](https://statensmedierad.se/publikationer/ungarochmedier/ungarochmedier2019.3347.html?query=*)

Thagaard, T. (2018). *Systematikk og innlevelse: en innføring i kvalitativ metode*.

Fagbokforlaget: Bergen.

Tombra, F. (2020, 10. mai). Uro i e-sportforbundet: spillsekskap dropper millionavtale. VG.

Hentet fra <https://www.vg.no/sport/i/1nJebB/uro-i-e-sportforbundet-spillsekskap-dropper-millionavtale>

Utdanningsdirektoratet. (s.a.). *Hva er fagfornyelsen?* Hentet fra <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/lareplanverket/fagfornyelsen/nye-lareplaner-i-skolen/>

Utdanningsdirektoratet. (2006). *Læreplan i toppidrett - valgfrie programfag i utdanningsprogram for idrettsfag (IDR5-01)*. Hentet fra <https://www.udir.no/kl06/IDR5-01/Hele/Formaal>

Utdanningsdirektoratet. (2019). *Høring for: Læreplan i toppidrett – valgfrie programfag i utdanningsprogram for idrettsfag*. Hentet fra <https://hoering.udir.no/Hoering/v2/353?notatId=726>

Utdanningsdirektoratet. (2019). *Utdanninger – idrettsfag*. Hentet fra [https://utdanning.no/sok#fq={!tag=ss\\_menu\\_1}ss\\_menu\\_1%3Aa%20utdanningsmeny&fq={!tag=ss\\_menu\\_1%2Css\\_menu\\_2}ss\\_menu\\_2%3Aavg&q=idrettsfag](https://utdanning.no/sok#fq={!tag=ss_menu_1}ss_menu_1%3Aa%20utdanningsmeny&fq={!tag=ss_menu_1%2Css_menu_2}ss_menu_2%3Aavg&q=idrettsfag)

Vermeulen, L., Van Looy, J., De Grove, F., & Courtois, C. (2011). *You are what you play? A quantitative study into game design preferences across gender and their interaction with gaming habits*. Proceedings of Digra: Think, Design, Play, Digital Games Research Association. Hilversum, The Netherlands.

Wedervang, M., Jabari, D. & Solheim, A. (2020, 10. mai). *Bettingselskap trekker seg fra e-sportavtale*. Tv2. Hentet fra <https://www.tv2.no/sport/11438764/>

Zhouxiang, L. (2016). From E-Heroine to E-sports: The Development of Competitive Gaming in China. *The international journal of the history of sport*, 33(18), 2186-2206. <https://doi.org/10.1080/09523367.2017.1358167>

---

## 8. Vedlegg

### 8.1 Infoskriv til lærer og elever

#### Vil du delta i forskningsprosjektet

#### *”E-sportens plass på idrettsfag”?*

Dette er et spørsmål til deg om å delta i et forskningsprosjekt hvor formålet er å se på undervisningssituasjonen ved toppidrett e-sport, med fokus på læring/utvikling. I dette skrevet gir vi deg informasjon om målene for prosjektet og hva deltakelse vil innebære for deg.

#### Formål

- Dette er en masteroppgave som vil fokusere på e-sport toppidrett ved idrettsfag. Det er lite eksisterende forskning innenfor dette temaet både i Norge og på verdensbasis. Det ses derfor ekstra spennende å få jobbe med dere i en prosess som skal forsøke å tette kunnskapshull innenfor et nytt tema.
- Mine hovedproblemstillinger er:
  - \**Hvordan er undervisningen i e-sport lagt opp?*
  - \**Hvordan opplever elevene/studentene at undervisningen bidrar til deres læring og utvikling?*

#### Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?

- Norges idrettshøgskole er ansvarlig for prosjektet.

#### Hvorfor får du spørsmål om å delta?

- Det er frivillig å delta i et slikt forskningsprosjekt, men jeg håper selvfølgelig at flest mulig ser på dette som noe positivt og vil hjelpe til å formidle mer kunnskap rundt e-sport toppidrett. Det blir ikke mulighet til at alle får delta, da dette blir et for stort utvalg for denne typen oppgave, men det blir mulighet for å komme med en forsterket forespørsel om dette skal være aktuelt. Utvalget vil dreie seg om 3-5 elever, samt de aktuelle lærerne.

