

Andreas Kulsli Myking

Bør e-sport inn i Norges idrettsforbund?

En kvalitativ studie som undersøker holdninger blant sentrale personer i e-sporten og idrettsledere i Norges idrettsforbund til om e-sport kan bli en del av NIF.

Masteroppgave i idrettsvitenskap
Seksjon for kultur og samfunn
Norges idrettshøgskole, 2020

Sammendrag

E-sport regnes i dag som verdens raskest voksende idrett. På kort tid har den gått fra å være en aktivitet som ofte utføres i privatsfæren og gjerne assosiert med stillesitting og usunn livsstil; til å bli seriøse konkurranser som fyller opp store publikumsstadioner. Norges Idrettsforbund og olympiske og paralympiske komité (NIF) har de siste årene engasjert seg mer i e-sport. Norges fotballforbund (NFF) har et eget landslag for e-fotball, og flere idrettslag har opprettet egne e-sportavdelinger. Idrettstinget voterte over et lovendringsforslag i 2019 som gikk ut på å utvide idrettsdefinisjonen. Begrunnelsen til forslaget var at det ville muliggjøre en eventuell fremtidig inklusjon av e-sport, og at NIF kunne endre seg i tråd med samfunnsutviklingen. Forslaget ble nedstemt med 96 stemmer for endring og 66 mot, som var under kravet om 2/3 flertall. Dette indikerer at Idrettstinget har delte meninger om å utvide definisjonen på idrett.

Med NIFs, NFFs og idrettslags økende engasjement i forhold til e-sport søker denne studien å undersøke holdningene blant idrettsledere i NIF og sentrale personer i e-sporten, om e-sport kan bli en del av NIF. Seks semistrukturerte intervjuer ble gjennomført, med tre informanter fra NIF og tre fra e-sporten. Tematisk analyse ble brukt for å analysere utsagnene. Det teoretiske rammeverket er basert på nyinstitusjonell teori som bidrar til å forstå holdningene gjennom et organisatorisk perspektiv.

De overordnede resultatene viser at det tilsynelatende er positive holdninger til at e-sport kan bli en del av NIF. Informantene poengterer at det er flere likheter mellom e-sport og idrett, men at e-sporten har flere utfordrende sider. Spillselskapene som eier e-sportgrenene, et uoversiktlig organisasjonslandskap og spillenes voldelige trekk reiser flere utfordringer ved en eventuell inklusjon. Til tross for utfordringene, forteller holdningene som fremkommer at idretten kan få mye ut av et samarbeid, spesielt fordi e-sporten er et ungdomsfenomen og idretten har et stort frafall blant ungdommen. De positive holdningene kan fortelle oss at det er en idrettsorganisasjon som ser at samfunnet er i endring, og at det er nye idretter som vokser frem. Å være åpen for nye idretter kan sikre NIF fremtidig legitimitet i samfunnet.

Nøkkelord: Norges idrettsforbund, e-sport, holdninger, nyinstitusjonell teori, isomorfi

Forord

Arbeidet med denne masteroppgaven har vært lang og krevende, men ikke minst lærerik og veldig spennende. Det siste semesteret ble på mange måter snudd på hodet da sars-covid-19 brøt ut for fullt. Situasjonen førte med seg en del utfordringer knyttet til ferdigstillingen av masteroppgaven. Det første ligger i at jeg mistet tilgangen til biblioteket fordi skolen stengte ned. Det andre er knyttet til arbeidsforholdene hjemme. Selv om situasjonen ga utfordringer i studieprogresjonen, kan jeg nå være stolt over å levere en ferdigstilt masteroppgave. Dette hadde ikke vært mulig uten veiledning og støtte.

Jeg vil med det første rette en stor takk til min hovedveileder Sigmund Loland og biveileder Anette Skilbred. Takk for strålende veiledning, konstruktive tilbakemeldinger og faglige input. Takk for at dere har vært tålmodig med meg i krevende perioder!

Jeg ønsker å rette en takk til Norges idrettshøgskole som et fantastisk studiested. Fem år på NIH har gitt med uforglemmelige opplevelser som Ridderuka, surfetur til Hoddevika og de utallige festene på Høydehuset.

Studietilværelsen har også gitt med venner for livet. Jeg vil derfor rette en takk til alle vennene mine. Gleder meg til å se dere igjen!

Jeg vil rette en stor takk til familien min som har støttet meg i valg av studieretning. Dere har alltid tro på meg – selv da jeg selv har manglet det.

Til slutt ønsker jeg å takke kjæresten min. Takk for at du har vært tålmodig med meg i denne hektiske perioden og at du har hatt lyst til å korrekturlese oppgaven! Uten din støtte så ville den siste perioden vært tung.

Oslo, juni 2020

Andreas Kulslis Myking

Innhold

Sammendrag	3
Forord	4
Innhold	5
1. Innledning og bakgrunn for prosjektet	8
1.1 Problemstillinger	9
2. Nøkkelbegreper i problemstillingen.....	11
2.1 Hva er e-sport?	11
2.1.1 E-sport i Norge.....	12
2.2 Norges idrettsforbund	13
2.3 Holdninger.....	14
2.3.1 Hva er en holdning og hva påvirkes den av?	14
2.3.2 Kan holdninger endres?	15
2.3.3 Hvorfor utforsker man holdninger	16
3. Tidligere forskning og teoretisk rammeverk.....	17
3.1 Søkeprosessen.....	17
3.2 Tidligere forskning.....	17
3.2.1 Oppsummering: tidligere forskning	21
3.3 Teoretisk rammeverk.....	21
3.3.1 Det institusjonelle organisasjonsteoretiske perspektivet.	22
3.3.2 Nyinstitusjonell teori	23
3.3.3 Isomorfi	24
4. Metode	27
4.1 Kvalitativ metode og vitenskapsteoretisk forankring	27

4.2	Det kvalitative forskningsintervju	28
4.3	Utvalg og tilgang til felten	29
4.4	Intervjuguide og pilotintervju.....	31
4.4.1	Pilotintervju	32
4.5	Intervjusituasjonen: lokalitet, gjennomføring og intervjuteknikk	32
4.6	Refleksjon over forskerrollen.....	34
4.7	Databehandling og analyse.....	35
4.7.1	Transkribering.....	35
4.7.2	Koding og kategorisering.....	36
4.8	Kvalitetsvurdering	37
4.8.1	Reliabilitet.....	38
4.8.2	Validitet og generalisering.....	38
4.9	Etiske betraktninger.....	39
5.	Resultat og diskusjon	43
5.1	Kan e-sport anses som idrett?.....	43
5.1.1	Deldrøfting: kan e-sport anses som idrett?	48
5.2	E-sportens struktur og organisasjon.....	50
5.2.1	Deldrøfting: e-sportens struktur og organisasjon	55
5.3	Etikk og verdier.....	56
5.3.1	Deldrøfting: etikk og verdier.....	62
5.4	Bør e-sport bli en del av NIF? Informantenes helhetsvurderinger.....	64
5.4.1	Hva gjøres av NIF og hvordan kan e-sport organiseres under NIF?	70
5.4.2	Deldrøfting: informantenes helhetsvurderinger	73
5.5	Oppsummerende drøfting.....	76
5.5.1	Hvordan utfordrer e-sport NIFs forståelse av idrett?.....	76
5.5.2	Passer e-sportens organisasjonsstruktur inn i idretten?	77
5.5.3	Hvilke fordeler og ulemper foreligger det ved en eventuell inklusjon av e-sport i NIF?	77

6. Konklusjon	79
6.1 Begrensninger og videre forskning	81
Referanser	82
Vedlegg	89
Vedlegg 1: Godkjenning fra NSD	89
Vedlegg 2: Informasjonsskriv og samtykkeskjema.....	90
Vedlegg 3: Intervjuguide for idrettsledere i NIF.....	93
Vedlegg 4: Intervjueguide for sentrale personer i e-sporten.....	96

1. Innledning og bakgrunn for prosjektet

I hele min oppvekst har jeg vært en like engasjert gamer som jeg har vært idrettsutøver. Jeg har opplevd godene som begge verdenene har og tilby og mener personlig at det ikke er for mye som skiller e-sport og idrett. Diskusjonen om e-sport er sport eller idrett har lenge foregått i utlandet, men har også de senere årene blitt aktuell her i Norge.

Under en debatt på Norges Idrettshøgskole vinteren 2019, ble idrettspresidentkandidatene spurt om e-sport hadde potensiale til å bli en del av NIF. Det var kun anledning til å svare ja eller nei, og fire av fem kandidater var positive. Siste kandidaten var usikker og sa «kanskje». Ingen av kandidatene fikk muligheten til å gi et utfyllende svar i seansen, men svarene ga en indikasjon på at den kommende idrettspresidenten var positiv til e-sport.

Under Idrettstinget i 2019 er det ikke bare et nytt Idrettsstyre som skal velges. Det skal i tillegg voteres over lovforslag som er sendt inn fra ulike hold innad i organisasjonen. Et lovforslag som er svært aktuelt for hva jeg ønsker å undersøke går ut på en materiell endring i § 1-2 (1) første ledd bokstav a. Eksisterende ordlyd er følgende: «Med idrett menes aktivitet som oppfyller følgende vilkår: a) det er fysisk aktivitet av konkurranse-, trenings- og/eller mosjonskarakter,» (NIF, 2019a, s. 21). Foreslått endring fra Idrettsstyret lyder slik: «Med idrett menes aktivitet som oppfyller følgende vilkår: a) det er fysisk aktivitet eller ferdighetspreget aktivitet av konkurranse-, trenings- og/eller mosjonskarakter,» (NIF, 2019a, s. 21). I begrunnelsen trekker Idrettsstyret frem at de ønsker å «åpne for nye aktiviteter i tråd med samfunnsutviklingen» (NIF, 2019a, s. 21). Videre poengteres det at ved å legge til «eller ferdighetspreget» i første ledd bokstav a), kan det åpne for en fremtidig vurdering av e-sport (NIF, 2019a). Forslaget ble nedstemt med 96 stemmer for og 66 mot, rett under kravet om 2/3 flertall. Stemmesammensetningen gir signaler på at Idrettstinget er uenig om man bør utvide idrettsbegrepet.

E-sport er et verdensomspennende fenomen som tiltrekker seg store mengder med mennesker. I 2019 ble det estimert at totalt 494 millioner mennesker så på en eller flere e-sportkonkurranser, og det forventes at utviklingen vil holde frem i de kommende årene (Reyes, 2019). Det finnes ingen eksakte tall på hvor mange som driver med e-

sport på verdensbasis. I Norge ble det i 2019 kartlagt at det er over 12 000 unike spillere innenfor organisert norsk e-sport (Fossum, 2019). Om e-sport ble et forbund i NIF, ville det vært midt på listen når det kommer til antall medlemmer.

Med lovendringsforslaget som bakgrunn ønsker jeg å spørre, bør e-sport inn i NIF? Det er et svært relevant og dagsaktuelt spørsmål når Idrettsstyret legger frem et slikt lovendringsforslag.

1.1 Problemstillinger

I forskningssammenheng er det lite forskning på e-sport grunnet dens relative unge alder. Ingen studier er utført på hvordan e-sport kan passe inn i en norsk idretts kontekst. Jeg ønsker derfor å gjennomføre en bred undersøkelse for å poengtere ulike sider av diskusjonen. Med den bakgrunn at idretten står ovenfor noen viktige valg i denne sammenheng, har jeg kommet frem til følgende problemstilling for mitt prosjekt:

Hvilke holdninger har idrettsledere i NIF og sentrale personer i e-sporten til om e-sport kan bli en del av NIF?

For å svare på problemstillingen ser jeg på det som hensiktsmessig med følgende delproblemstillinger:

- 1) Hvordan utfordrer e-sport NIFs forståelse av idrett?
- 2) Passer e-sportens organisasjonsstruktur inn i idretten?
- 3) Hvilke fordeler og ulemper innebærer en eventuell inklusjon av e-sport i NIF?

Delproblemstillingene vil hjelpe meg å svare på problemstillingen. En sentral del av problemstillingen går ut på å finne ut hvordan e-sport utfordrer NIFs forståelse av idrett. Det må ses på som en forutsetning at e-sport kan anses som idrett av Idrettstinget for at det kan bli en del av NIF. Dette vil bli belyst gjennom den første delproblemstillingen. Den andre delproblemstillingen er av relevans til problemstillingen fordi den vil belyse eventuelle forskjeller mellom e-sport og tradisjonell idrett knyttet til måten det organiseres på. Er det egentlig så store forskjeller, og er det noen som er mer betydningsfulle enn andre? Den tredje delproblemstillingen setter lys på eventuelle fordeler og ulemper rundt tematikken. Kan e-sport brukes som et middel for å aktivisere

en tilsynelatende inaktiv gruppe mennesker? Eller er det andre forhold som gjør e-sport attraktiv for idretten? Delproblemstillingene vil i hovedsak konkretisere problemstillingen ytterligere, og hjelpe meg på veien mot svar.

Oppgaven er strukturert slik at begrepsavklaringer er forbeholdt kapittel 2. I kapittel 3 vil studiens teoretiske rammeverk bli presentert, herav tidligere forskning og nyinstitusjonell teori. Valg av metode og hvordan studien er gjennomført blir videre gjort rede for i kapittel 4. I kapittel 5 presenteres resultat og diskusjon, før jeg i kapittel 6 svarer på hovedproblemstillingen i en konklusjon.

2. Nøkkelbegreper i problemstillingen

Dette kapitlet har som hensikt å gi en bredere forståelse for hva e-sport er, hvem Norges idrettsforbund er og hva holdninger er. Jeg velger å gjøre rede for nøkkelbegrepene i dette kapitlet. Enkelte av begrepene er ikke selvforklarende og de er derfor inkludert i dette kapitlet med en videre forklaring for å øke forståelsen i senere kontekst. Jeg vil starte med å gi en innføring av e-sporten som fenomen, hva som gjøres i Norge innenfor aktiviteten og hva som karakteriserer en sentral person innenfor e-sporten. Videre går jeg inn på hvem NIF er, hva som skal til for at e-sport kan bli en del av NIF og hva som kjennetegner en idrettsleder. Avslutningsvis blir holdningsbegrepet gjort rede for.

2.1 Hva er e-sport?

Li (2016) trekker frem den tidligste formen for konkurranse innenfor gaming:

On October 19, 1972, two dozen students gathered at Stanford University's Artificial Intelligence Laboratory to do battle among the stars. They piloted ships through a speck-filled void, shooting missiles and dancing against gravity in one of the world's first video games, Spacewar. First prize was a year's subscription to *Rolling Stone* magazine. (s.1)

Hendelsen kan på mange måter bli omtalt som det tidligste tilfellet av e-sport, selv om deltakerne ikke anerkjente dette som en form for sport eller var innforstått med begrepet e-sport. Det internasjonale e-sportforbundet (IESF) definerer e-sport på følgende måte: «Esports (Electronic Sports) is a competitive sport where gamers use their physical and mental abilities to compete in various games in a virtual, electronic environment» (IESF, u.å, "Esports", avsn. 1). E-sport er altså en elektronisk form for sport hvor gamere konkurrerer mot hverandre i elektroniske og virtuelle omgivelser ved hjelp av fysiske og mentale ferdigheter. De fysiske og kanskje mentale ferdighetene blir brukt til å manøvrere spilleren på skjermen ved hjelp av datamaskiner, spillkonsoller, datamus, tastatur eller en håndkontroll. Det som skjer på skjermen er avhengig av spillerens evne til å reagere og manøvrere knappene i utstyret som blir brukt.

Det finnes flere sjangre innenfor e-sport. I følge IESF (u.å) er de mest populære sjangrene taktiske skytespill, MOBA (multiplayer online battle arena), sportssimulerende spill og kampsportspill. Taktiske skytespill går ut på at man skal sammen som et lag gjennomføre oppgaven i spillet og nedkjempe motstanderlaget (IESF, u.å). Denne typen spill foregår oftest i et første-persons perspektiv og de mest populære e-sportspillene innenfor sjangeren er CS (Counter Strike), COD (Call of duty) og Overwatch. MOBA går ut på at man som lag skal overvinne motstanderlaget og ødelegge deres hovedstrukturer (IESF, u.å). De mest populære spillene innenfor sjangeren er LoL (League of Legends), Dota 2 og Smite. Sportsimulerende spill er en virtuell simulering av tradisjonelle idretter, og de mest kjente spillene er FIFA (fotball) og NBA2K (basketball) (IESF, u.å). Den siste sjangeren er av typen kampsportspill hvor to spillere konkurrerer mot hverandre i nærkampspill og bruker ferdigheter til å beseire motstanderen (IESF, u.å). De mest kjente spillene som konkurreres i innenfor sjangeren er Street Fighter, Tekken og Super Smash Bros. E-sporten er på sett og vis et samlebegrep for mange ulike sjangre og spill, på lik linje som friidrett er for ulike friidrettsøvelser.

2.1.1 E-sport i Norge

De siste årene har e-sport kunne selekteres som valgfag på toppidrettslinjer ved diverse skoler i Norge (Gausdal VGS, u.å). Idrettslag har begynt å opprettet egne e-sport tilbud i sine organisasjoner (Voreland, 2019). Nesten alle Eliteserieklubber har en form for satsing på e-sport i dag. Dette ser vi i blant annet i eSerien, Norges offisielle e-sportliga innenfor spillet FIFA (Eserien, 2019). Turneringen er et samarbeid mellom Norsk Toppfotball og Good Game AS. Sistnevnte står for den organiserte e-sport satsingen i Norge gjennom deres nettside gamer.no. Norges fotballforbund har på sin side opprettet et eget landslag innenfor e-fotball og bidrar med rådgivning til alle idrettslag som ønsker å starte opp med e-fotball (Flem, 2019).