#### Hva innebærer det for deg å delta?

- Hvis du velger å delta i prosjektet, innebærer det at du stiller til ett individuelt intervju og ett gruppeintervju. Intervjuene kan variere noe i tid, men vil være på inntil 60 minutter. Noen spørsmål er veldig åpne og vil gi deg muligheten til å fortelle det du ønsker å fortelle om e-sport, mens andre blir mer spesifikke og vil være spesielt viktige for mine problemformuleringer. Dine svar blir registrert på en båndopptaker for transkribering og analyse.
- Jeg vil også tilbringe en del tid i undervisningssituasjon og vil være kunne benytte meg av videoopptak som blir relevante for min problemformulering.

**Det er frivillig å delta**

- Det er frivillig å delta i prosjektet. Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke samtykke tilbake uten å oppgi noen grunn. Alle opplysninger om deg vil da bli anonymisert og vil ikke påvirke ditt forhold til skole eller lærer. Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller senere velger å trekke deg.

**Ditt personvern – hvordan vi oppbevarer og bruker dine opplysninger**

- Vi vil bare bruke opplysningene om deg til formålene vi har fortalt om i dette skrivet. Vi behandler opplysningene konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket.
- Det vil kun være jeg og min veileder som har tilgang til innsamlet data.
- Det vil bli gitt fiktive navn som blir brukt i oppgaven og dine kontaktopplysninger vil ikke kunne knyttes til det som blir sagt i intervjuene.

**Hva skjer med opplysningene dine når vi avslutter forskningsprosjektet?**

- Prosjektet skal etter planen avsluttes i august 2020.
- Datamateriell vil ikke være tilgjengelig etter 30.08.2020, kun det anonymiserte. Lyddopptak, videopptak vil også bli slettet da.

**Dine rettigheter**

- Så lenge du kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til:
  - innsyn i hvilke personopplysninger som er registrert om deg,
  - å få rettet personopplysninger om deg,
  - få slettet personopplysninger om deg,
  - få utlevert en kopi av dine personopplysninger (dataportabilitet), og
  - å sende klage til personvernombudet eller Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger.

**Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om deg?**

- Vi behandler opplysninger om deg basert på ditt samtykke.

På oppdrag fra Norges idrettshøgskole har NSD – Norsk senter for forskningsdata AS vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

**Hvor kan jeg finne ut mer?**

Hvis du har spørsmål til studien, eller ønsker å benytte deg av dine rettigheter, ta kontakt med:

- Norges idrettshøgskole ved Lasse Åmodt, tlf. 41770702 (student) eller Aage Radmann, tlf. 48146643 (veileder).
- Vårt personvernombud: Unit.
- NSD – Norsk senter for forskningsdata AS, på epost ([personverntjenester@nsd.no](mailto:personverntjenester@nsd.no)) eller telefon: 55 58 21 17.

Med vennlig hilsen

Prosjektansvarlig  
(Forsker/veileder)

Student

---

## 8.2 Samtykkeskjema

### Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om prosjektet «E-sportens plass på idrettsfag», og har fått anledning til å stille spørsmål. Jeg samtykker til:

- å delta i intervju individuelt, hvor samtalen blir tatt opp.
- å delta i gruppeintervju, hvor samtalen blir tatt opp.
- at student gjennomfører ønskede observasjoner i klasseromssituasjon, samt videoopptak.

Jeg samtykker til at mine opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet, ca. august 2020.

---

(Signert av prosjektdeltaker, dato)

## 8.3 Godkjenning NSD

6.11.2019

Meldeskjema for behandling av personopplysninger

# NSD NORSK SENTER FOR FORSKNINGSDATA

### NSD sin vurdering

**Prosjekttittel**

E-sportens plass på idrettsfag

**Referansenummer**

800934

**Registrert**

26.08.2019 av Lasse Åmodt - lassea@student.nih.no

**Behandlingsansvarlig institusjon**

Norges idrettshøgskole / Seksjon for kroppsøving og pedagogikk

**Prosjektansvarlig (vitenskapelig ansatt/veileder eller stipendiat)**

Aage Radmann, aage.radmann@nih.no, tlf: 4748146643

**Type prosjekt**

Studentprosjekt, masterstudium

**Kontaktinformasjon, student**

Lasse Åmodt, lasseaam@gmail.com, tlf: 41770702

**Prosjektperiode**

23.09.2019 - 30.08.2020

**Status**

06.09.2019 - Vurdert

**Vurdering (1)****06.09.2019 - Vurdert**

Det er vår vurdering at behandlingen av personopplysninger i prosjektet vil være i samsvar med personvernlovgivningen så fremt den gjennomføres i tråd med det som er dokumentert i meldeskjemaet med vedlegg 06.09.2019, samt i meldingsdialogen mellom innmelder og NSD. Behandlingen kan starte.

**MELD VESENTLIGE ENDRINGER**

Dersom det skjer vesentlige endringer i behandlingen av personopplysninger, kan det være nødvendig å melde dette til NSD ved å oppdatere meldeskjemaet. Før du melder inn en endring, oppfordrer vi deg til å lese om hvilke type endringer det er nødvendig å melde:

[https://nsd.no/personvernombud/meld\\_prosjekt/meld\\_endringer.html](https://nsd.no/personvernombud/meld_prosjekt/meld_endringer.html)

Du må vente på svar fra NSD før endringen gjennomføres.

#### TYPE OPPLYSNINGER OG VARIGHET

Prosjektet vil behandle alminnelige kategorier av personopplysninger frem til 30.08.2020.

#### LOVLIG GRUNNLAG

Prosjektet vil innhente samtykke fra de registrerte til behandlingen av personopplysninger. Vår vurdering er at prosjektet legger opp til et samtykke i samsvar med kravene i art. 4 og 7, ved at det er en frivillig, spesifikk, informert og utvetydig bekreftelse som kan dokumenteres, og som den registrerte kan trekke tilbake. Lovlig grunnlag for behandlingen vil dermed være den registrertes samtykke, jf. personvernforordningen art. 6 nr. 1 bokstav a.

#### PERSONVERNPRINSIPPER

NSD vurderer at den planlagte behandlingen av personopplysninger vil følge prinsippene i personvernforordningen om:

- lovlighet, rettferdighet og åpenhet (art. 5.1 a), ved at de registrerte får tilfredsstillende informasjon om og samtykker til behandlingen
- formålsbegrensning (art. 5.1 b), ved at personopplysninger samles inn for spesifikke, uttrykkelig angitte og berettigede formål, og ikke behandles til nye, uforenlige formål
- dataminimering (art. 5.1 c), ved at det kun behandles opplysninger som er adekvate, relevante og nødvendige for formålet med prosjektet
- lagringsbegrensning (art. 5.1 e), ved at personopplysningene ikke lagres lengre enn nødvendig for å oppfylle formålet

#### DE REGISTRERTES RETTIGHETER

Så lenge de registrerte kan identifiseres i datamaterialet vil de ha følgende rettigheter: åpenhet (art. 12), informasjon (art. 13), innsyn (art. 15), retting (art. 16), sletting (art. 17), begrensning (art. 18), underretning (art. 19), dataportabilitet (art. 20).

NSD vurderer at informasjonen om behandlingen som de registrerte vil motta oppfyller lovens krav til form og innhold, jf. art. 12.1 og art. 13.

Vi minner om at hvis en registrert tar kontakt om sine rettigheter, har behandlingsansvarlig institusjon plikt til å svare innen en måned.

#### FØLG DIN INSTITUSJONS RETNINGSLINJER

NSD legger til grunn at behandlingen oppfyller kravene i personvernforordningen om riktighet (art. 5.1 d), integritet og konfidensialitet (art. 5.1. f) og sikkerhet (art. 32).

Dersom du benytter en databehandler i prosjektet må behandlingen oppfylle kravene til bruk av databehandler, jf. art 28 og 29.

For å forsikre dere om at kravene oppfylles, må dere følge interne retningslinjer og/eller rådføre dere med behandlingsansvarlig institusjon.

#### OPPFØLGING AV PROSJEKTET

NSD vil følge opp ved planlagt avslutning for å avklare om behandlingen av personopplysningene er avsluttet.

Lykke til med prosjektet!