Norges e-sportforbund (NEF) ble reetablert i oktober 2019 med et mål om å bygge videre på den breddekulturen som flere idrettslag har startet med og ytterligere utvikle norsk e-sport (NEF, u.å). Forbundet har lenge jobbet med å få på plass en hovedsponsor som kan finansiere utviklingen av organisasjonen i, og i mai 2020 ble bettingsselskapet Comeon presentert som ny hovedsponsor (Christiansen, 2020). Avtalen møtte stor misnøye blant medlemmene, som førte til problemer for idrettslag med e-sportutøvere

som hadde medlemmer tilknyttet NEF. Opptøyene medførte at flere av medlemmene og idrettslagene meldte seg ut, og avtalen ble kort tid etter inngåelse, inndratt (Tombras, 2020). Ved inngåelse av avtalen mellom NEF og Comeon, ble håpet om å inkluderes i NIF tilbaketrasket. Hvis man ser for seg at NEF har en fremtid i NIF, kan oppsigelsen av avtalen iakttas som positiv.

I denne studien skal jeg snakke med sentrale personer innenfor e-sporten. En sentral person er en person som har innflytelse og er kjent innenfor e-sportmiljøet i Norge. Dette er en person som sitter på lederverv i e-sportorganisasjoner.

2.2 Norges idrettsforbund

Norges idrettsforbund og olympiske og paralympiske komité er en paraplyorganisasjon og er det øverste organet innenfor norsk idrett (NIF, u.å-a). NIFs visjon er «idretts glede for alle» og de har som formål å «arbeide for at alle mennesker gis mulighet til å utøve idrett ut fra sine ønsker og behov, uten å bli utsatt for usaklig og uforholdsmessig forskjellsbehandling» (NIF, 2015, s. 5). NIF «skal være en positiv verdiskaper for individ og samfunn og dermed styrke sin posisjon som folkebevegelse og drivkraft i samfunnet» (NIF, 2015, s. 24). Til slutt står det i NIFs formål at «organisasjonens arbeid skal preges av frivillighet, demokrati, lojalitet og likeverd. All idrettslig aktivitet skal bygge på grunnverdier som idretts glede, fellesskap, helse og ærlighet» (NIF, 2015, s. 24).

NIF er har en vertikal organisasjonsstruktur, bestående av en særforbundslinje og en NIF-linje (Enjolras & Waldahl, 2009). Øverst finner vi NIF som er fellesadministrasjonen for all idrett. I særforbundslinjen er respektive særforbundene og særkretsene. Særforbundene og særkretsene administrerer deres spesifikke idretter, særkretsene er et reginooalt ledd i et landsdekkende særforbund (Enjolras & Waldahl, 2009). I NIF-linjen eksistere idrettskretsene og idrettsrådene. Idrettskretsen er en fellesadministrasjon for alle idretter i fylket, idrettsrådene er et koordineringsorgan for alle idrettslag innenfor en kommune (Enjolras & Waldahl, 2009). Hvis Norges e-sportforbund skal bli en del av idretten, må en slik struktur adopteres. Før det kan inntreffe, må idrettens øverste myndighet, Idrettstinget, akseptere e-sport som idrett ved at det fremmes et forslag om opptak. Idrettstinget holdes hvert andre år, og det kreves 2/3 flertall for å få gjennom et lovendringsforslag eller opptak av nye idretter.

For at e-sport skal kunne defineres som idrett må det oppfylle kravene NIF stiller i sin idrettsdefinisjon. Følgende krav må oppfylles; «a) det er fysisk aktivitet av konkurranse-, trenings- og/eller mosjonskarakter, b) aktiviteten er som konkurranseaktivitet målbar etter godkjent regelverk, c) aktiviteten tilfredsstillende de etiske normer idretten i Norge bygger sin aktivitet på». (NIF, 2020, s. 3). I denne studien håper jeg å belyse om e-sporten tilfredsstillende disse kravene.

Det er mange som jobber i NIF. Det er stillinger som tar for seg toppidrett, barne- og ungdomsidrett, breddeidrett, idrettspolitiske temaer osv. I denne studien er det idrettslederne jeg ser til. En idrettsleder er ansvarlig for sitt fagområde innenfor NIF, eller sitter i styreverv innad i NIF. Dette er personer som tar viktige avgjørelser, har stor innflytelse internt og sørger for at idretten ledes i riktig verdsett. Deres holdning til om e-sport kan bli en del av NIF er derfor svært nyttig informasjon.

2.3 Holdninger

I denne studien er jeg interessert i å undersøke holdningene til informantene. Det er derfor sentralt å forstå hva en holdning er, om det kan endres og hvorfor man studerer holdninger. Dette vil bli gjort rede for i det følgende.

2.3.1 Hva er en holdning og hva påvirkes den av?

Holdninger er et hverdagslig begrep som veldig mange har et bevisst forhold til. Personer er uenige og enige om objekter eller hendelser på bakgrunn av at man har ulike holdninger. Innenfor sosialpsykologien ble holdninger et sentralt begrep på 20- og 30-tallet, men er også anvendelig innenfor flere ulike fagfelt (Albarracin & Shavitt, 2018). I dag er begrepet like relevant, både i dagligtalen og innenfor forskning. En holdning inneholder evalueringer om et fenomen som enten er negative eller positive, spesifikke eller vide (Albarracin & Shavitt, 2018). I denne studien vil emnet være knyttet til e-sport, og respondentene vil være enten negative eller positive til de ulike sidene ved e-sporten. Evalueringene kan enten være spesifikt knyttet til for eksempel vold i e-sporten eller vide helhetsevalueringer.

En holdning er i følge Hellevik (2002) påvirket av sosiale bakgrunnsvariabler og verdier. Forfatteren plasserer begrepene i figur som viser hvordan de påvirker hverandre

og til slutt gir en type atferd. I denne sammenheng er det interessant å se på forholdet mellom sosiale bakgrunnsvariabler, verdier og holdninger.

De sosiale variablene er påvirket av oppvekstforhold og faktorer som alder, kjønn, bosted, utdanning, yrke og inntekt (Hellevik, 2002, s. 2). En person som for eksempel har vokst opp med spillkonsoller eller dyre datamaskiner til spill, kan ha andre holdninger til e-sport enn personer som ikke har hatt tilgang til det. Utdanning og yrke kan påvirke holdninger på grunn av opplevelsen av press fra institusjonene som man står nært (Hellevik, 2002). Idrettsrepresentanter kan for eksempel være mer negative til e-sportspill med vold fordi NIF skal avstå fra voldelig atferd.

Verdier blir påvirket av de sosiale bakgrunnsvariablene, men er videre med å påvirke holdninger. En verdi kan defineres som oppfatninger om hva som er rett og galt for å nå et bestemt mål (Hellevik, 2002). Verdiene, er i likhet med de sosiale bakgrunnsvariablene, også avhengig av forholdene man vokser opp i. Holdninger blir påvirket av verdier ved at objektet det er snakk om blir lagt på en skala og vurderes opp mot hva som anses som idealbildet (Hellevik, 2002). Utfallet, som utgjør holdningen til det spesifikke objektet, blir da negativt eller positivt avhengig av hvor godt det samsvarer med skalaen.

Resymerende kan holdninger være en sum av forholdene du har vokst opp i og lever i. I min sammenheng er det spesielt de organisatoriske forholdene som er relevant. Holdninger kan være farget av organisasjonen de tilhører. Idrettsledernes holdninger til om e-sport kan bli en del av NIF kan være påvirket av idrettens verdier og måten den er organisert på. På andre siden så kan holdningene til sentrale personer i e-sporten til om e-sport kan bli en del av NIF være påvirket av hvordan e-sporten er organisert og dens egenart. Men kan holdninger endres, eller forblir de statiske? Jeg vil i den følgende gjøre rede for dette.

2.3.2 Kan holdninger endres?

Det er ikke uvanlig at man endrer holdningene sine gjennom livstilværelsen sin. Holdninger til e-sport kan eksempelvis endre seg over tid. I følge Albarracin og Shavitt (2018) er graden av holdningsendring avhengig av om individet har klare holdninger til objekter, om man tar holdningsavgjørelser der og da, eller om man har en mer fleksibel

holdning men med et klart holdningsfundament. Personer med klare underliggende holdninger til ting har i følge Albarracin og Shavitt (2018) vanskeligheter for å kunne endre holdning. Eksempelvis kan en idrettsleder med klare holdninger om at idrett skal ha et betydelig fysisk aspekt, ha negative holdninger til e-sport. På den andre siden; individer som tar løpende holdningsavgjørelser basert på omstendighetene, endrer holdning oftere (Albarracin & Shavitt, 2018). Slike personer kan for eksempel ta en holdningsavgjørelse på stedet etter en positiv opplevelse knyttet til fenomenet. Den mer fleksible typen har en mer stabil holdning, men er mer åpen for endring enn sistnevnte. Eksempelvis kan en slik person være mer åpen til å inkludere e-sport i NIF, gitt at det blir tilpasset NIFs lover og regler. Holdningsendring er mulig, men avhengig av personers innstilling.

2.3.3 Hvorfor utforsker man holdninger

Til tross for at holdninger anses som et av de viktigste begrepene innenfor sosialpsykologien, finnes det relativt lite forskning på hvorfor det er viktig (Vogel, Wänke & Bohner, 2016). Holdninger kan forutse personers oppførsel og er med å påvirke hvordan man håndterer informasjon tilknyttet emnet. For eksempel så vil en person som liker e-sport sannsynligvis bedrive mer e-sport kontra en som ikke liker e-sport. En som er mer positiv til e-sport vil sannsynligvis også oppsøke e-sportrelaterte kilder som kan bekrefte holdningene vedkommende har til emnet. Holdninger påvirker på mange måter livene våre. Hvis mange mennesker har samme holdning ovenfor noe, så vil det formodentlig ikke bli noen diskusjon rundt det. Med motstridende holdninger i samfunnet vil man kontinuerlig utfordre det etablerte.

Holdninger er som nevnt en persons evaluering av et fenomen og kan enten være positiv eller negativ. Oppvekst, utdanning, yrke osv. er med på å danne holdninger, og disse kan endres hvis personen har riktig innstilling og blir påvirket av ulike hendelser. I denne studien er jeg interessert i å forstå holdninger i et organisasjonsteoretisk perspektiv. Det teoretiske begrepsapparatet blir gjort rede for i neste kapittel.

3. Tidligere forskning og teoretisk rammeverk

Ser vi tilbake til tidlig 2000-tallet og antall vitenskapelige artikler om e-sport, er dette et tilnærmet fraværende fenomen. Antallet artikler som publiseres om temaet har riktignok økt betraktelig de siste 10 årene. I følge Reitman, Anderson-Coto, Wu, Lee og Steinkuehler (2020) er det i perioden 2002 til 2018 publisert 150 akademiske forskningsartikler om e-sport. I denne studien deles artiklene inn i akademiske disipliner, hvorav «sports science» utgjør 20 studier av de totalt 150. Forfatterne spesifiserer i artikkelen at kategorien «sports science», omhandler forskningsspørsmål rundt temaet e-sport samt om det kan klassifiseres som en sport (Reitman et al., 2020, s. 35). Sport i engelsk forstand, blir i denne studien det samme som tradisjonell idrett. Studiet gir uttrykk for at e-sport er et område som er lite forsket på og at forskning på teamet derfor er ettertraktet.

3.1 Søkeprosessen

Å finne relevant litteratur på et felt som er lite forsket på er noe utfordrende. Jeg startet med et relativt bredt søk i relevante databaser. Jeg benyttet meg av Oria, Google Scholar og Sport Discuss. Det er underproblemstillingene som underbygger søkeordene som ble tatt i bruk: *esports*, *competitive video games*, *esports is sports*, *esports is not sports*. Videre ble snøballmetoden tatt i bruk. Metoden innebærer at man undersøker referanselistene i relevante artikler som virkemiddel for å finne andre relevante artikler (Thagaard, 2018). Som student ved NIH har jeg hatt muligheten til å kontakte forskere som har bidratt med relevant forskning på feltet. Dette har resultert i lærerike samtaler med blant annet professor i filosofi, Jim Parry. Artikkelen *esports are not sports* (Parry, 2019) ble derfor et naturlig startpunkt for snøballmetoden i mitt litteratursøk.

3.2 Tidligere forskning

Flertallet av forskerne innenfor disiplinen «sports Science» som Reitman et al. (2020) beskriver, diskuterer om e-sport kan plasseres i rammene til tradisjonell idrett. Det tidligste verket innenfor temaet diskuterer om idrettsrelaterte dataspill som auto-racing, golf, fotball og ski med fler, kan ansees som sport (Hemphill, 2005). Forfatteren definerer denne typen spill som «cybersport» og retter fokuset mot fysiske, virtuelle og ferdighetsaspekter knyttet til spillene. Cybersport blir av forfatteren forklart som en elektronisk forlengelse av tradisjonell idrett. Hemphill (2005) diskuterer disse

forholdene opp mot Suits og Meiers syn på sport. Studien påpeker at enkelte dataspill, uavhengig av utstyr, kan aksepteres som sport ifølge definisjonen til Suits og Meier. Hemphill (2005) argumenterer for at cybersport både krever og utvikler sportslige ferdigheter.

Holt (2016) kommer i sin artikkel med et motsvar til Hemphill's argumenter. Hovedfokuset i artikkelen vektlegger to utfordringer: cybersport, som foreslår at den tradisjonelle sporten forflyttes inn på digitale og virtuelle arenaer; og dataspill som et slående moteksempel på Suits teori om at dataspill ser ut til å mangle faste regelverk og mål (Holt, 2016, s. 6). I analysen trekker Holt frem at videospill med kroppskontroller stiller bedre i diskusjonen enn andre typer hvor spill hvor dette bortfaller (Holt, 2016, s. 8). Videre påpekes det at sportens forutsetning ligger i at ferdighetsutførelsen i konkurranseform foregår i virkeligheten og ikke i virtuell form. Holt trekker også frem at de programmerte virtuelle omgivelsene i dataspill tar bort muligheten for å bryte regler underveis. Han konkluderer riktignok med at de virtuelle aspektene ved cybersport er en vesentlig utfordring for at det kan bli ansett som sport. Det trekkes også frem at virkeligheten er i endring og at virtuelle domener ikke vil være et stort problem hvis virkeligheten allerede er virtuell (Holt, 2016, s. 12).

Miah utforsker i sin bok *Sport 2.0: Transforming sports for a digital world* det digitale økosystemet som omkranser sporten i det 21 århundre. Andy Miah skriver at en sentral del av den moderne sporten er avhengig av teknologi. Han diskuterer videre spørsmålet om nødvendigheten omkring fysisk tilstedeværelse, og om dette har en fremtid i sportsverdenen. E-sport blir brukt eksempelvis for å male et framtidens bilde av hvordan sporten kan se ut. E-sportens og teknologiens fremvekst de siste årene bør reise spørsmål til hva som kan anses som rom, sted og kroppslighet i sport. Andy Miah argumenterer dog ikke for at fysisk aktivitet ikke har noen plass i fremtidens sport, men at det kan diskuteres nye måter å drive sport på. I en stadig mer høyteknologisk verden, hvorfor ikke migrere sporten over i virtuelle omstendigheter? Argumentene for dette faller på at idrettslag vil spare penger på reisevirksomhet og at samfunn av ulik karakter unnslipper å bygge idrettsanlegg til milliarder. Dette for å kunne være arrangør for større idrettskonkurranser (Miah, 2017). Andy Miah gir i sin bok et innblikk i hvordan fremtiden kan se ut, kanskje er fremtiden «sport 2.0».

Baltezarević og Baltezarević (2018) ønsker i deres artikkel å finne svaret på hvorvidt det kan oppstå en elektronisk form for sport, og hvorvidt elektronisk sport har likhetstrekk med tradisjonell forståelsen av sport. Etter en kort gjennomgang av e-sporten og den tradisjonelle sportens egenart, setter forfatteren opp en detaljert tabell hvor karakteristikaene til fenomenene blir sammenliknet. Sammenlikningsgrunnlaget baserer seg på et flertall av punkter som dominerende karakteristika og fysisk aktivitet, for å nevne ett par. Artikkelen tar for seg om det eksisterer en generell aksept for fenomenet e-sport. Forfatterne konkluderer med at det teoretisk sett ikke er noen signifikant forskjell mellom e-sport og tradisjonell sport (Baltezarević & Baltezarević, 2018). Ulikheter finnes det derimot. Disse ligger i hvorvidt graden av fysisk aktivitet er innblandet, og i hvilke omgivelser konkurranse foregår. Forfatterne poengterer at e-sport utøvere trossalt konkurrerer sittende i stoler, kontra tradisjonell sport der man i ulik grad er avhengig av en viss fysisk styrke (Baltezarević & Baltezarević, 2018). Når det gjelder omgivelser, foregår e-sport i en virtuell verden og tradisjonell sport i den virkelige verden (Baltezarević & Baltezarević, 2018). Forfatterne hevder at e-sportens framturen er en naturlig konsekvens av at verden stadig avhenger av teknologi. De stiller spørsmål til om e-sport faktisk er en sport, eller om det «bare» er en konkurranse i videospillferdigheter (Baltezarević & Baltezarević, 2018).

I enhver diskusjon om egenarten til et fenomen, vil det også finnes de som kritiserer det etablerte. Parry (2019) er av de nyere bidragene til debatten som diskuterer om e-sport bør regnes som sport. I artikkelen poengteres det at e-sport ikke er sport. Dette begrunnes med den olympiske forståelsen av sport; ingen kan påstå at olympisk sport ikke er sport (Parry, 2019). IOC definerer sport som en institusjonalisert regel-styrt konkurranse av menneskelige fysiske ferdigheter (Parry, 2019, s. 2). Parry poengterer at hverken e-sport eller videospill ikke kvalifiseres som sport på bakgrunn av 4 ulike punkter. Det ikke tilstrekkelig menneskelig og det mangler fysisk aktivitet og det fremmer ikke kroppslig kontroll. E-sport/videospill har også utfordringer med å danne en stabile organisasjonsstruktur for idrettsvirksomhet. Dette grunnet den kommersielle industrien som produserer dataspill (Parry, 2019). Dataspill er spill og kan derfor ikke anses som en form for sport.