Tlf. Personverntjenester: 55 58 21 17 (tast 1)

## 8.4 Intervjuguide elev

<b>Forhåndsjobb</b>	<b>Info og skjemaer</b> Samtykkeskjemaer innsamlet og info gitt i fellesskap om hva som er formålet med min tilstedeværelse og mine intervjuer.
<b>Fase 1: Rammesetting</b>	<b>1. Informasjon (&lt; 5 min)</b> Påminn om hva intervjuet skal brukes til, at samtalen blir tatt opp og forklar taushetsplikt og anonymitet. Spør om noe er uklart og om respondenten har noen spørsmål. Starte opptak.
	<b>2. Løs prat (&lt; 5 min)</b> Uformell prat med litt info om personen (blant annet navn for å kunne koble info), interesser (for å få i gang praten), gaming på fritiden.
<b>Fase 2: Hovedfase</b>	<b>3. Overgangsspørsmål og nøkkelspørsmål: (30-40 min)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hvordan ser en skolehverdag ut for deg som har toppidrett e-sport?</li> <li>- Hvordan er opplegget når dere har toppidrettsøkter?</li> <li>- Hvilke spill spiller du/dere?</li> <li>- Hvordan oppleves du at det legges til rette for læring og utvikling i øktene?</li> <li>- Er det utelukkende spilling dere driver med i disse øktene?</li> <li>- Hvordan oppleves kompetansen til lærerne?</li> <li>- Hvilke krav stilles til deg som går på toppidrett e-sport (her og hjemme)?</li> <li>- Hvis du skulle beskrevet toppidrett e-sport (i skolen) med tre ord, hva ville de ha vært?</li> </ul> <b>Lagt til underveis i intervjuet:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gjennom observasjon har jeg sett at det ikke er noen jenter i klassen, hva tror du er grunnen til dette?</li> <li>- Synes du det er viktig at e-sport skal bli godtatt som en idrett?</li> </ul>
<b>Fase 3: Oppfølging</b>	<b>4. Oppfølgingsspørsmål: (&lt; 10 min)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Er det lagt opp til noe lagspilling i øktene deres?</li> <li>- Deltar dere innimellom på noen arrangementer i regi av skole/dere selv?</li> </ul>
<b>Fase 4: Tilbakeblikk</b>	<b>5. Oppsummering (&lt; 5 min)</b> Oppsummere funn <ul style="list-style-type: none"> <li>- Har jeg forstått deg riktig?</li> <li>- Er det noe du vil legge til?</li> </ul>



## 8.5 Intervjuguide lærer

<b>Forhåndsjobb</b>	<b>Info og skjemaer</b> Samtykkeskjemaer innsamlet og info gitt i fellesskap om hva som er formålet med min tilstedeværelse og mine intervjuer.
<b>Fase 1: Rammesetting</b>	<b>1. Informasjon (&lt; 5 min)</b> Påminn om hva intervjuet skal brukes til, at samtalen blir tatt opp og forklar taushetsplikt og anonymitet. Spør om noe er uklart og om respondenten har noen spørsmål. Starte opptak.
	<b>2. Løs prat (&lt; 5 min)</b> Uformell prat med litt info om personen (blant annet navn for å kunne koble info), interesser (for å få i gang praten), gaming på fritiden.
<b>Fase 2: Hovedfase</b>	<b>3. Overgangsspørsmål og nøkkelspørsmål: (30-40 min)</b> - Hvordan ser en skolehverdag ut for deg som lærer på toppidrett e-sport? - Hvilket opplegg er det når dere har toppidrettsøkter? - Hvilken kompetanse har du innenfor e-sport? - Hvordan legges det til rette for læring og utvikling i øktene? - Hvilke krav stilles til elevene her og hjemme? - Hvis du skulle beskrevet toppidrett e-sport (i skolen) med tre ord, hva ville de ha vært?  <b>Lagt til underveis i intervjuet:</b> - Når det kommer til nivå og målsettinger, opplever du at noen satser? - Ser du fordel av at det er idrettsfaglig bakgrunn i opplæringa, kontra en tidligere prospiller som kanskje ville ha hatt et annet fokus? - Gjennom observasjon har jeg sett at det ikke er noen jenter i klassen, hva tror du er grunnen til dette? - Vi kan gå litt kjapt inn på diskusjonen mellom e-sport og idrett. Hva tenker du om at det er godkjent i så mange land, men at det i Norge er motstand? - Hva er hovedforskjellen mellom hvordan det er nå og hvordan det var da dere startet med e-sport her? Hvordan har utviklingen vært?
<b>Fase 3: Oppfølging</b>	<b>4. Oppfølgingsspørsmål: (&lt; 10 min)</b> - Legges det opp til noe lagspill i øktene? - Deltar dere som en klasse/gruppe på noen arrangementer i regi av skolen?
<b>Fase 4: Tilbakeblikk</b>	<b>5. Oppsummering (&lt; 5 min)</b> Oppsummere funn - Har jeg forstått deg riktig? - Er det noe du vil legge til?