Jenny, Manning, Keiper og Olrich (2017) hevder at større deler av samfunnet aksepterer at e-sport er sport og at e-sport utøvere i større grad blir assosiert som atleter. Flere

universiteter i USA anerkjenner e-sport som sport og har e-sport lag og utlyser stipend til lovende utøvere. Forfatterne prøver å provosere frem tanker rundt den akademisk godtatte definisjonen på hva sport er. I et forsøk på å svare på dette, anvender forfatterne forståelser på sport fra henholdsvis Allen Guttmann og Bernard Suits. Denne forståelsen inneholder 7 ulike punkter hvor sport, for å nevne noen; må inneholde spill, være organisert og inneholde konkurranse (Jenny et al., 2017). Det konkluderes med at e-sport tilfredsstillende alle de 7 punktene, utenom fysiske ferdigheter og institusjonell stabilitet (Jenny et al., 2017). Forfatterne poengterer dog at e-sport har et stort potensial til å anses som fysisk krevende dersom motion gaming skulle slå igjennom som en anerkjent type e-sport. Hvis e-sport skal ha en aksept som sport i samfunnet, må det demonstreres en stabil institusjonalisert virksomhet.

Llorens (2017) tar i likhet med Jenny et al. (2017) i bruk arbeidet til Bernard Suits og Allen Guttmann for å diskutere om e-sport kan regnes som sport. Artikkelen baserer seg på en tanke om at e-sport har et godt grunnlag til å anerkjennes som sport. Forfatteren av artikkelen konkluderer med at e-sport innebærer å overvinne motstanderen, krever spesifikke ferdigheter, god presisjon/konsentrasjon, kroppskontroll, raske bevegelser, utholdenhet og lagstrategi (Llorens, 2017). Om e-sporten i tillegg har en bred etterspørsel og en viss institusjonell ramme rundt seg, bør det i følge Llorens (2017) anerkjennes som sport. Llorens (2017) Påpeker at ikke alle spill bør regnes e-sport, og at det bør settes klare retningslinjer for krav til hva som er e-sport. Avslutningsvis poengteres at det at sportslige egenskaper ikke er statiske, og at man derfor bør vise åpenhet rundt nye måter å drive sport på i en digital verden.

Jonasson og Thiborg (2010) diskuterer og analyserer det sportslige ved e-sport kontra i den moderne sport. De stiller spørsmål omkring hvordan e-sport vil påvirke fremtidens sport og om vi er på skjæringspunktet til en ny sportsæra. Ved å bruke Guttmanns beskrivelse på moderne sport blir det skilt ut tre ulike framtidsscenarioer. Det første scenarioet går ut på at e-sport utvikler seg som en motkultur til den tradisjonelle sporten. Det andre scenarioet innebærer at e-sport blir akseptert som sport og blir en del av moderne sport. Det tredje scenarioet er at e-sport overgår scenario en og to og utvikler seg til å bli fremtidens sport. Jonasson og Thiborg (2010) poengterer at sporten alltid vil utvikle seg i takt med samfunnet, og at fremtidens sport kan inneholde virtuelle aspekter.

Hallmann og Giel (2018) sitt fokus omhandler om e-sport kan regnes som sport basert på en sammenlikning mot fem kriterier som definerer sport. Sporten bør inneholde fysisk aktivitet, sportens aktivitet bør fremme rekreasjon, det må være et konkurranseaspekt, sporten må være institusjonalisert og sporten bør anerkjennes i samfunnet av media, idrettsorganisasjoner og individer. Forfatterne påpeker at e-sport ikke kan identifiseres som sport grunnet fravær av det man anser som kjernen i sport; fysisk aktivitet. Fraværet av en internasjonal organisasjonsstruktur som styrer all e-sport i verden er også et faktum. Avslutningsvis argumenteres det for at e-sport nærmer seg det man anser som sport, og at det over tid vil bli akseptert både som sport og olympisk sport.

3.2.1 Oppsummering: tidligere forskning

For å oppsummere forskningen som er gjort på feltet så er det delte meninger om e-sport bør anses som idrett eller ikke. Motargumentene underbygges av at e-sporten mangler betydelig fysisk aktivitet og den eies av helkommersielle aktører. De kommersielle aktørene gjør det vanskelig for å e-sporten å institusjonalisere seg slik idretten gjør. I forhold til studiens formål er dette et punkt som kan være avgjørende i forhold til en eventuell inklusjon. Argumentene for bygger på at samfunnet er i endring, og e-sport er et resultat av nettopp dette. Hvis samfunnet endres i en teknologisk retning, så kan man diskutere om idretten også bør følge etter.

Det er tydelig at forskningen som er gjort på feltet utforsker e-sportens egenart og sammenligner denne mot veletablerte, godt kjente definisjoner og konsepter på idrett. Forskningen er derimot svak på diskusjonen om e-sport bør bli en del av idretten. For å belyse temaet, ser jeg på organisasjonsteorien som en egnet teori for å forklare om det er andre grunner til at e-sport eventuelt kan bli en del av idretten.

3.3 Teoretisk rammeverk

Organisasjonsteori består av et vidt spekter av teoretiske perspektiver for å forstå og forklare fenomener, hendelser og atferd knyttet organisasjon og organisering (Eriksson-Zetterquist, Kalling, Styhre & Woll, 2014). Teorien kan bidra til å forstå organisasjoner i sin helhet og endring i organisasjoner. Å forstå hvorfor en organisasjon bør eller ser behovet for endring; er relevant i mitt tilfelle. Videre i kapitlet vil relevante perspektiver bli presentert og et teoretisk begrepsapparat vil etableres. Perspektivene og

begrepsapparatet vil hjelpe meg med å forstå informantenes holdninger til om e-sport kan bli en del av NIF.

3.3.1 Det institusjonelle organisasjonsteoretiske perspektivet.

Det institusjonelle organisasjonsteoretiske perspektivet kan grovt sett deles inn i tre hovedretninger; tidlig institusjonell teori, nyinstitusjonell teori og skandinavisk teori. Den tidligste formen for institusjonell teori vokste frem på slutten av 1800-tallet innenfor områder som statsvitenskap, sosiologi og samfunnsvitenskap. Den stiller seg spørrende til en organisasjons rasjonalitet, altså evnen til å foreta seg fornuftige valg. Det nyinstitusjonelle perspektivet bygger på det «gamle» og stiller seg kritisk til organisasjoners evne til å gjøre rasjonelle valg. Det skiller seg ut fra det gamle ved å se til de institusjonelle omgivelsene og hvordan det bidrar til stabilitet (Eriksson-Zetterquist et al., 2014). Den sentrale ideen i teorien er at organisasjoner i samme organisasjonslandskap blir likere hverandre over tid. Den skandinaviske institusjonalismen «hevder at organiseringen best beskrives som en kombinasjon av både forandring og stabilitet» (Eriksson-Zetterquist et al., 2014, s. 245). Sentralt for de institusjonelle teoriene er ønsket om å svare på spørsmålet rundt hvorfor det er en så tydelig homogenitet i organisasjonsformer og praksiser, innenfor et organisasjonslandskap (Lewin & Volberda, 2003).

Det eksisterer ingen enhetlig definisjon av begrepet institusjon, men et antall definisjoner på hva det er. I følge Jepperson (1991) kan en institusjon være en kultur eller en etablert og organisert måte å utføre handlinger på. En institusjon kan også være statlige eller offentlige foreninger eller sammenslutninger. Institusjonen kommer til syne i alt fra et ekteskap til en strategiavdeling (Eriksson-Zetterquist et al., 2014). Institusjonalisering blir omtalt som en prosess som skjer i en organisasjon over tid (Selznick, 1984). Sentralt i prosessen foreligger det at sosiale handlinger og relasjoner blir tatt for gitt (Eriksson-Zetterquist et al., 2014). Selznick (1984) påpeker at graden av institusjonalisering er avhengig av hvor mye spillerom som er tillatt innad i en organisasjon. Desto mer presise organisasjonsmålene er, desto mindre blir spillerommet for at andre kan påvirke organisasjonens utvikling (Selznick, 1984). I de neste avsnittene vil den nyinstitusjonelle teoriens mekanismer og hovedargumenter bli gjort rede for.

3.3.2 Nyinstitusjonell teori

Den nyinstitusjonelle teorien tredde i kraft mot slutten av 1970-tallet og ble da en mer sentral del av det organisasjonsteoretiske feltet (Eriksson-Zetterquist et al., 2014). Washington og Patterson (2011) trekker frem betydningen av ekstern påvirkningskraft som et sentralt aspekt ved teorien. Videre trekkes de institusjonelle omgivelsene organisasjonen befinner seg i frem som en sentral rolle i organisasjonens handlingsmønster (Washington & Patterson, 2011). De institusjonelle omgivelsene definerer regler og krav som individuelle organisasjoner må tilpasse seg for å få støtte og legitimitet i samfunnet (Scott & Meyer, 1991). Eksempler på institusjonelle omgivelser kan være privat sektor, offentlig sektor og idrettssektor. NIF er i den forstand en uvanlig organisasjon fordi det i utgangspunktet er en privat og uavhengig organisasjon, som hovedsakelig er finansiert av det offentlige og jobber innenfor sektoren som omfavner idrettslig arbeid. Legitimiteten som NIF ønsker å opprettholde for å forbli en sentral aktør i samfunnet, trekkes av Meyer og Rowan (1991) frem som viktigere enn intern effektivitet for å overleve og oppnå suksess i samfunnet.

De institusjonelle omgivelsene er ikke synlige strukturer, fenomener eller realiteter som blir til i samfunnet gjennom lover og vedtekter. Det er isteden sosialt skapte praksiser og normer som danner retningslinjer for hvordan en organisasjon til enhver tid bør være utformet (Meyer & Rowan, 1991). Meyer og Rowan (1991) beskriver dette som rasjonaliserte myter. De rasjonaliserte mytene beskriver hva som blir ansett som «rett» praksis i organisasjonsarbeid. Mytene har stor påvirkningskraft i organisasjonens arbeid og utgjør samtidig deler av den formelle strukturen. Andreassen og Olsen (2006) påpeker at rasjonaliserte myter blir til ved at felles fortolkninger av den sosiale virkeligheten konstrueres gjennom gjentatte sosiale interaksjoner blant individer. Dette fører til utviklingen av normer som representerer et «ideologisk hegemoni» (Meyer & Rowan, 1991). Tar man til seg trekkene i det ideologiske hegemoniet, vil man som organisasjon være på god vei til å oppnå legitimitet.

Rasjonaliserte myter er ikke konstante, de kan endres over tid. Når nye myter får allmenn utbredelse i de institusjonelle omgivelsene, så må organisasjoner handle raskt for å implementere disse for å sikre egen legitimitet, stabilitet og overlevelse som organisasjon (Meyer & Rowan, 1991). Skulle for eksempel de institusjonelle omgivelsene legitimere organisasjonsendring, vil man se at de aller fleste

organisasjonene som opererer innenfor de spesifikke omgivelsene, vil utføre endringer i organisasjonen for å møte de institusjonelle forventningene (Meyer & Rowan, 1991). På denne måten opprettholder eller anskaffer organisasjonen seg sin legitimitet. Det sikrer en langsiktig eksistens som aktør i sine omgivelser. Forutsigbarhet og sikkerhet er høyt vektlagt i organisasjoner, en direkte konsekvens blir dog at organisasjoner over tid fremstår som like. Med andre ord kan man si at det utvikles en formlikhet, også kalt isomorfi (DiMaggio & Powell, 1983; Meyer & Rowan, 1991).

3.3.3 Isomorfi

Isomorfi som konsept ble først anvendt i organisasjoner av den amerikanske humanøkologen Amos Hawley på 50-tallet. Han argumenterte for at enheter som var utsatt for samme miljøforhold adopterte like organisasjonsformer (Scott, 2008). Andre organisasjonsforskere foreslo imidlertid at isomorfisme er et resultat av konkurrerende prosesser fordi organisasjoner blir presset til å innta den organisasjonsformen som er best egnet for å oppnå overlevelse i et bestemt miljø (Scott, 2008). Nyinstitusjonalister understreker på sin side viktigheten av sosial kondisjon, en tilegnelse av en form som anses som legitim i et bestemt institusjonelt miljø (Scott, 2008). DiMaggio og Powell (1983) videreførte denne vektleggingen i deres beskrivelse av isomorfisme, og refererer til begrepet som prosesser innenfor et bestemt organisasjonsfelt. Med organisasjonsfelt refererer DiMaggio og Powell (1983) til de organisasjonene som samlet sett utgjør et institusjonelt landskap. Organisasjonsfeltene dannes av organisasjoner som produserer lignende produkter eller tjenester. Eksempelvis kan alle idrettslag opprette et e-sporttilbud hvis man ser at dette er et produkt eller en tjeneste som vil prege organisasjonsfeltet i årene som kommer.

DiMaggio og Powell (1983) trekker frem tre mekanismer som kan medføre endring og homogenitet: tvingende isomorfisme, mimetisk isomorfisme og normativ isomorfisme. Tvingende isomorfisme oppstår når den politiske innflytelsen blir for stor og når det forekommer legitimitetsproblemer (DiMaggio & Powell, 1983). Denne formen for isomorfi er et resultat av både formelt og uformelt press på organisasjoner av organisasjoner som man er sterkt knyttet til grunnet forventninger i samfunnet som organisasjonen opererer i (DiMaggio & Powell, 1983). I idrettssammenheng kan tvingende isomorfisme oppstå når det er snakk om å bli et særforbund under NIF. Forbund som ønsker å bli en del av idretten er nødt til å tilpasse regelverket til idrettens

lover og regler. På den måten blir man tvunget til å tilpasse seg for å møte inklusjonskriteriene som NIF operer med.

Organisasjonsendring oppstår ikke bare på grunn av utenforstående press, men også fra usikkerhet. Mimetisk isomorfisme forekommer når en organisasjonen imiterer en annen organisasjon på bakgrunn av at de føler en form for usikkerhet (DiMaggio & Powell, 1983). Usikkerheten kan være knyttet til teknologiske løsninger som organisasjonen bruker, tvetydighet i mål og visjoner, organisasjonsstrukturer osv. Når det foreligger en usikkerhet om hvilke løsninger som er best for å framstå som en legitim aktør, ser ofte organisasjoner til andre aktører i samme bransje for å kopiere dem. Imitasjon kan være «tidssparende og en måte å «kjøpe» seg legitimitet på» (Bolman & Deal, 2018, s. 337). Eksempelvis kan et idrettslag som drives dårlig, imitere et idrettslag som drives bra, for å oppnå legitimitet og overlevelse i omgivelsene.

Den tredje typen, normativ isomorfisme, kommer hovedsakelig av økt profesjonalisering (DiMaggio & Powell, 1983). DiMaggio og Powell (1983) peker mot at utdanninger i dag blir likere hverandre, så nye ansatte tilfører liknende verdier, normer og ideer til den organisasjonen de blir ansatt i. I den grad organisasjoner fortsetter å rekruttere nye ansatte fra de samme utdannelsesstedene, vil problemløsning, prosedyrer, normer og strukturer, ofte bli tatt stilling til på samme eller liknende måter (DiMaggio & Powell, 1983). Personer med idrettsfaglig utdanning lærer for eksempel at idretten skal være en positiv samfunnsaktør og fremme sunne holdninger og verdier. På den måten kan det for eksempel være slik at majoriteten av de ansatte i idretten er mot e-sport grunnet dens mangel på fysisk aktivitet og at det er en del skyting og vold i spillene.

De isomorfe prosessene er med på å forbedre organisasjonens utstråling i omgivelsene, og ikke nødvendigvis dens produkter og tjenester. DiMaggio og Powell (1983, s. 153) poengterer at prosessene ofte videreføres uavhengig av om det eksisterer funn om at organisasjonens interne effektivitet øker på grunn av prosessene. Oppnår organisasjonen bedre resultater, blir ofte årsaker som homogenitet trukket frem som en avgjørende faktor (DiMaggio & Powell, 1983). Denne homogeniteten kan blant annet gjøre det lettere for virksomheten å samhandle med andre organisasjoner eller tiltrekke seg karriereorienterte ansatte. Den kan også føre til at organisasjonen blir ansett som legitim

og åpne opp for at den kan motta private og offentlig bevilgninger (DiMaggio & Powell, 1983).

Den nyinstitusjonelle teorien er spesielt relevant for anvendelse i mitt prosjekt. Dette fordi studien har som hovedmål å undersøke om e-sport kan bli en del av NIF. E-sport strider delvis imot det som kjennetegner majoriteten av idrettene som er organisert under NIF. Skulle e-sport få en allmenn annerkjennelse i samfunnet som den nye og moderne idretten, kan man spørre seg om NIF vil miste sin legitimitet i samfunnet.

4. Metode

Metode, av det greske *methodos*, betyr veien mot målet (Johannessen, Tufte & Christoffersen, 2006). Grønmo (2004) påpeker at metoden man tar i bruk er redskapet som skal hjelpe til med å innhente kunnskap, samt sikre at kunnskapen er av vitenskapelig relevans og kvalitet innenfor det bestemte fagområdet. I mitt prosjekt har jeg valgt kvalitativ forskningsmetodikk. Problemstillingen min er som følgende:

Hvilke holdninger har idrettsledere i NIF og sentrale personer i norsk e-sporten til om e-sport kan bli en del av NIF?

Hensikten med kapittelet er å gi en detaljert beskrivelse av forskningsprosessen mot å svare på problemstillingen. Jeg starter med å gå inn på valg av metode og studiens vitenskapsteoretiske forankring.

4.1 Kvalitativ metode og vitenskapsteoretisk forankring

Overordnet er formålet med studien min å undersøke holdninger fra et begrenset utvalg av personer tilhørende en liten del av samfunnet. Studien har som mål å frembringe kunnskap i form av holdninger til e-sport. Det vil derfor være hensiktsmessig å se mot samfunnsvitenskapen og anvende kvalitative metoder fremfor kvantitative. Kvalitative tilnærminger går i dybden i sosiale fenomener i form av forståelse, hvorav motparten, kvantitative tilnærminger egner seg godt i studier som undersøker fenomeners omfang og antall (Thagaard, 2018). Min studie ønsker å få innsikt i holdningene til sentrale personer innenfor norsk e-sport, samt ledere i NIF. Det er derfor hensiktsmessig å gå frem med en kvalitativ tilnærming. Studien min vil også inneholde et fåtall informanter, noe som kjennetegner et kvalitativt studie (Thagaard, 2018).

Rubin og Rubin (2012) påpeker at metodologi også bør inneholde refleksjoner rundt valg av vitenskapelig paradigme (s. 15). Vitenskapshistorikeren Thomas Kuhn (1922-1996) er ofte knyttet til begrepet paradigme. Kuhn hevdet at forskere i samme fagtradisjoner i perioder arbeidet med de samme grunnleggende hypotesene (Føllesdal, Jåsund, Ugelvik & Walløe, 2000, s. 142-143). Det eksisterer hovedsakelig tre paradigmatyper; det kritiske, det klassiske og det fortolkende paradigme (Loland & McNamee, 2016). Innfallsvinkel i min studiet er en undrende og fortolkende karakter.

Av den grunn er det naturlig å plassere studien innenfor det fortolkende paradigme og den hermeneutiske forskningspraksisen. Hermeneutikken har en fortolkende tilnærming og fokuserer på å oppnå mening ved å fortolke empirien (Thagaard, 2018). Thagaard (2018) påpeker at en hermeneutisk tilnærming fra et samfunnsvitenskapelig ståsted ofte knyttes til å «lese» kultur som tekst (s. 37). I min studie vil empirien komme fra intervjuer. Tolkningen vil derfor «ses på som en dialog mellom forsker og tekst hvor forskeren retter oppmerksomheten mot meningen teksten formidler» (Thagaard, 2018, s. 37). Det fortolkende paradigmet og den hermeneutiske tradisjonen gir meg muligheten til å gå dypt inn i materialet for å undersøke studiens formål.

I litteraturen fremkommer det at personlige forståelser og fortolkninger kan påvirke studiens analyse og resultat, og vil da ha en innflytelse på empirien som genereres. Som forsker har jeg et bevisst forhold til å være åpen for å styrke studiens kvalitet (Thagaard, 2018).

4.2 Det kvalitative forskningsintervju

Som forsker reflekterer man mye rundt valg av metoder. Enhver god forsker vet at valg av metoder ikke bør være fastlåst. Grunnprinsippet er at metodene skal være relevant for studiens problemstilling (Silverman, 2013). Den kvalitative tilnærmingen innebærer flere metoder for datainnsamling som dokumentanalyse, observasjoner og intervjuer (Thagaard, 2018). Holdninger, som er det jeg ønsker å undersøke i studien, kan måles ved at man spør evaluerende spørsmål i et intervju eller ved bruk spørreskjemaer (Vogel et al., 2016). Spørreskjemaer er ofte konstruert slik at respondenten svarer ja, nei eller vet ikke, eller avgir en verdi på en skala fra for eksempel -5 til 5. Det kan også stilles spørsmål i en slik undersøkelse, men du vil ikke få muligheten til å stille oppfølgingsspørsmål. Dette er noe jeg ønsket å ha mulighet til.

For å få tak på e-sport ledernes og NIF ledernes holdninger, har jeg valgt å benytte meg av kvalitative intervjuer. «Formålet med et intervju er at vi får fylldige og omfattende kunnskaper om hvordan andre mennesker opplever sin livssituasjon, og hvilke synspunkter og perspektiver de har på temaer intervjuet handler om» (Thagaard, 2018, s. 89). Intervjuets formål slik Thagaard beskriver det, samsvarer med mitt mål. Det eksisterer flere ulike former for intervjuer som hovedsakelig deles inn i åpne, strukturerte og semistrukturerte intervjuer (Thagaard, 2018). I denne studien er det utført

semistrukturerte intervjuer. Det semistrukturerte intervjuet kjennetegnes ved en intervjuguide (Johannessen et al., 2006). Det utarbeides spørsmål på forhånd som skal dekke temaene som knyttes til studiens forskningsspørsmål (Johannessen et al., 2006). Det er vesentlig at jeg får dekket temaer som går inn på alle punktene som NIF redegjør i sin idrettsdefinisjon. På forhånd utarbeides det en intervjuguide med samtaleemner, selv om jeg nødvendigvis ikke følger den fra punkt til punkt. I det semistrukturerte intervjuet kan nye temaer dukke opp underveis i intervjuet, og rekkefølgen på temaene kan endre seg underveis (Johannessen et al., 2006). På den måten har jeg mulighet til å følge opp svarene og historiene til informantene (Kvale, 1996).

Valg av metode må også sees i forhold til hvilke forskningsressurser man har tilgjengelig. I et masterprosjekt er det ofte tilgjengelig tid som er den største utfordringen når man utfører kvalitative intervjuer. Kvale (1996) poengterer at intervjuene i seg selv ikke er veldig tidkrevende, men transkriberingen og analysen i etterkant. Dette vil påvirke antall intervjuobjekter jeg har mulighet til å velge i mitt prosjekt for at studien skal være gjennomførbar som et masterprosjekt innenfor de gitte tidsrammene. I en masterstudie har man begrenset med tid til å gjennomføre datainnsamlingen, så antall informanter må reflektere tiden man har til rådighet.

4.3 Utvalg og tilgang til felten

Kvalitative forskningsopplegg kjennetegnes ved at man studerer et begrenset utvalg med personer (Thagaard, 2018). Det er derfor sentralt at jeg forsikrer meg om at de informantene jeg velger å intervjuer, kan bistå med utfyllende svar. I studien har jeg derfor valgt å gjøre et strategisk utvalg av intervjuobjekter. Strategisk utvelgning går ut på at jeg systematisk etterspør kandidater som jeg mener er kvalifiserte til å gi utfyllende svar på temaene som er knyttet til min problemstilling (Thagaard, 2018, s. 54).

Dette forskningsprosjektet springer ut fra spørsmålet om e-sport kan og bør bli en del av den norske idrettsfamilien. I første omgang var tanken å kun inkludere idrettsledere, men jeg forstod raskt at jeg måtte inkludere begge sider av forskningsspørsmålet for å få et helhetlig bilde. Utvalget endte derfor opp med å bestå av idrettsledere i NIF og sentrale personer i norsk e-sport. Siden dette er et masterprosjekt som går over to semestre og har en kvalitativ tilnærming, planlagte jeg 3-4 informanter fra hvert utvalg.

Det vil da bli gjennomført 6-8 intervjuer. Inklusjonskriteriet for studien er at informantene må være over 18 år, og at ulike kjønn skulle bli representert så langt det lot seg gjøre. I det følgende vil en detaljert beskrivelse av kriteriene for utvalgene samt rekrutteringsprosessen bli gjort rede for.

Utvalg 1: Idrettsledere i NIF – utvalgskriterier og fremgangsmåte

Grunnet min idrettsfaglige bakgrunn og kompetanse innenfor idretten og dens organisering, bestemte jeg tidlig hvem jeg ønsket å komme i kontakt med fra NIF. Norges idrettsforbund består av mange ulike fagområder og stillinger, valget mitt falt derfor på en kvoteutvelgning; at jeg velger deltakerne basert på hva de jobber med innenfor organisasjonen (Thagaard, 2018). Stillingene i organisasjonen jeg ønsket å få dekket var; idrettspolitisk, toppidrett, breddeidrett og andre sentrale organisasjonsstillinger. Ved å dekke et bredt spekter av stillinger, håpet jeg på ulike holdninger knyttet til temaene. Jeg gikk frem ved å kontakte hvert enkelt på e-post sammen med et informasjonsskriv (vedlegg 2) og praktisk informasjon rundt intervjuomstendighetene. Kjønnssammensetningen blant idrettslederne jeg kontaktet var likt fordelt. Mennene takket ja til å la seg intervju, kvinnene derimot takket nei. NIF-utvalget er bestående av tre menn, i ulike sentrale stillinger i NIF. Den videre dialogen foregikk enten på e-post eller telefon for å avtale tid og sted for intervju. Alle informantene fra idretten var over 40 år.

Utvalg 2: Sentrale personer i norsk e-sport – utvalgskriterier og fremgangsmåte

Norsk e-sport er et relativt lite miljø som medfører utfordringer rundt å rekruttere egnede deltakere til prosjektet. Prosessen med å få en fot innenfor feltet startet med at jeg spurte en sentralt e-sport aktør i Norge om de trengte hjelp. Jeg fikk være med på noen arrangementer og møtte flere egnede intervju kandidater for studien. Inklusjonskriteriene var at vedkommende måtte være en sentral person innenfor norsk e-sport og ha god kjennskap til e-sporten i Norge. Fem potensielle kandidater ble identifisert; fire menn og en kvinne. Fire av kandidatene fikk tilsendt en e-post sammen med et informasjonsskriv (vedlegg 2) samt praktisk informasjon rundt intervjuomstendighetene. En av kandidatene kontakten jeg først på Facebook, deretter på e-post hvor informasjonsskrivet ble tilsendt. Utvalget ble bestående av tre menn,

hvorav alle var sentrale personligheter innenfor norsk e-sport. En av informantene var over 40 år (e-sport 2). E-sport 1 og 3 var under 30 år.

Utvalget mitt består av totalt seks informanter; tre personer fra sentrale stillinger i NIF systemet, og tre sentrale personer i norsk e-sport. Det var en utfordring å rekruttere kvinnelige informanter, spesielt innenfor e-sporten. Det er ingen klare tall på hvor mange kvinner det er som jobber med e-sport, men det anslås å være omlag fem prosent av totalen (Mills, 2020). Det kan betraktes som en svakhet med oppgaven.

Kjønnsfordelingen kan medføre at jeg går glipp av nyttig informasjon fordi kvinner og menn kan ha ulike holdninger knyttet til e-sport.

4.4 Intervjuguide og pilotintervju

Mye planlegging ble foretatt før intervjuene startet. Det ble utarbeidet en semistrukturert intervjuguide med spørsmål rundt temaer knyttet til problemstillingen. Thagaard (2018) trekker frem at de første minuttene av intervjuet er avgjørende for å opprette tillitt til personen før man går inn på kjernespørsmålene. Derfor startet jeg alle intervjuene mine med spørsmål knyttet til utdannelse, yrkeserfaring og bakgrunn. Johannessen et al. (2006) påpeker også viktigheten av å opprette et tillitsforhold for å ikke virke skremmende eller provoserende ovenfor informantene.

Etter den innledende fasen av intervjuguiden, strukturerte jeg kjernen av intervjuet med spørsmål knyttet til hovedtemaene i studien (se vedlegg 3 og 4). Jeg forsøkte å vektlegge ulike temaene likt. Denne fremgangsmåten kaller litteraturen for «tre-med-grener-modellen», og går ut på å oppnå en bred kunnskap om hovedspørsmålets temaer (Rubin & Rubin, 2012, s. 124). Spørsmålene ble utarbeidet med en informativ faktatekst som ga spørsmålet en kontekst, etterfulgt av et spørsmål som innebar hvilke holdninger informanten hadde rundt dette. Jeg så på det som nødvendig med en informativ faktatekst i forkant av hvert spørsmål fordi e-sport utvalget ikke visste like mye om idretten, og NIF-utvalget visste ikke like mye om e-sporten. Det ble utarbeidet oppfølgingsspørsmål til hvert tema. Mot slutten av intervjuet fikk kandidaten muligheten til å ta opp temaer som vedkommende anså som relevant; men som ikke ble tatt opp i intervjuet. Det ble utarbeidet to intervjuguider: en til e-sport utvalget og en til NIF-utvalget. De samme temaene er belyst i begge intervjuguidene men med ulike innfallsvinkler noen steder.

4.4.1 Pilotintervju

Det ble gjennomført to pilotintervjuer, et med hver intervjuguide. Thagaard (2018) poengterer at «den beste opplæringen skjer gjennom egen praksis» (s.94). Det er dette som er hensikten med pilotintervju. Pilotintervjuet har også som hensikt å gi meg tilbakemelding på hvordan jeg stiller spørsmål, hvordan jeg responderer til svar, hvordan jeg håndterer pauser i intervjusituasjonen, om spørsmålene har en naturlig rekkefølge og om de er formulert på en forståelig måte (Halvorsen, 2008; Thagaard, 2018). Det beste er om man kan gjennomføre pilotintervjuene på personer som oppfyller utvalgskriteriene. Dette var ikke mulig i mitt tilfelle, så jeg gjennomførte pilotintervjuene på to venner; en som kunne mye om e-sport og en del om idretten, og en som kunne mye om den organiserte idretten og litt om e-sport. Ingen av dem var ledere eller sentrale personer, men intervjuene ga meg nyttige erfaringer knyttet personlige egenskaper og hvordan jeg opptrådte i intervjusituasjonen. Jeg erfarte også at noen av spørsmålene var overlappende og at rekkefølgen på spørsmålene kunne endres. Pilotintervjuene ga meg også bedre selvtillit i forkant av det første intervjuet jeg skulle foreta meg, som jeg anser som en nyttig og nødvendig erfaring.

4.5 Intervjusituasjonen: lokalitet, gjennomføring og intervjuteknikk

Utvalget mitt består av sentrale personer og ledere, typiske posisjoner med hektiske arbeidsdager. Valg av lokasjon og tidspunkt falt dermed på deltakeren, for å vise fleksibilitet og velvillighet for å imøtekomme deres hverdag. Dette kom tydelig frem i det informerte samtykkeskjemaet med følgende formulering: «*Du kan selv bestemme tid og sted for intervju. Intervjuet kan bli gjennomført i ditt hjemsted, på arbeidsplassen, på NIH eller eventuelt via Skype*» (se informert samtykke: vedlegg 2). Thagaard (2018) poengterer at intervjusituasjonen kan påvirkes av lokasjonen. At deltakerne fikk mulighet til å velge de fysiske rammene for intervjuet, forsikret meg om at dette var lokasjoner hvor de var komfortable i.

Fire av intervjuene ble gjennomført på et valgt tidspunkt på respondentenes arbeidsplasser i Oslo. Det opplevdes som positivt fra deltakernes side at de selv hadde muligheten til å gjennomføre intervjuet på deres egne kontorer i arbeidstiden. Tre av de fire intervjuene ble gjennomført på lukkede kontorer. Dette ga meg forsikringer om at bakgrunnsstøyen på opptaket ville være minimal. Det siste av de fire intervjuene ble

gjennomført på arbeidsplassens kantineområde. Opptaket ble derimot svært bra selv om bakgrunnsstøyen var tilstede. Både jeg og informanten snakket klart og tydelig for å forsikre oss om at opptaket ble bra. Jeg opplevde at vedkommende var komfortabel med å prate om temaene blant alle personene som også satt i kantinen på samme tidspunkt.

Etter ønske av en informant, ble intervjuet gjennomført på NIH. Vedkommende holdt ikke til i Oslo, men skulle til byen på grunn av møtevirksomhet. Det ble i god tid avtalt tidspunkt for intervjuet slik at personen kunne dra rett fra flyplassen og til NIH. Jeg booket et møterom på biblioteket slik at intervjuet kunne foregå i uforstyrrete omgivelser.

Det siste intervjuet foregikk over Skype. Intervjumetoden passet også bra inn i hverdagen til informantene, som for tiden hadde mye møtevirksomhet og lite tilgjengelig tid. Jeg og informantene holdt dialogen gående på Messenger hvor vi avtalte tidspunkt for intervjuet, og når begge var klare til å gjennomføre - ringte jeg på Skype. De første minuttene ble brukt til å sørge for at begge to kunne høre og se hverandre. Intervjuet ble gjennomført uten problemer og opptaket fra båndopptakeren var av god kvalitet.

I utgangspunktet ønsket jeg å følge intervjuguiden slik at vi fikk en likevekt på temaene. Dette ble derimot vanskelig i selve intervjusituasjonen. Flere temaer ble ofte tatt opp på initiativ fra informantene underveis. Dette anser jeg som positivt. Dette viser at informantene er engasjerte og har mange tanker vedrørende den overordnede problemstillingen. Jeg tok det aldri bevisst opp dersom informantene beveget seg utenfor det temaet vi egentlig snakket om. Hvis det var temaer mot slutten av intervjuguiden som hadde blitt nevnt på spørsmål om tidligere temaer, men ikke i omfattende grad, sørget jeg for å innlede spørsmålet med: *«vi var litt inne på tematikken tidligere i intervjuet»*. Ved å bruke denne overgangen viste jeg respondenten at jeg fulgte nøye med i hva vedkommende hadde å fortelle. Om temaet som allerede var godt nok dekket tidligere i intervjuet, unngikk jeg å spørre mer om dette når det egentlig var skissert opp i intervjuguiden. Når vi skulle videre på et nytt tema, sørget jeg for å gjøre respondenten bevisst på dette. Bevisstgjørelsen var et virkemiddel som medførte at intervjuet kunne oppleves som en sammenhengende samtale med flytende overganger, og ikke en spørreundersøkelse.