## 8.6 Kapasitetsanalyse & målsettingsskjema

E-sporteksempel 19-20 ☆ 🔄

File Rediger Visning Sett inn Format Data Verktøy Tillegg Hjelp

🖨️ 🔍 100% 🗄️ Bare lesetilgang

fx KAPASITETSANALYSE

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	KAPASITETSANALYSE										
2	Skala:	0-100									
3											
4	PSYKISKE KRAV				TAKTISKE KRAV				SOSIALE KRAV		
5	Ferdighet	Krav	Kapasitet		Ferdighet	Krav	Kapasitet		Ferdighet	Krav	Kapasitet
6	Ro	86	82		Kartkunnskap	90	90		Kommunikasjon	90	85
7	Beslutninger	85	80		Spillkunnskap	90	90		Lagånd	90	90
8	Motivasjon	84	100		Taktisk fleksibilitet	80	78		Informasjonsbehandling	80	80
9	Konsentrasjon	84	80		Predikasjon	80	80		Lagkjemi	75	85
10	Fattethet	83	75		Mindgames	75	76				
11	Selvtillit	82	80		Risikovurdering	75	70				
12	Tålmodighet	80	75								
13	Refleksjon	75	80								
14	Vinnervilje	75	100								
15	Kreativitet	65	75								
16	Hukommelse	65	80								
17											
18	FYSISKE KRAV				KOORDINATIVE KRAV				TEKNISKE KRAV		
19	Ferdighet	Krav	Kapasitet		Ferdighet	Krav	Kapasitet		Ferdighet	Krav	Kapasitet
20	Musbevegelser	85	90		Persepsjon	85	87		Aim	90	87
21	Generell fysikk	70	100		Samkoordinasjon	85	90		Movement	85	87
22					Reflekser	75	80				

E-sporteksempel 19-20 ☆ 🔄

File Rediger Visning Sett inn Format Data Verktøy Tillegg Hjelp

🖨️ 🔍 100% 🗄️ Bare lesetilgang

fx Målsettinger

	A	B	C	D	E
1	Målsettinger				
2					
3	FERDIGHETSMÅL			RESULTATMÅL	
4	Periode:	Oktober - Desember 2019		Periode:	Oktober - Desember 2019
5	Bedre aim. Mer konsitant preaims.			Bli lvl10 Faceit. Ikke nedrykk i TL	
6	Evaluering:			Evaluering:	
7	Har fått ca 10 % bedre hs-rate, og jobbet med pre-aims både i kamper og på offline kart. "endret" spillestil litt, og har fått mye bedre pre aims som følge av det (tror jeg)			Ble global, ikke et mål jeg hadde satt. Kom 10 elo unna lvl 10, men sleit med lagkamerater i jula. Jobber oppover igjen nå også. Rykket ikke ned i TL	
8					
9	KUNNSKAPSMÅL			HOLDNINGSMÅL	
10	Periode:	Oktober - Desember 2019		Periode:	Oktober - Desember 2019
11	Flere strats på alle maps.			Bli mindre toxic når motstandere er idioter.	
12	Evaluering:			Evaluering:	
13	Delvis, har lært flere enkle strategier for meg, og flere sammen med lague. Er fortsatt ikke helt der jeg vil være med strats, men det er godt på veg.			Blitt mye bedre på å ikke skrive piss tilbake, og prøver å mute istedenfor. Synes det er mye toxic snakking blant noen i laget, selv om det bare er kødd. Tror det kan flytte fokus på det man egentlig vil ha det på, og merker at jeg blir påvirket selv om jeg ikke er en del av det. Alt i alt blitt mye bedre på det individuelle.	