Thagaard (2018) legger vekt på at man som forsker må finne en balanse mellom å lytte og føre intervjuet videre. Underveis i intervjuet var jeg derfor bevisst på hvordan jeg responderte til utsagn som respondentene kom med. Jeg vekslet mellom muntlige og fysiske uttrykk som «hm», «mhm», «ja» eller et nikk. Jeg fulgte opp med oppfølgingsspørsmål der det respondenten kom med var interessant og relevant for problemstillingen. Silverman (2014) poengterer at man skal være åpen for hva deltakeren uttrykker gjennom kroppslige signaler og muntlige utsagn. I et av intervjuene virket deltakeren veldig frempå i stolen og hevet stemmen litt mer i forhold til tonefallet vedkommende hadde brukt tidligere. Jeg tolket dette som et tegn på at respondenten hadde mye på hjertet om temaet, så jeg fulgte opp med flere oppfølgingsspørsmål knyttet til utsagnene. Jeg tror at min bevisste holdning til å opptre som en god lytter og observatør underveis har bidratt til å få frem flere nyttige synspunkter rundt temaene.

Alle intervjuene ble tatt opp ved hjelp av en båndopptaker som ble lånt fra servicetorget på NIH. Jeg forsikret meg om at opptakeren fungerte som den skulle før hvert intervju. På Skype intervjuet sørget jeg for at høyttalerne på datamaskinen stod på samtidig som jeg tok opp intervjuet med båndopptakeren. Intervjuene hadde en lengde fra 35 minutter til 110 minutter.

4.6 Refleksjon over forskerrollen

For min egen del sørget jeg for å være godt forberedt til alle intervjuene. Jeg forsikret meg om å kopiere opp nok eksemplarer av intervjuguiden og samtykkeskjemaet. Lydopptakeren ble alltid sjekket og testet i forkant av intervjuet som en forsikring om at alle forholdsregler var tatt. Der jeg stod for lokasjon var jeg opptatt av at rommet skulle være godt egnet til et intervju, og at vi satt ovenfor hverandre slik at samtalen kunne flyte på en naturlig måte.

Under intervjuene var jeg meget bevisst på å etablere en intervjuatmosfære som var preget av tillit. Dette trekkes frem av Thagaard (2018) som et punkt som ikke kan undervurderes, og vil ha betydning for intervju kvaliteten. Flere av intervjuene var med personer som har vært i media. Det var derfor viktig for meg å ikke fremstå som en journalist. Jeg hadde derfor et bevisst forhold til å fremtre som en forsker slik at respondentene ønsket å svare «ærlig» på spørsmålene. Ettersom min studie i stor grad avhenger av informantenes uttalelser, er jeg i stor grad avhengig av at intervjuene

baserer seg på ærlige meninger. Jeg vektla derfor tillit som en grunnmur for å oppnå dette. En viktig del av opparbeidelsen av tillitt var blant annet den uformelle samtalen i forkant. Videre førte jeg samtalen inn på hensikten med studien og hvordan intervjuet var lagt opp. Jeg var bevisst på å ikke røpe for mye av mine personlige tanker rundt temaene, hverken før eller under intervjuet. Dette er også viktig i forhold til studiens reliabilitet fordi man ønsker ikke å påvirke svarene informantene gir. Jeg forsøkte derfor å ikke stille for ledende spørsmål. Dette viste seg å være veldig utfordrende, spesielt i det første intervjuet. Over tid så var dette en egenskap jeg behersket bedre.

4.7 Databehandling og analyse

Den kvalitative forskningsprosessen kjennetegnes av til dels overlappende faser (Thagaard, 2018, s. 28). Som kvalitativ forsker gjør du deg opp tolkninger gjennom majoriteten av fasene. Med andre ord inngår analyser gjennom alle delene av forskningsarbeidet ditt (Anker, 2020, s. 21). Analyseprosessen er derimot mer fremtredende underveis i datainnsamlingen, i transkriberingen og i de videre analysene.

4.7.1 Transkribering

Å transkribere går ut på å overføre muntlig tale til skriftlig tekst, og har som hensikt å gjøre intervjumaterialet mer oversiktlig får å bedre forutsetningene for nærmere analyser (Kvale, 1996). Som nevnt ble det gjennomført pilotintervjuer i forkant av datainnsamlingen. Kvale (1996) poengterer nyttigheten av å øve seg på å transkribere. Jeg satt av tid til å transkribere ett av pilotintervjuene, noe jeg anser som verdifull læring i etterkant.

Transkriberingen av pilotintervjuet ga meg blant annet innsyn i hvordan jeg fremtrådte som intervjuer. Dette var blant annet stemmebruk, variasjon av ordbruk og hvordan jeg taklet tenkepauser. Jeg erfarte også at transkribering tar lenger tid enn forventet. En viktig erfaring var valg av transkripsjonsteknikk. Kvale (1996) poengterer at transkripsjonsteknikken er avhengig av hvordan du skal bruke transkripsjonen i etterkant. Det trekkes frem at pauser, emosjonelle toner og repetitiv ordbruk må komme frem i transkripsjonen i blant annet sosiolingvistiske og psykologiske analyser, også kalt verbatim transkripsjon (Kvale, 1996). Jeg valgte å ikke bruke tid på å transkribere ned slike detaljer fordi jeg er interessert i deres holdninger, ikke måten de uttrykkes på. Erfaringene ble tatt til etterretning i den videre bearbeidelsen av intervjuene. Grunnet

mitt ansvar for å opprettholde anonymiteten til kandidatene, har jeg gjennomført transkripsjonene.

Det første intervjuet ble transkribert med en gang det var gjennomført. Dette var med en bevisst tanke på at jeg skulle lære av hvordan jeg fremstod som forsker i intervjuet. Jeg fikk også en god indikasjon på om spørsmålene var gode nok og i en naturlig rekkefølge. Resten av intervjuene ble transkribert etter at alle intervjuene var gjort. Det var en tidkrevende prosess. I flere av opptakene ble blant annet dialekten til respondentene en utfordring. Dette medførte at jeg flere ganger måtte spole tilbake for å høre uttalelser om igjen. Dialekter ble transkribert til bokmål for anonymisering. Jeg tok notater underveis i transkriberingen, alt fra interessante funn til sitater og tanker jeg fikk. Dette skulle vise å være svært nyttig senere i analyseprosessen. Selve transkripsjonen endte på totalt 84 sider med tekstmateriale.

4.7.2 Koding og kategorisering

I studien min har jeg valgt å utføre en tematisk analyse. Temaanalyser kjennetegnes av at man går i dybden på de enkelte temaene som er representert i prosjektet (Thagaard, 2018, s. 171), der formålet er å identifisere mønstre på tvers av datasettet (Braun, Clarke & Weate, 2016, s. 195). Braun et al. (2016) viser også til at tematisk analyse kan brukes til mange ulike studiedesign, og at det egner seg godt til å analysere et transkribert intervjumateriale. Da min studie går ut på å undersøke nettopp dette, så jeg på det som en egnet analytisk metode å ta i bruk. Selv om analysemetoden passer til et bredt spekter av studiedesign, blir det av Braun et al. (2016) beskrevet en seks-fase modell som er vanlig å følge når man anvender metoden. Jeg skal nedenfor beskrive hvordan jeg gikk frem i lys av de seks fasene.

Fase en og to går ut på å bli kjent med datamaterialet og begynne å sette koder på relevante temaer som tas opp (Braun et al., 2016). Jeg begynte derfor med å lese analytisk igjennom transkripsjonene for å se etter utsagn som kunne hjelpe å sette lys på problemstillingen. Det neste ble å kode det som kom frem fra deltakerne. Koding er en viktig del av tematiske analyser fordi det skal forme et solid grunnlag for den videre analysen (Braun et al., 2016). Koding går ut på at man knytter ett eller flere ord til en setning eller et avsnitt som skal symbolisere meningsinnholdet (Thagaard, 2018, s. 153). Kodingen var påvirket av en deduktiv tilnærming, men jeg utelukket ikke den induktive

tilnærmingen. Den var deduktiv fordi teorien, problemstillingen og spørsmålene i intervjuguiden la føringer for hvilke temaer som var relevant. Den var induktiv i den forstand at jeg lot nye temaer springe ut fra datamaterialet. Den induktive kodingen var like viktig som den deduktive fordi det var flere temaer som ble tatt opp som jeg ikke hadde tenkt over på forhånd. Ved siden av kodingen ble det samtidig skrevet notater til refleksjoner jeg gjorde meg underveis, også kjent som analytiske «memos» (Miles, Huberman & Saldaña, 2014, s. 95).

Fase tre til fem av kodingen innebærer kategorisering, avgrensning og navngiving, og er kjernen av det analytiske arbeidet i tematisk analyse (Braun et al., 2016).

Kategoriseringen går ut på at man sorterer kodene utfra meningsinnholdet eller temaet det er knyttet til. Jeg satt igjen med ca. 40 koder etter de to første fasene. Det jeg gjorde videre var å samle kodene rundt kategorier. Arbeidet med kategoriene foregikk i tankekart og det var kodene som dannet kategoriene. For eksempel ble alle etiske utsagn samlet inn under en kategori med etikk. Kategorier jeg endte opp med i analysen ble blant annet «idrettsdefinisjonen», «barneidrettsbestemmelser», «breddeidrett», «doping», «kommersielle aktører», «etikk» og «samfunnsutvikling». Kategoriene springer ut fra problemstillingen min, empirien og teorien. Det var viktig at kodene ble sortert inn under en passende kategori, og at kodene og kategoriene representerte dataene (Braun et al., 2016). Ved å gi hver kategori en egen farge hadde jeg kontroll på sorteringen. Kategoriene ble videre definert ved at jeg skrev et par avsnitt om hvorfor kategorien var relevant for problemstillingen. Dette gjorde det lettere å trekke kodene til den relevante kategorien. Dette ble gjort i flere runder for å kvalitetssikre prosessen.

Den sjette fasen innebærer «å skrive» (Braun et al., 2016, s. 200). På dette tidspunktet hadde jeg allerede mye tekst som skulle forme analysen. Dette er ikke uvanlig fordi kvalitative tilnærminger innebærer en kontinuerlig analyseprosess fra start til slutt. Fasen var preget av å videreutvikle, komponere og redigere eksisterende analyser. Mye av arbeidet gikk ut på å se på om jeg hadde utført analysen på en tilfredsstillende måte om fordelingen av informantenes utsagn og egne tolkninger.

4.8 Kvalitetsvurdering

Studiens kvalitetsvurdering baserer seg på begrepene reliabilitet, validitet og generalisering. Opprinnelsen til begrepene kommer fra kvantitativ forskning, men blir

også anvendt innenfor kvalitativ forskning, men med et annet betydningsinnhold (Thagaard, 2018, s. 19). De neste avsnittene vil diskutere studien kvalitetsvurdering.

4.8.1 Reliabilitet

Reliabilitet går ut på at andre forskere skal kunne bruke samme metode for å oppnå likt resultat på samme type studie. Reliabilitet i kvalitativ forskning kan være utfordrende. Det er derfor lite hensiktsmessig å stille høye krav til det. I kvantitativ forskning har man standardiserte tester som kan gi et presist svar på hvor reliabelt studien er. Slike tester er ikke mulig å gjennomføre på kvalitative studiet da forskeren er datainnsamlingsinstrumentet (Johannessen et al., 2006). Det er derimot tiltak man kan gjøre for å øke reliabiliteten i kvalitative forskningsopplegg. Silverman (2014) trekker frem studiens grad av transparens som viktig for å virke troverdig. Jeg har beskrevet prosessen detaljert så studien skal være så transparent og reproduserbar som mulig. Jeg har vært bevisst på å ta notater underveis hva angår framgangsmåte, slik at dette ikke neglisjeres. Jeg har da forsikret meg om at alle detaljer har stor dekningsgrad og at den kritiske leser kan vurdere framgangsmåten trinnvis. Dette er viktig for leseren.

Seale (2007) argumenter for at forskeren bør bevisstgjøre leseren om hva som er primærdata og hva som er forskerens egne fortolkninger (s. 383-384). For å skille dette var jeg bevisst på å gjøre rede for hva som var respondenters sitater fra intervjusamtalene.

«Reliabiliteten kan også styrkes ved at flere forskere deltar i prosjektet» (Thagaard, 2018, s. 188). I studien er det primært jeg som er ansvarlig for å gjennomføre studien. Veileder og biveileder var sentrale i planleggingen av studien. De bidro også med å diskutere avgjørende beslutninger og kom med kritiske synspunkter og spørsmål rundt veivalg. Jeg oppfattet at dette styrker reliabiliteten.

4.8.2 Validitet og generalisering

Validitet i kvalitativ forskning innebærer en vurdering av gyldigheten av resultatene og hvordan forskeren kommer frem til tolkninger (Thagaard, 2018, s. 181). Litteraturen deler validitet inn en intern og en ekstern side. Den interne validiteten i kvalitativ forskning er knyttet til «om de tolkninger vi kommer til, er gyldige i forhold til den virkeligheten vi har studert» (Thagaard, 2018, s. 189). I den sammenheng argumenterer

Silverman (2014) for at teoretisk transparens bør vektlegges. Dette vil si at man skal være åpen for sitt teoretiske ståsted ved tolkning av resultatene, og vise til hvordan analysen ga grunnlag for konklusjonene (Thagaard, 2018, s. 189). I den sammenheng er jeg tydelig på analyseprosessen som er gjort rede for i kapittel 4.7. Den konseptuelle bakgrunnen gjort rede for i kapittel 1 og 2. Mitt teoretiske ståsted er gjort rede for i kapittel 3. Jeg har gjennom hele analyseprosessen vært selvkritisk til mine egne analyser.

Jeg har videre benyttet meg av jevnlig veiledning, spesielt i analyseprosessen. Veilederne mine så på analysene jeg hadde foretatt meg med et kritisk blikk og kom deretter med konstruktive tilbakemeldinger. Som forsker kan man overse egne feil på eget materialet. Tilbakemelding fra veiledere er derfor svært nyttig. Til tross for at forskningsarbeidet er gjennomført på en systematisk og nøyaktig måte i samarbeid med veiledere, kan det også finnes andre egnede metoder og teorier som kunne gitt andre resultater og fortolkninger. Jeg føler meg derimot trygg på at de valgene jeg har tatt, er den korrekte måten for mitt formål.

Ekstern validitet går ut på hvorvidt resultatene man oppnår kan generaliseres. I kvalitativ forskning bruker man i større grad begrepet overførbarhet (Johannessen et al., 2006). Kan denne studien si noe om e-sport kan bli en del av det nasjonale idrettsforbundet i andre land? I kvalitativ forskning er man mer opptatt av å overføre kunnskap fremfor å generalisere (Johannessen et al., 2006). Studien kan derfor være til hjelp og frembringe kunnskap til personer og organisasjoner som søker kunnskap på feltet. En faktor som påvirker studiens eksterne validitet er at utvalget mitt består utelukkende av mannlige informanter. Ulike kjønn kan ha ulike holdninger knyttet til temaer, og dette er ikke noe denne studien kan sette lys på. Med utgangspunkt i studiens reliabilitet og interne validitet vil jeg vurdere at studien kan gi valid kunnskap om studiens formål.

4.9 Etiske betraktninger

Denne studien behandler personopplysninger, og skal da i henhold til de etiske retningslinjene inneholde meldeskjema til norsk senter for forskningsdata (NSD) (Thagaard, 2018, s. 22). Sammen med søknaden ble det lagt ved to vedlegg:

intervjuguidene og informert samtykke. Søknaden ble utarbeidet september 2019 og godkjent tre dager senere. Godkjenningen fra NSD er lagt ved som vedlegg (vedlegg 1).

De fleste kvalitative forskningsopplegg innebærer kontakt mellom forsker og de det forskes på. I denne studien har jeg vært i direkte kontakt med de jeg har intervjuet, og dette medfører en rekke moralske og etiske spørsmål som jeg som forsker må være bevisst på (Kvale & Brinkmann, 2009). Etiske overveielser er viktig i enhver kvalitativ intervjuundersøkelse. Jeg skal i det følgende diskutere sentrale etiske retningslinjer som Kvale og Brinkmann (2009) trekker frem som svært sentrale i kvalitative intervjuundersøkelser, disse er; informert samtykke, fortrolighet og konsekvenser.

Det informerte samtykkeskjemaet ble utarbeidet sammen med veileder og i henhold til metodelitteraturen (Kvale & Brinkmann, 2009; Thagaard, 2018). Selve informasjonsskrivet ble sendt til informantene som vedlegg ved første kontakt. I skrevet informeres det om bakgrunn og formål for studien, hva det innebærer å delta, hvordan personopplysninger behandles; herav lovnad om anonymitet. Videre ble det tydeliggjort at det var frivillig å delta i studien, deres rettigheter og hvem de kunne kontakte ved ytterligere spørsmål knyttet til studien, eller om de ønsket å trekkes fra studien. Ved å sende ut skjemaet på forhånd, kunne informantene selv vurdere eventuelle fordeler og ulemper før samtykke ble gitt. Samtykkeskjemaet ble signert i forkant av intervjuet. Jeg gikk også igjennom skjemaet sammen med informanten før intervjuet startet. På den måten fikk informantene muligheten til å stille ytterligere spørsmål knyttet til innholdet. Jeg fikk inntrykk av at dette opplevdes som positivt fra informantenes side. Samtalen ble en fin overgang til selve intervjuet. Ved Skypeintervjuet fikk informanten samtykkeskjemaet som PDF via mail. Jeg var oppmerksom på at vedkommende måtte lese nøye igjennom før han skrev under og returnerte det. Jeg sørget fortsatt for å gå nøye igjennom samtykkeskjemaet når videosamtalen begynte, i likhet med de andre intervjuene.

Jeg var veldig opptatt av at ingen skulle føle seg presset til å delta i studien. Berg (2009) trekker frem at det kan være en potensiell fare for at dette kan forekomme. I et tilfelle ble jeg videreformidlet fra førstegangskontaktperson til en annen aktuell kandidat. Rent hypotetisk sett kan man diskutere om vedkommende følte seg presset til å delta slik at deres avdeling i organisasjon kunne komme med synspunkter knyttet til temaet. Jeg var

bevisst på å takke og vise respekt til både førstegangskontaktpersonen og personen jeg ble henvist til. Takknemlighet ovenfor informantene var jeg også bevisst på i alle intervjuene jeg foretok meg. Dette er fordi respondentene setter av tid til å delta frivillig i mitt prosjekt.

Fortrolighet omhandler mine forpliktelser som forsker å ivareta lovnader om anonymitet og konfidensialitet ovenfor informantene. All informasjonen som kan knyttes til informantene har jeg derfor behandlet slik at de ikke kan gjenkjennes. Dette er i tråd med prinsippet som omhandler informantenes rett til privatliv (Kvale & Brinkmann, 2009). Prinsippet er særlig relevant når man forsker på et lite og gjenkjennelig miljø, som det fremkommer i Thagaard (2018). Både norsk e-sport og NIF, da særlig førstnevnte, kan anses som små og miljøer sett opp mot det store samfunnet. Studien min er ikke ute etter sensitiv informasjon, men grunnet de små miljøene så jeg på det som etisk riktig å fremtre konfidensielt og anonymisere informantene og det som kunne identifisere dem. I transkriberingsprosessen ble det derfor gitt pseudonymer til hver informant. Eksempel på dette var «idrett 1». Videre anonymiserte jeg spesifikke uttalelser som kunne identifisere informanten. Da dialekter kan være av avslørende karakter, valgte jeg å transkribere alle intervjuene på bokmål.

Tjora (2017) påpeker at det til tross for lovnader om anonymitet, i enkelte tilfeller kan føre til at noen gjenkjenner utsagn. E-sporten i Norge er et meget lite miljø og det kan potensielt være enkelt å knytte sitater opp til informanten i enkelte tilfeller. Grunnet dette fikk informantene tilbud om gjennomlesning av sitatene. Dette var også noe informantene ønsket. Alt av indirekte personopplysninger, lydopptak og transkripsjoner ble oppbevart på en kryptert elektronisk form og innelåst privat. Dette makuleres når oppgaven er ferdig sensurert. Diskusjoner knyttet til materialet ble holdt på møterom og begrenset til å kun inkludere meg og veileder.

I henhold til den nasjonale forskningsetiske komité for samfunnsvitenskap og humaniora (NESH) påpekes det følgende: «forskeren har ansvar for å unngå at forskningsdeltakerne blir utsatt for alvorlig fysisk skade eller andre alvorlige eller urimelige belastninger som en følge av forskningen» (NESH, 2016, s. 19). I følge Thagaard (2018) har prinsippet en sammenheng til hva som heves frem av NESH (2016): «Forskeren skal arbeide ut fra en grunnleggende respekt for menneskeverdet»

(s.12). I min studie kan urimelige belastninger knyttes til om utsagn som informanten kommer med. Blir vedkommende gjenkjent og knyttet til sitater som kan sette vedkommende i dårlig lys, kan dette føre til en urimelig belastning for vedkommende. Jeg har derfor som forsker reflektert rundt tiltak som kan unngå dette, som er diskutert tidligere.

5. Resultat og diskusjon

Kapittelet har som hensikt å presentere studiens resultat med sammenfattende drøfting. Innholdet i kapitlet er delt opp i delkapitler som bunner ut fra temaer som informantene kom med i intervjuene og temaene i intervjuguiden. Hvert delkapittel vil bli presentert på den måten at informantenes synspunkter først blir gjort rede for, etterfulgt av løpende fortolkninger av utsagnene. Delkapitlene avsluttes med deldrøfting rundt temaene, før jeg avslutningsvis har en oppsummerende drøfting hvor delproblemstillingene trekkes inn.

5.1 Kan e-sport anses som idrett?

Et sentralt aspekt for på kunne bli inkludert i NIF er at aktiviteten kan defineres som idrett etter NIFs lovverk. I den sammenheng var jeg interessert i å vite hva informantene hadde å si om e-sport som fenomen:

Idrett 1: Det er en form for ny idrett i et toppidrettsperspektiv. Virkeligheten er jo hele tiden i forvandring. Det som fanges under ett begrep i en tidsperiode og det som fanges under et annet begrep i samme tidsperiode.

Idrett 2: Hvis du sier at er en idrett da, så vil jeg si at e-sport er toppidretten av gaming.

E-sport 1: Det er en ny form for fotball. Det er en digital variant av fotball, innenfor kategorien e-sport som er en av di raskest voksende markedene i verden.

Informantenes holdninger til e-sport som fenomen antyder at det kan trekkes flere likheter mot det som kjennetegner toppidretten. Det er nærliggende å tro at alminnelig gaming i denne sammenhengen da vil representere breddeidretten. E-sport 1 legger vekt på at e-fotball er en ny og digital form for det vi kjenner som tradisjonell fotball. Dette tolker jeg som at informanten anser e-fotball som en fullverdig idrettslig aktivitet. En av informantene tydeliggjør hvorfor e-sporten er mer utfordrende å sette i et barneidrettsperspektiv:

Idrett 1: Hvis folk sitter for mye stille så har det negative helsekonsekvenser uansett hva årsaken er. Hvis gaming fører til at man sitter mer enn vanlig så man er mindre fysisk aktiv og ikke får en god organisk utvikling av kroppen, så angrer man jo senere. Men det er litt mer argumenter for barneidretten. På toppidrettssiden ser jeg ikke så mye problemområder.

Utsagnet tilsier at det kan finnes flere felles likheter mellom toppidrett og e-sport kontra e-sport og barneidrett. Videre argumenterer informanten for at e-sportens kjerneaktivitet ikke passer like godt inn i en barneidrettskontekst hvor fysisk fostring blant annet skal være et fokusområde. E-sportutøvelsen er i all hovedsak stillesittende foran skjermer, som i lengden kan gå ut over helsen til utøverne. Dette kan virke negativt ovenfor barn og unge hvis de utelukkende bedriver e-sport fra ung alder. Det fysiske aspektet ved e-sport ble tatt opp av informantene, men nødvendigvis ikke som et reelt problem i diskusjonen:

E-sport 2: Vi er så veldig fokuserte på at det må være muskler som må røre på seg hele tiden for at du skal kalle det for en idrett. Må det det, for å være en idrett? Det kan være like slitsomt å drive mental trening som det er å drive fysisk trening. Vi er en digital verden nå. Hvis du skal ta bort alle de digitale tingene fra dagens idrett, så kommer det ikke til å være mye idrett igjen.

Idrett 1: Også sier noen at det å sitte med en konsoll ikke er fysisk aktivitet, men det er det jo. Reaksjonsmønstre og hvordan det påvirker hjernen og sånn, det må jo ha noe med fysikk å gjøre. Det er ikke noe som ikke er fysisk. Men er de fysiske elementene utslagsgivende for resultat? Ja det er det i e-sporten, det er det i skyting og det er det i langrenn.

E-sport 2 kommenterer her at samfunnet har blitt så opptatt av at all idrett må inneholde fysisk aktivitet som i en viss grad er slitsom for personen som utfører det. Uttrykk som at vi nå lever i en «digital verden» trekkes frem som et argument for at NIF bør tenke nytt når det kommer til hva som bør anses som idrett. Idretten trekkes også frem som svært digital og at det ikke ville vært mye idrett igjen om det digitale ble tatt bort. På andre siden så diskuterer idrett 1 hva som kan regnes som fysisk aktivitet, og at all aktivitet som skjer i kroppen til enhver tid kan anses som fysisk aktivitet. Om dette er

tilfellet så er det mange aktiviteter i verden som kan anses som idrett. Til tross for e-sportens mangel på fysisk aktivitet, var informantene også overbevist om at de beste e-sportutøverne har et bevisst forhold til fysisk trening som et redskap for å kunne prestere foran skjermen:

E-sport 1: Man er nødt til å være fysisk oppegående for å være kapabel til å konsentrere seg over tid. Når vi skal ha NM så trenger man nødvendigvis ikke å være påskrudd i 8 timer, men hvis man skal gå hele veien så må man være her 8 timer.

Idrett 1: Vi ser jo at det er en del likheter mellom en del av idrettene og e-sport. Det er noen som ligger ganske nære hverandre. Også er dette noe nytt i tillegg. Altså skyting har jo andre typer fysiske krav enn vektløfting. E-sport har også fysiske krav for det krever mental kapasitet og tilstedeværelse. Det må være en god balanse mellom det fysiske og mentale.

Utsagnene gir inntrykk for at man trenger en sunn og oppegående kropp for å prestere innenfor e-sport. Idrett 1 poengterer det må være en god balanse mellom fysisk og mental kapasitet. Utsagnet blir på mange måter bekreftet av e-sport 1, som viser til at selve konkurransen kan strekke seg over ett langt tidsrom. Utsagnene antyder at den seriøse e-sportutøveren har et fokus på å holde seg sunn for å prestere. Denne holdningen blir videre trukket frem av e-sportinformantene:

E-sport 3: E-sport vokser fort, så på et fem-års perspektiv så har det gått fra å være en sånn «cheesedoodle-energidrikk-hetta-over-hodet-ned-i-kjelleren-fenomen», til å faktisk bli noe som begynner å bli anerkjent.

E-sport 2: Mange tror jo at gamere sitter i kjelleren og spiser potetgull og gamer. Det er noen av dem også, men flere som satser på e-sport driver også med fysisk aktivitet ved siden av.

Antydningen til at stereotypen rundt gamere delvis er på vei bort var gjennomgående blant e-sportinformantene. De opplevde at det i dag er en større aksept for gaming enn hva det har vært tidligere. Blant idrettsutvalget var det derimot et mer variert bilde:

Idrett 1: De negative sidene av gaming-kulturen i det verdensbildet som jeg har tror jeg ikke er mer akseptert enn før. Det er veldig krevende å snakke om dette fordi det er så mange ting. Det er slubberter som sitter å sløver og har det dårlig i stede for å leve livet, den spilleren lever jo enda. Men så har det utviklet seg noen som gjør det på en annen måte, og som gjør ting som ligner mer på det idretten gjør.

I følge utsagnene er det nærliggende å tro at det er e-sportutøveren som passer best inn i en idrettslig kontekst kontra den alminnelige gameren. Det er antydninger til at det er et klart skille blant informantene om at de som gamer for gamingens skyld tilhører den gruppen som sitter nede i kjelleren med hetta over hodet og spiser potetgull. De som driver med e-sport har gått bort fra denne kulturen og utviklet et mer profesjonelt forhold til gaming som likner veldig på det toppidrettsutøvere gjør.

En avgjørende del av å bli en del av NIF er at det må samsvare med den idrettsdefinisjonen som er innlemmet i NIFs lovverk. I intervjuene ble alle informantene spurt om vedtaksforslaget ved Idrettstinget i 2019 som gikk ut på å utvide idrettsbegrepet. Som nevnt tidligere så ble dette forslaget nedstemt av Idrettstinget. Det trenger ikke nødvendigvis å være noe negativt:

Idrett 2: Det må sies at Idrettstinget fram til i år bare har vært hvert fjerde år. Det betyr at de prosessene og de tingene som skal vedtas der er alvorlige saker. Det er en - og da sier jeg dette i en positiv forstand - NIF er en konservativ organisasjon som det skal kreve litt å endre lovene til. Derfor så tror jeg at det var grunnen til at dette forslaget falt, og at forsamlingen følte at de ikke hadde fått nok tid til å kunne mene noe om det.

Men vedtaket kan også gi et annet bilde av organisasjonen:

Idrett 2: (Om vedtaket) Så du kan si på den positive siden så tenker jeg at dette er viktig, for det handler om selve kjernen; idrettsbegrepet vårt. Også er det kanskje litt dårlig at man ikke er såpass fremoverlent at man ser at det er andre ting som kan være idrett i fremtiden.

Idrett 2 trekker frem at lovforslaget kanskje kom litt brått på Idrettstinget og at forsamlingen ikke hadde fått nok tid til å evaluere fordeler og ulemper ved en slik endring. Det er, som nevnt i sitatet, omfattende og alvorlige saker som tas opp på Idrettstinget. Å endre deler av definisjonen på hva idrett skal være, endrer en bit av virksomhetsområdet til NIF. Mye av årsaken til lovendringsforslaget lå i at det daværende Idrettsstyret ønsket at idretten skulle være bedre rustet for å tilpasse seg nye samfunnstrender. Viktigheten av å utfordre definisjonen på idrett trekkes videre frem:

Idrett 1: Disse definisjonene må utfordres ved jevne mellomrom fordi virkeligheten endrer seg. Og da må man være relevant for bevegelser som har noen av de samme elementene, men hvordan fanger man det i en ny tid?

E-sport 2: Jeg får jo også veldig mange spørsmål om e-sport er en idrett. Man drar jo en del paralleller ganske fort. Jeg tror det vil komme til et punkt hvor man ser at det er flere typer aktiviteter som er idrett, men som vi aldri har tenkt på som idrett.

Informantene kommenterer her at man bør endre seg i takt med samfunnet. Det som ikke er idrett i dag, kan anses som idrett i en ny tid slik idrett 1 legger det frem. Idrett 1 og idrett 2 poengterer videre at fokusområdet til NIF må stå i stil til medlemsmassen:

Idrett 1: Poenget må ikke være å favne flest mulig, men å favne det som er relevant utfra det medlemsorganisasjonen har som fokus.

Idrett 2: Men for organisasjonen Norges idrettsforbund så kan man velge å si «ja det er utrolig fint at så mange ungdommer lar seg gjøre det», men er det idrett, eller er det ikke idrett? Og skal man la det være idrett bare fordi veldig mange driver med det?

Det trekkes frem av informantene at det er viktig at NIF ikke inkluderer e-sport på bakgrunn av at mange barn og unge i samfunnet holder på med det. Hva som skal anses som relevant for NIF vil alltid være regulert gjennom deres egne lover og regler, derav idrettsdefinisjonen. Dette er noe som trekkes frem blant informantene:

Idrett 2: Hvis det var slik at Idrettstinget mente at dette er idrett, at det er en stor nok organisasjon som er spredd nok over hele landet, hvis 18 års grense for voldelige spill ble opprettholdt, hvis kvinnebildene var annerledes, hvis hvordan kvinner ble framstilt var annerledes, hvis barneidrettsbestemmelsene ble overholdt, hvis antidopingbestemmelsene ble overholdt, hvis kampfiksingsbestemmelsene ble overholdt. Så kan ikke jeg se at det er noe i veien for at e-sport skulle bli tatt opp som idrett.

Det er ikke bare selve idrettsdefinisjonen som er sentral i diskusjonen om e-sport kan bli en del av NIF. Som informanten påpeker så er det flere forhold som e-sporten må ordne opp i før en eventuell inklusjon. Det ene har med om e-sport er idrett eller ikke. Flere av punktene har med idrettens etiske og verdimeslige rammer, og noen handler om organisasjonsmessige problemstillinger. Skulle punktene blitt tilfredsstilt, ser ikke informanten på det som et problem for at e-sport ble en del av idrettsbevegelsen.

5.1.1 Deldrøfting: kan e-sport anses som idrett?

Jeg har foregående presentert informantenes holdninger og meninger knyttet til e-sporten og idrettens egenart. Intervjuene gir uttrykk for at det ikke er så mange problemområder knyttet til diskusjonen om e-sport kan anses som idrett når man ser på aktivitetens egenart. Det er likevel nødvendig å diskutere de ulike forholdene utfra et organisasjonsteoretisk perspektiv. Kan den positive holdningen blant idrettslederne gi uttrykk for at det foregår en endringsprosess i NIF?

Sentralt i NIFs definisjon av idrett står det at aktiviteten skal være «fysisk aktivitet av konkurranse-, trenings- og/eller mosjonskarakter» (NIF, 2020, s. 3). I intervjuene gis det uttrykk for at graden av fysisk aktivitet ikke nødvendigvis er et problem. Hvis man ser på Norges største idretter i dag så finner vi tradisjonelle idretter som fotball, langrenn, håndball og turn (NIF, 2019b, s. 20). Alle idrettene innebærer fysisk aktivitet i den grad at man blir svett, andpusten og fysisk utmattet i konkurransesammenheng. Det er dette som kjennetegner den tradisjonelle idretten, og hvis du spør tilfeldige personer på gaten om dette, så vil de fleste trolig si at tradisjonell idrett innebærer betydelig fysisk aktivitet. Utsagnene tilknyttet det fysiske aspektet i e-sporten møter et annet syn i forskningen. Hallmann og Giel (2018), Jenny et al. (2017) og Parry (2019) mener på sin side at e-sport ikke tilfredsstillt kravet om at idrett skal være fysisk aktivitet. Det er

som Parry (2019) påpeker, at e-sport ikke er en aktivitet som fremmer kroppslig utvikling eller kroppslige ferdigheter. I den forstand er det interressant at spesielt idrettsinformantene virker likegyldige til mangelen av fysisk aktivitet i e-sporten. Funnene kan ses i sammenheng med Llorens (2017) som trekker frem at sportslige egenskaper ikke er statiske og at de kan endres i en digital verden. Utsagnene kan tyde på at informantene at fysisk aktivitet ikke nødvendigvis vil være den viktigste egenskapen i fremtiden, og at det kanskje er grunnet digitaliseringen av verden.

Denne åpenheten kan ses i sammenheng med lovendringsforslaget som ble nedstemt av Idrettstinget i 2019, der det ble foreslått å utvide idrettsbegrepet for å lettere kunne tilpasse seg et samfunn som er i endring. Sett ut ifra et ny-institusjonelt perspektiv kan et slik lovforslag tolkes som at Idrettsstyret – som kom med forslaget – ønsket en organisasjon som kunne være bedre rustet for fremtidens samfunn. Denne formen for endringsprosess blir av DiMaggio og Powell (1983) beskrevet som tvingende isomorfisme, men ikke i den forstand at det skjer. Det daværende Idrettsstyret kan ha ønsket en mer langsom og sikker endringsprosess for å sikre at idretten var klare når det politiske presset og forventningene fra samfunnet ble for stort. Hvis det blir slik at fremtidens idrett er e-sport, kan NIF få legitimitetsproblemer fordi de ikke er på arenaen hvor samtidens idrett utøves.