## 8.7 Treningsdagbok

E-sporteksempel 19-20 ☆ 🔄

File Rediger Visning Sett inn Format Data Verktøy Tillegg Hjelp

🖨️ 🔍 100% 🔄 Bare lesetilgang

fx Aim mot bots																
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
1	Periode	TRENINGSDAGBOK ESPORT - CS:GO										NAVN:	STATISTIKK			
2	DATO	MIN	SPILLMODUS	MAP	KOMMENTARER						ALDER:	LAG:	TOTAL TID	2949		
3	10/23/2019	55	Comp m/lag	Mirage	Mirage pracc med fokus på sette strategier. 16-12 seier. God koordinasjon og god kommunikasjon til tross for mye lyd. Hadde bra aim selv, og spilte rimelig solid								TOTAL COMP	303		
4	10/23/2019	35	Comp m/lag	Mirage	Mirage pracc med fokus på sette strategier. 16-8 seier. Gode koordinasjon og god kommunikasjon til tross for mye lyd. Hadde bra aim selv, og spilte rimelig solid								TOTAL LAG	1311		
5	10/24/2019	20	Offline With Bots	Annet	Warmup på offline map.								VERTIGO	0		
6	10/24/2019	20	Deathmatch	Annet	Warmup på DM, litt forskjellige maps for å få feeling på forskjellige vinkler ++								DUST II	365		
7	10/24/2019	45	Comp m/lag	Vertigo	Vertigo pracc. Mathias kunne ikke spille, så vi tok med Andypus. 16-8 seier. God kommunikasjon, selv om alle ikke kan alle								INFERNO	349		
8	10/25/2019	40	Deathmatch	Mirage	Warm up								MIRAGE	862		
9	10/25/2019	50	Comp m/lag	Mirage	Mirage pracc på skolen. 16-14 tap. Spilte solid, men hadde problemer med å adaptte til spillestilen til motstanderne fort nok.								NUKE	50		
10	10/26/2019	30	Offline With Bots	Annet	Aim practice med ak, m4 og pistol. Offline map								OVERPASS	65		
11	10/26/2019	30	Deathmatch	Dust II	DM, aim practice med rifler								TRAIN	195		
12	10/26/2019	25	Trening	Annet	Gikk over smoecks og molly's på mirage kjøpt. Så på line-ups på train og inferno.								ANDRE	923		
13	10/26/2019	40	Competitive	Dust II	16-7 tap. Spilte dårlig. Spilte generelt lite gjennomtenkt og hadde ikke mulighet til å "bruke aimet" til å finne løsninger. Hadde toxic teammate som dro ned hele laget (som bare gjorde alt værre).											
14	10/26/2019	20	Trening	Annet	"nedjogging" Spilte mot offline bots for å få feeling på aimet igjen.											
15	10/27/2019	20	Offline With Bots	Annet	Warmup på offline map											
16	10/27/2019	20	Deathmatch	Dust II	Warmup dm											
17	10/27/2019	50	Comp m/lag	Inferno	14-16 tap. TL. Spilte ganske bra, både individuelt og med laget, vi bommet på et par "enkle" runder som kostet oss seier. Alt i alt bra kamp iom at vi ikke har hatt mye pracc på inf											
18	10/27/2019	50	Comp m/lag	Mirage	16-14 seier. TL. Spilte helt greit selv, aimet var ikke helt på. Laget spilte bra sammen, men med et par svakheter vi ikke har hatt før. God kamp, litt annerledes enn de andre Mirage kampene vi har hatt.											
19	10/27/2019	15	Offline With Bots	Annet	"nedjogging" Spilte mot offline bots for å få feeling på aimet igjen etter en litt svakere Mirage kamp.											
20	10/28/2019	20	Offline With Bots	Annet	Warmup på offline map											
21	10/28/2019	30	Deathmatch	Mirage	Warmup DM											

Begrepsavklaring treningsdagbok:

- Comp. m/lag: konkurrering med lag.
- Deathmatch: Free-for all. Alle mot alle. Målet er flest kills innenfor tidsgrense.
- Offline with bots: Spiller mot datastyrte motstandere, kan justere nivå på motstand.
- Praco: øving
- Team deathmatch: To lag spiller mot hverandre, målet er flest mulig kills innenfor en tidsgrense eller poenggrense.
- Toxic teammate: En lagspiller som bevisst påvirker spillet i negativ forstand.

## 8.8 Bilde fra Dreamhack Malmö 2019



Figur 1 Dreamhack Masters Malmö 2019, av HLTV, 2019. Brukt med tillatelse. Hentet fra <https://www.hltv.org/gallery/view/133903>