Nedstemmingen av lovendringsforslaget kan også gi nyttig informasjon om at de rasjonaliserte mytene som beskriver hva som er «rett praksis» står sterkt i den norske idretten. Det kommer tydelig frem i litteraturen at disse normene ikke er konstante (Meyer & Rowan, 1991). De endres i takt med gjentatt sosial interaksjon blant individer til de får legitimitet i de institusjonelle omgivelsene som omkranser idretten. Som noen av informantene poengterer kommer e-sport fra gaming-kulturen og har derfor et rykte på seg som en aktivitet hvor man sitter nede i kjelleren og spiser potetgull. I følge intervjuene gis det utrykk for at denne stereotypien er på vei bort. På bakgrunn av det, kan man diskutere om relevansen av en form for stereotypi som tildels kan være krevende og fjerne. Denne stereotypien kan være med på å bestemme utfallet i kommende diskusjoner om e-sport bør regnes som idrett. Det er jo tross alt mennesker med meninger og holdninger som skal stemme om dette skal bli en idrett eller ikke. Med et samfunn som stadig eldes, og der den yngre generasjonen kommer opp i sentrale posisjoner innenfor idretten, vil det kanskje ikke ta lang tid før e-sport blir en del av

idrettsbevegelsen, skal man vurderer litteraturen og intervjuobjektene. En normativ isomorf prosess kan skje på bakgrunn av dette fordi nye ansatte tilfører de dominerende normene, verdiene og ideene som de har vokst opp med (DiMaggio & Powell, 1983). Med et samfunn som er stadig mer positive til e-sport, så kan ikke det utelukkes.

5.2 E-sportens struktur og organisasjon

Et nedfelt prinsipp i NIFs lover og regler er at «NIF er en frivillig, partipolitisk nøytral og uavhengig organisasjon» (NIF, 2020, s. 3). Dette er en overordnet lov som gjelder for alle organisasjonsledd og aktiviteter som er tilknyttet NIF. Implisitt betyr loven at kommersielle idrettslag og organisasjoner har ingen adgang til å bli en del av NIF med mindre de tar til seg NIFs lov- og regelverk. Jeg spurte derfor informantene om hvordan e-sporten organiserer seg:

E-sport 1: E-sport har i mange år slitt med at de har vært veldig uorganisert. Det har vært spillere som har startet ligaer og turneringer av egne krefter.

Informanten trekker her frem at det ikke er noen organisasjon i e-sportverdenen som har enerett på konkurransevirkosomhet innenfor e-sport generelt eller hvert enkelt e-sportgren. Et resultat av dette blir naturlig nok at det blir flere små og store ligasystemer innenfor de enkelte e-sportgrenene og at e-sport som økosystem blir svært uorganisert og uoversiktlig. I følge informantene er det flere forhold som er svært uoversiktlig når det kommer til e-sporten. En av informantene trekker særlig frem to utfordrende sider av e-sporten:

E-sport 2: Det er det å ta vare på alle «nicksa» til spillerne, man må få et eierforhold til navnene man bruker. Noen er veldig opptatt av det og noen bytter veldig mye. Men det er jo også en del av e-sportverdenen. Det finnes ingen beskyttelse for noen ting.

Informanten trekker frem at bruken av «nicks» i e-sportverdenen stiller spørsmål til eierforhold i e-sporten. Et nickname er brukernavnet du går under når du spiller et spill. På onlineplattformene er det åpent for å bytte navn når du skulle ønske det, og det er noen som bytter veldig ofte. I følge informanten så kan dette ha noe med at det ikke er noen beskyttelse for navn i e-sportverdenen, og at det bør bli mer fokus på å knytte et

eierskap til navnet man går under over nettet. Informanten trekker frem mangelen på beskyttelse som en årsak til andre typer utfordringer:

E-sport 2: Folk bytter lag i hytt og pine, det er ingen lojalitet. Men dette er noe jeg tror vi får fram hvis det hele foregår i en organisert form med et ordentlig reglement som forhindrer at man kan bytte lag hele tiden. Jeg tror du vil få en annen lojalitet da, du vil rett og slett få det i litt andre former enn hva det er i dag, og det trenger bransjen.

Som vi ser er mangelen på et overordnet reglement det som muliggjør et uoversiktlig landskap med utøvere og lag. Det finnes ingen utbredt lojalitet til å beholde de brukernavnene man har brukt siden dag én, og det byttes og opprettes nye lag hyppigere enn hva man er vant med fra idretten. Samme informant kommenterer også det utfordrende internasjonale organisasjonslandskapet innenfor e-sporten:

E-sport 2: Det er jo en kjempeutfordring. For det første så sitter jo det internasjonale forbundet i Sør-Korea, som har helt andre e-sportgrener som er store enn hva vi har her i Europa. Det her er jo midt i puddingen av det som er problemet i e-sporten nå. Hvis du ser på e-sport som idrett og organisasjonsmessig, så er vi jo e-sporten et spedbarn. Vi snakker om en internasjonal organisasjon som ikke er mer enn 7-8 år gammel, de har mye å tenke på. Grunnen til at vi må få opp dette nå er jo at VM som går i desember utelukker plutselig Counter Strike. Så vi har ikke et VM i Counter Strike i år. Derfor blir nå et europeisk forbund presset frem, og det jobbes med å få dette på plass.

Som informanten trekker frem, er det internasjonale organisasjonslandskapet innenfor e-sporten ikke bare en utfordring for de som driver med e-sport. Med et internasjonalt forbund som kun fokuserer på e-sportvirksomhet i Asia, åpner muligheten for at interessekonflikter kan oppstå i form av at verdens største e-sportgrener ikke blir inkludert i et VM i e-sport. Til tross for at det internasjonale og nasjonale organisasjonslandskapet kan være noe uoversiktlig og ikke er helt oppe å står, slik *e-sport 2* påpeker, så er ikke dette noe som ikke kan løses. Det er derimot spillprodusentene som trekkes frem som den store utfordringen innenfor e-sporten:

E-sport 1: Det som er hovedutfordringen til e-sport generelt er at man eier ikke idretten selv. Det er spillprodusentene selv som eier utviklingen av spillene. Så produsentene som står bak Counter Strike eller FIFA eller andre spill, kan på ett eller annet tidspunkt endre alt.

Som informanten presiserer i kommentaren sin, så er hovedutfordringen til e-sport at det ikke er et det internasjonale e-sportforbundet som eier e-sporten. Dette scenarioet er man ikke vant med fra idretten, hvor det er de internasjonale særforbundene som regulerer sine respektive idretter. Spillprodusentene som har produsert titler som Counter Strike og FIFA, kan når som helst endre på kjernen i spillet om det blir ønskelig. Problematikken blir også kommentert av idrettsinformantene:

Idrett 2: Det er et nedfelt prinsipp i idretten at det er sær idretten som eier sin idrett. Her er du inne på kjernen i akkurat den diskusjonen. Hvem eier aktiviteten innenfor e-sport? Det er en utvikler som bestemmer hva som er innholdet, reglene og hvordan det skal drives. Det strider mot idrettens tradisjonelle måte å tenke på, men heller ikke det behøver å være et problem.

Informanten er inne på de samme elementene, men ser tilsynelatende ikke på det som en nevneverdig utfordring annet enn at det strider mot idrettens tradisjonelle måte å tenke på. Idrett 2 trekker videre frem flere utfordrende sider med spilleverandørene:

Idrett 2: Men det jeg tror er vanskeligere her, det er om utviklingen av selve idretten og ikke bare samarbeidet med en kommersiell aktør. Hvem skal ha ansvaret for at spillereglene i e-sport blir innafor det idretten selv ønsker at det skal være, det er jo den vanskelige delen.

Hvem skal stå for utviklingen av e-sporten og hvordan skal man kunne samarbeide med de kommersielle aktørene? Informanten trekker frem dette som den største utfordringen innenfor e-sporten. Hvordan kan dette løses? Jeg spurte informantene om dette:

E-sport 2: Det vi ser i dag, kan være totalt annerledes i morgen. Det kan godt hende at spillindustrien begynner å utvikle spill i lag med de store forbundene.

E-sport 3: Ett kommersielt spill og et forenklet spill som er forenklet med faste rammer, det tror jeg kanskje kan skje.

Informantene trekker frem en mulig løsning ved å inngå avtaler med spillindustrien slik at de kan lage spill for dem. Det foreslås også en løsning der det er et forenklet spill av det kommersielle spillet, med faste rammer som har faste rammer. Sistnevnte kan tolkes slik at det forenklete spillet lettere kan omgå de etiske dilemmaene som det kommersielle spillet fører med seg. Hvilken løsning man ender opp med før en eventuell inklusjon kan anses som svært avgjørende for e-sportens utvikling innenfor idrettens rammevilkår. En av informantene trekker også frem et til element som er utfordrende med spillselskapene:

Idrett 1: Du har sånne betalingsgreier i spillene hvor man kan kjøpe ting, men du kan jo kjøpe deg gode joggesko også. Du kan også stille med dårlige joggesko, eller du kan stille med gode piggsko. Så det er jo elementer av de samme tingene hele veien. Men hva er det som skiller rett og galt? Det klarer ikke jeg å ha oversikt over, for jeg kjenner ikke e-sporten så godt og jeg syns at idretten er ganske kompleks på det området selv.

Butikker inne i spillene blir trukket frem som en potensiell utfordring, men at det tilsynelatende er ganske likt i idretten. Det er med informantens ord; elementer av de sammen tingene hele veien, og stiller spørsmål til hva det er som skiller rett og galt i denne konteksten. I intervjuene er det derimot ikke bare spilleverandørene som trekkes frem som et punkt som kan bli en utfordring i denne sammenhengen. Mesteparten av organiserte e-sport konkurranser i Norge i dag blir gjennomført i regi av en kommersiell aktør; gamer.no. Informantene trekker frem dette som et mulig gnisningspunkt:

Idrett 3: Også er spørsmålet sånn som gamer da. De eier jo noen rettigheter i forhold til ligarettigheter. Jeg tror jo at vi kan være en trussel mot dem. Fordi håndballkampene er det jo Håndballforbundet som setter opp. Fotballkampene er det Fotballforbundet. Gamer er en rendyrket kommersielle aktør som tenker på sine inntekter. Deres kamper blir ikke satt opp av E-sportforbundet. Så spørsmålet her er jo om hvordan skal gamer og E-sportforbundet jobbe sammen innenfor idrettens verdier og styresett. Det blir en greie.

Informanten kommenterer at gamer.no kan bli en utfordrer for Norges e-sportforbund og at de må finne måter å kunne samarbeide på innenfor idrettens verdier om e-sport skulle bli en del av idretten. Det gir inntrykk av at informanten ser på et samarbeid mellom e-sportforbundet og gamer.no kan bli problematisk hvis forbundet skulle bli en del av NIF. Liknende syn på saken ga ikke e-sportinformantene antydninger til:

E-sport 2: I Sverige så er det flere store og tunge e-sportligaer, så forbundet har ikke sjans til å komme frem. Det fine i Norge er at man kun har gamer.no, det er bare en liga. Jeg mener at et forbund skal eie sin egen liga. Jeg mener at man må eie sin egen liga for å ha kontroll på hele systemet. Det skal ikke være en kommersiell aktør som skal bestemme bransjen.

Informanten peker mot Sverige og påpeker at det kan være positivt at det kun er en kommersiell aktør som driver med organisert e-sport i Norge. Videre trekker vedkommende frem at det er naturlig at et forbund skal eie og kontrollere hele systemet. Med dette utsagnet er det nærliggende å tro at det ikke er ønskelig at gamer er med videre i prosessen hvis e-sport skulle blitt en del av NIF. Dette er også i tråd med hvordan idretten organiserer seg, slik som idrett 3 påpeker i utsagnet ovenfor. Samme informant pekte også på særegne regler som blir praktisert i eSerien, som er Norges øverste e-sportliga innenfor dataspillet FIFA (Eserien, 2019):

E-sport 2: Jeg møtte jo han finske spilleren som spiller for Tromsø idrettslag. Han får jo ikke lov til å spille i Norge lenger, for det må være norske spillere. Han er en av verdens beste FIFA spillere og får bare lov til å spille 50 % av kampene. Det er som å si til Ronaldo at han kan få spille for Juventus, men han får bare lov til å spille førsteomgangene.

Utsagnet gir antydninger til at informanten opplever det som urettferdige regler som blir praktisert i Norge, og at de ikke er verdige verdens beste FIFA spillere. Når man bedriver en aktivitet i verdenstoppen, forventer man å kunne starte alle konkurransene slik som eksempelvis Cristiano Ronaldo gjør i fotballen. Utsagnet bekrefter i all hovedsak tidligere utsagn fra informantene om at e-sportlandskapet er lite organisert. Det kan tyde på at nasjonale ligaer kjører sine egne opplegg rundt FIFA, som ble trukket frem i dette tilfellet.

5.2.1 Deldrøfting: e-sportens struktur og organisasjon

Intervjuene gir inntrykk av at det er et problem at e-sporten av natur er svært uorganisert. Problematikken ligger i at det er kommersielle aktører som styrer e-sporten, og de er opptatt av å tjene mest mulig penger. Hvorfor er dette et problem i diskusjonen om det kan bli en del av idretten?

Som det kommer frem i intervjuene er det særforbundene som har mandat til å endre på sine respektive idrettsgrener. Det er de som står for utviklingen av deres idrett. Idrettsinformantene er særlig opptatt av dette prinsippet, men idrett 2 trekker frem at det nødvendigvis ikke er et problem. Denne åpenheten kan gi signaler på at idrettens tradisjonelle måte å organisere seg på kan være åpen for endring for å inkludere andre nærliggende aktiviteter. På andre siden så gir intervjuene også et bilde av at tradisjonene knyttet til organisatoriske forhold i idretten står sterkt. Dette gir uttrykk for at de rasjonaliserte mytene som beskriver hva som er rett praksis i organisasjonsarbeidet fortsatt står sterkt (Meyer & Rowan, 1991). Det er en felles forståelse for at det er særforbundene som skal eie idretten og det er ikke antydninger på at dette vil endres.

At det er kommersielle aktører som styrer e-sporten både i Norge og internasjonalt er i følge informantene kun en side av de organisatoriske problemene. Hvilken internasjonal organisasjon skal fungere som paraplyorganisasjonen for all internasjonal e-sport om det skulle blitt en del av idretten? I følge e-sport 2 er det internasjonale e-sportforbundet lokalisert i Sør-Korea og har kun fokuset sitt på asiatiske e-sport. Videre påpeker e-sport 2 at det presses frem kontinentale organisasjoner som skal jobbe med e-sporten i de respektive kontinentene slik at alle kontinenter har et overordnet internasjonalt organ. Arbeidet om å få på plass organisasjoner kan gi signaler på forekomst av mimetisk isomorfisme fra e-sportens side (DiMaggio & Powell, 1983). Organiseringen de søker å oppnå likner i all hovedsak på slik idretten gjør det. Denne formen for organisering kan på lang sikt reise nye utfordringer om det ikke er en tydelig global organisasjon som jobber for e-sport over hele verden. Det kan resultere i at konkurranseforhold, kontraktsforhold, dopingbestemmelser og andre verdimeslige og strukturelle forhold kan være noe helt annet i Asia kontra slik det er i Europa.

Som e-sport 2 trekker frem, er ikke de internasjonale organisasjonsstrukturene innenfor e-sporten ferdigstilt. Det er også tilfellet i Norge. Norges e-sportforbund ble reetablert

oktober 2019 (NEF, u.å). Det er med andre ord veldig ungt med foreløpig lite oppslutning og lite finansielle ordninger. Det kommer frem i intervjuene at e-sportvirksomheten som har foregått i Norge har gått gjennom en kommersiell aktør ved navnet; gamer.no. Hvordan skal man samarbeide med en aktør som er ute etter profitt? Skal ikke Norges e-sportforbund eie sin egen liga, som e-sport 2 poengterer i intervjuet sitt. Dette er utfordringer som kan løses ved samarbeid eller ved at forbundet får så stor oppslutning i e-sportmiljøet at de blir den eneste tilbyderen av organisert e-sport i Norge.

Utsagnene som e-sport 2 kommer med knyttet til kommersielle aktører og organisasjonsstrukturer, gir antydninger til at e-sportmiljøet søker å bli mer enhetligere idrettens måte å organisere seg på. Utsagnene kan gi signaler på at «rett praksis» innenfor de institusjonelle omgivelsene som omkranser idretten og e-sport ikke nødvendigvis er i endring, til tross for at idrett 2 hevdet at det nødvendigvis ikke var et stort problem slik e-sporten organiserte seg på. Den tradisjonelle måten å organisere idrett på virker å være den «riktige» måten å drive virksomhet på i omgivelsene, og dette ser det ut til at e-sportmiljøet også har forstått.

Selv om e-sporten ser til idretten på måten den er organisert på, er det vanskelig å unngå å ikke måtte ha med de kommersielle aktørene å gjøre. Hvordan kan man samarbeide med de kommersielle aktørene? I intervjuene kommer det frem at en avtale med spilleleverandørene som innebærer at de lager spill som tilfredsstillende idrettens etiske og verdimeslige rammer kan være en mulig løsning. Hvorfor er det slik at enkelte spill reiser etiske spørsmål? Jeg skal i neste delkapittel gå mer inn på etiske og verdimeslige utfordringer som informantene tok opp i intervjuene.

5.3 Etikk og verdier

I idrettens lover og regler kommer det tydelig frem at idretten skal være en positiv verdiskaper for samfunnet (NIF, 2020, s. 3). Dette innebærer at idretten har lagt ned strenge barneidrettsbestemmelser og tilegnet seg strenge lover mot doping og kampfiksing. Idretten skal videre fremme blant annet fair play, felleskap og inkludering (NIF, 2020, s. 3). Hvis e-sport kan bli en del av NIF så må e-sportforbundet tilegne seg de etiske og verdimeslige lovene og retningslinjene som idretten har. Vi skal i det følgende se på hvilke uttalelser informantene hadde rundt spørsmålet om e-sport

utfordret idrettens etikk- og verdisyn. E-sportinformantene trekker frem to sider av dopingproblematikken som e-sporten fører med seg:

E-sport 2: Altså, jeg tror vi har mye digital doping. Når jeg snakker om digital doping, så snakker jeg om ting som er i hardwaren og softwaren til maskinene..

E-sport 2: Jeg så jo nettopp at det var en norsk spiller som ble tatt. Personen satt med sånn hack så han kunne se igjennom veggene på spillet. Han satt og spilte så kommer det plutselig opp en refleksjon i brilleglasset hans med røde og gule streker som viste at han jukset i spillet med et slags program.

Informanten trekker frem digital doping som en utfordring i e-sportmiljøet. Digital doping forekommer når en spiller manipulerer hardwaren og softwaren til maskiner som brukes under en konkurranse. Videre viser han til en hendelse som har funnet sted i Norge hvor en e-sportutøver hadde brukt et program for å se motspillere gjennom vegger. Et slikt program er kjent som en «aim-bot» og kan brukes hovedsakelig innenfor skyte- og strategispill. Det fungerer slik at spilleren som bruker programmet kan se motspillere gjennom vegger, dører og andre strukturer. På den måten får man en fordel fordi man alltid vet hvor motspilleren er på kartet. Informanten påpekte i intervjuet at hendelsen skjedde gjennom en online-turnering der spillerne spilte hjemmefra. Konkurranser fra soverommet kan være en utfordring når det kommer til manipulering av hardwaren til utstyret man bruker. Det er derimot vanskeligere når man får konkurrere på de store scenene:

E-sport 3: Så er det det med hardware. Da sender man inn en liste på hvilket hardware man vil ha, så er det ligaen som henter inn dette. Så du har aldri rørt det og får ikke lov til å ha det med hjem mellom turneringer eller noe. Så sånn sett så er jo det fikset veldig godt, men når det er online-turneringer så er det jo klin umulig å kontrollere. Så der kommer det jo til å være en utfordring.

Informanten konkluderer her med de samme utfordringene med online-turneringer som e-sport 2 påpekte. Det kommer frem i utsagnet at i de øverste ligaene som foregår på scener og hvor spillerne fysisk ser hverandre i konkurransesammenheng, er det lagt ned føringer for å motvirke digital doping. På den måten har man eliminert sjanser for

digital doping når det står flere millioner av kroner på spill. Informantene trekker også frem organisk doping som en utfordring i e-sporten:

E-sport 2: Jeg tror også vi har den typen doping som vi kan måle med en blodprøve. Men det jeg nå ser i store konkurranser, er at det er begynt å bli tatt flere prøver av spillere. Dette tror jeg kommer til å komme for fullt når WADA kommer inn i bildet.

I likhet med tradisjonell idrett trekkes det frem at også tradisjonell doping kan forekomme i e-sporten. Utsagnet kan bekreftes med tidligere hendelser i e-sportmiljøet som da en e-sportutøver sa direkte etter en turnering at det var alminnelig å bruke prestasjonsfremmende midler som Adderall under konkurranser (Holden, Kaburakis & Wall Tweedie, 2018, s. 22). Hendelsen medførte at flere store e-sportorganisasjoner begynte med dopingkontroller, noe som bekreftes av *e-sport 3*:

E-sport 3: De øverste ligaene er nok ganske kontrollert hvor det er testing. Jeg opplevde jo selv at et av de andre lagene som var i turneringen ble testet tilfeldig. Det er noe du signerer på når du signerer får å delta i ligaen. Da må man stille opp på det eller så blir man kastet ut av ligaen.

Som vi ser forekommer det dopingtester i de øverste ligaene. Og i likhet med idretten, blir man utestengt hvis man ikke samtykker til å testes. Det er nærliggende å tro at informantene ikke ser på dette som en utfordring i den øverste arenaen. At ligaene er mer kontrollerte kommer også frem i Holden et al. (2018). Dette er mye på grunn av adderall-hendelsen. Andre utfordringer som er knyttet e-sport går ut på kampfiksing. Jeg var derfor interessert i å høre med e-sportutvalget om dette var et problem i e-sporten:

E-sport 1: Jeg vet ikke om noen har jukset i en kvalifisering hjemmefra i form av at man har gjort ett eller annet, det vet jeg ikke og det kan vi dessverre ikke kontrollere. Men når de kommer og spiller så følger vi med på dem, og da faller de fort igjennom hvis det viser seg at de kan ha spilt under et annet navn for eksempel, som en annen person. Noen kan ha spilt for en person for å kvalifiserer seg.

Det er med andre ord ikke bare dopingtesting som kan bli problematisk når kvalifiseringer foregår hjemmefra. Kampfiksing i form av at man har fått en bedre utøver til å spille for seg er noe man ikke per dags dato klarer å kontrollere før vedkommende dukker i arenaen, skulle man tro informanten. Dette er noe e-sporten må finne ut av selv. En av e-sportinformantene hadde en god løsning på dette:

E-sport 3: Se for deg når vi har 1 div, 2 div og 3 div i arenaer. Da vil jo måtene for å komme dit være sikrere. Og at man da i tillegg har de lokale organisasjonene, altså bredden, som sørger for at alt er blitt gjort ryddig på veien opp. Da vil kampfiksing- og doping utfordringene være mye mindre enn det er i dag.

For å motvirke kampfiksing påpeker informanten at divisjonsspill blir satt opp hos de lokale organisasjonene. Slik jeg tolker dette er det er lokale e-sportlag eller idrettslag som arrangerer ligakamper i sine klubbhus med direkte overvåking fra en funksjonær. På denne måten vil utfordringer knyttet til doping og kampfiksing minimeres, gitt at også tilfeldige dopingkontroller foretas nedover i ligasystemet. Det var flere etiske og verdimesseige temaer som ble tatt opp av informantene:

Idrett 1: Vi har jo disse krigsspillene som Call of Duty. Her er det noen som viser til at det er veldig mye vold, blod og at man påfører andre lidelser. Jeg tror så lenge man ikke forveksler det med virkeligheten så er det ikke spesielt problematisk.

Idrett 2: En utfordring med e-sport, som kanskje ikke er veldig viktig, er at det er en etikk-dimensjonen i det. Det er en etikk-dimensjon rundt at det er eksplisitt voldelig. Mange av spillene er det. Det er en etikk-dimensjon i hvordan kvinner er fremstilt i mange av spillene. Det er en etikk-diskusjon i hvordan mange av spillene, FIFA for eksempel, har «lootboxes» som kan drive folk inn i en avhengighetsskapende atferd.

Idrettsinformantene hevder at det voldelige aspektet ved e-sport ikke trenger å være en utfordring, så lenge man ikke forveksler spill med virkelighet. Idrett 2 trekker også frem visuelt utseende vedrørende fremstillingen av kvinner som en etisk utfordring.

Informanten trekker også frem «lootboxes» i spill som en mulig trigger for avhengighetsskapende atferd. «Lootboxes» kommer i form av pakker, kister osv. og koster penger å anskaffe seg. De kan inneholde elementer i spillet som enten kan gi deg en fordel eller gjøre at karakteren din ser bra ut i spillet. E-sportinformantene har også samme inntrykk av at skyting og vold ikke nødvendigvis er en utfordring, de var derimot mer samstemte i måten de uttrykte seg på:

E-sport 1: Det spillet man spiller er på en måte det utstyret man bruker for å utøve den idretten. Så selv om det er skyting, eller ett troll, en heks eller en trollmann som utøver det du vil at skal skje, så gjør ikke det noe hvis det er en brikke i spillet.

E-sport 2: Vi har jo et større problem vi som sitter utenfor spillet, for det er jo vi som ser skytingen og det er vi som lager problemer av skytingen. Det er ikke utøverne som gjør det.

E-sport 3: Jeg forstår at de stiller spørsmål ved skyting og at det finnes skins med menn som er unaturlig store, og det er kvinner med unaturlig store kroppsdelene og er lettkledde osv. Men når man setter seg inn i spillet og begynner å spille det så forstår man også at det ikke er det som gjør spillet. Det er en annen oppgave der, og hvordan spillene er pakket inn har ikke så mye med utførelsen av spillene å gjøre.

Informantene fra e-sportmiljøet er opptatt av at det ikke er skyting, overnaturlighet og visuelt uttrykk som gjør spillet til det det er. Hvert spill har en oppgave, men det kan virke som at dette er noe informantene føler at utenforstående personer glemmer bort. Volden og skytingen blir brikker i spillet, noe som ville blitt slått hardt ned på om det ble praktisert i virkeligheten. Spill som har et voldelig aspekt i seg får også en aldersgrense basert på hvor voldelig spillet er. I idrettssammenheng opererer vi hovedsakelig med aldersgrenser når det kommer til barneidretten, og der har vi barneidrettsbestemmelsene som regulerer barneidrettsvirksomheten. Et par viktige punkter her er at man ikke skal benytte resultatlister, tabeller og rangeringer i konkurranser for barn før man fyller 11 år. Man kan heller ikke delta i mesterskap som

NM, EM, VM og tilsvarende før man fyller 12 år. Jeg spurte informantene fra e-sporten om hvordan e-sport hadde passet inn i en slik kontekst:

E-sport 2: Det vi ser i de klubbene som dukker opp er det at de forholder seg til aldersgrensene på spillene, og det er jo bra. Jeg har en sønn som spiller spill mye tidligere enn hva han hadde hatt lov til å gjøre hvis man hadde fulgt aldersgrensene. Men hadde han vært i en klubb så hadde han ikke hatt lov til å spille det.

Det uttrykkes at barneidrettsbestemmelsene enkelt kan implementeres i e-sporten, og at dette allerede blir praktisert blant de mange klubbene som i dag har et e-sporttilbud. Videre påpekes det at også de øverste ligaene har et reglement når det kommer til aldersgrenser som kan være forenelige med barneidrettsbestemmelsene:

E-sport 3: Nå er det sånn at i for eksempel PUBG, der er det 18 årsgrense for å delta i de offisielle ligaene. I Fortnite er det 16 årsgrense, men med tillatelse fra foreldre så kan man være 13. I Brawhalla er det også 16 årsgrense. Så der går det jo fint.

Resultatene tyder på at både grasrotaktiviteten og topp e-sportaktiviteten kan passe bra innenfor barneidrettsbestemmelsernes rammer. Om dette er bra nok i en idrettslig kontekst, er noe Idrettstinget må avgjøre. En av informantene gjorde meg oppmerksom på et utfordrende verdimesse tema innenfor e-sporten:

E-sport 2: Den økonomiske ekskluderingen som kan skje innenfor e-sporten er et veldig viktig tema. Det er veldig få som er inne på det. De som ikke har økonomi til å være med på dette, får ikke være med. For vi vet jo at hvis du skal bli med i e-sport så er du avhengig av kraftige PCer, du er avhengig av godt utstyr.

Informanten er inne på et viktig tema som både er relevant for idretten og e-sporten. I NIF er man veldig opptatt av at man skal være en inkluderende organisasjon hvor alle kan bedrive aktiviteten man ønsker uavhengig av økonomisk kapital. I en sport hvor man må kunne reagere fort til det som skjer på skjermen, så er man nødt til å ha en datamaskin som takler hastigheten og som fanger opp bevegelsene uten at du opplever

hakk i spillet. Man er også avhengig av godt bredbånd. Hvert år kommer det ny teknologi som fører e-sporten et steg videre. I likhet så kommer det også et nytt par med langrennsski hvert år, som hevdes å være revolusjonerende. Dette medfører at standarden på utstyret som blir brukt under konkurranse øker betraktelig, og det blir dyrere å bedrive idretten. Det er ikke et nytt problem, men det må finnes gode retningslinjer på det før en eventuell inklusjon.

5.3.1 Deldrøfting: etikk og verdier

Det gis inntrykk for i intervjuene om at det er en rekke etiske problemstillinger hvor det er nødvendig med en åpen debatt. Idretten er opptatt av å være en positiv verdiskaper i samfunnet. Det fører med seg en rekke etiske dilemmaer som legger føringer for hvordan organisasjonen skal opptre. Jeg skal i det følgende diskutere holdningene som informantene har kommet med.

I intervjuene gis det inntrykk for at e-sporten bringer en ny utfordring til sportsverdenen når det kommer til arbeid mot doping og kampfiksing. Problemet er ikke nytt i idrettsverdenen, men utfordringen ligger i følge informantene i at majoriteten av e-sportutøvelsen foregår via online-turneringer. Dette er turneringer der utøverne befinner seg hjemme og konkurrerer over internett mot personer over hele verden i håp om å kunne kvalifisere seg til den fysiske turnering. Det er ikke mulig for turneringsansvarlige å reise jorden rundt for å kontrollere at ingen av utøverne har jukset hjemmefra. Problemet gjelder både kampfiksing og doping i form av både organisk doping og hardware doping. Det er med andre ord et stort usikkerhetsmoment. Man kan aldri vite om noen har dopet seg eller fått noen andre til å spille for seg, før vedkommende kommer på en fysisk turnering hvor det viser seg at personen ikke var så god som først antatt. På den andre siden så er det vanskelig å argumentere for at det også kan være mørke hull i doping- og kampfiksingsarbeidet i idretten. Man kan aldri være sikker på at det ikke er noen som jukser, men man kan ha regler for det. Det kommer frem i intervjuene at det er dopingtesting i de øverste ligaene. Men hva som foregår rett under toppen er vanskelig å si. Et slikt regelverk vil naturlig falle på plass om det ble en del av idretten.

Det kom frem i intervjuet med e-sport 2 at det kun er de resurssterke som har mulighet til å kjøpe en kraftig nok datamaskin til å kunne drive med e-sport, og delene i maskinen

må oppdateres jevnlig for å kunne følge teknologiutviklingen. E-sport 2 hevder at det foregår en økonomisk ekskludering hvor ikke alle har mulighet til å være med.

Liknende problemer har man også i idretten, noe som kommer tydelig frem på NIFs temasider (NIF, u.å-c). Det er med andre ord et kjent problem, men et nytt felt.

Det kommer tydelig i intervjuene at det er mange som dør i flere av e-sportgrenene.

Som nevnt tidligere så skal idretten være en positiv verdiskaper i samfunnet, dette gjelder da også å ta avstand fra vold (NIF, u.å-b). At fysisk vold ikke hører hjemme i idretten klart, men hva er egentlig forskjellen mellom fysisk vold og virtuell vold? Det ene er ekte og det andre er simuleringer på en dataskjerm. Det kommer frem av e-sport 2 at det er utenforstående som lager problemer av skytingen i spillet, og ikke utøverne.

E-sport 3 poengterer at det ikke er selve skytingen som gjør spillet, men oppgavene som utøverne streber etter å utføre. Idrett 1 og idrett 2 trekker frem skyting og voldsaspektet ved enkelte e-sportspill som utfordrende men ikke nødvendigvis et problem.

Synspunktene til e-sportinformantene gir inntrykk for at det er kunnskapsmangelen som fører til skepsisen ovenfor denne typen spill. Dette kan videre påvirke samfunnets syn på denne typen spill. Blant idrettsinformantene er det verdiene som idretten står for som blir utfordret. Som omtalt i teorikapitlet så trekkes de institusjonelle omgivelsene frem som avgjørende i organisasjoners handlingsmønstre (Washington & Patterson, 2011). Omgivelsene som NIF befinner seg i vil alltid være en del av det store samfunn og tilpasse seg det samfunnet etterspør. Hvis det er slik at de utenforstående i samfunnet begynner å forstå hva skytespill egentlig går ut på, så kan det være at NIF ser færre problemer med det. Dette kan resultere i at NIF er mer åpen til denne typen spill.

Det kommer frem i intervjuene at fremstillingen av kvinner og menn i enkelte spill kan anses som uetisk i en krenkende forstand. Debatten er ikke ukjent for idretten. Det har over mange år har vært en åpen diskusjon om hvorvidt kvinnene må konkurrere i bikini i beachvolleyball som fører til økt seksualisering av kvinnekroppen (Lippe, 2005). Blant informantene gis det uttrykk for at dette ikke nødvendigvis er et problem, men det må være en debatt rundt hvordan idretten skal fremstå utad hvis slike spill blir inkludert.

Et siste tema som ble tatt opp blant informantene var barneidrettsbestemmelsene.

Informantene kommenterer at klubber som driver med e-sport forholder seg til aldersgrensene på spillet, og at det samme gjelder de store turneringene. Liknende

ordninger er med andre ord ikke vanskelig å implementere i en idrettssammenheng. Aldersgrenser på spill er satt på bakgrunn av visuelt og verbalt uttrykk i spillet. Det er med andre ord strenge regler for dette og ikke fritt frem for spilleverandører.

Etiske normer og verdier er regler og holdninger som viser til hva organisasjonen står for og legger føringer for hvordan man opererer i organisasjonslandskapet. Hva som anses riktig og galt blir til enhver tid påvirket av de rasjonaliserte mytene som videre påvirker organisasjonen (Meyer & Rowan, 1991). Det tas for gitt at idretten bekjemper kampfiksing og doping, tar avstand fra vold og uønskede fremstillinger av menneskekroppen og at barn blir tatt vare på. Hvis e-sporten skal bli en del av idrettsbevegelsen så er det idretten og samfunnet som blir normsetterne. De etiske debattene om de ulike sidene ved e-sporten blir på sett og vis en form for normativ isomorf prosess (DiMaggio & Powell, 1983). Det gis ikke uttrykk for i intervjuene at idretten bør endre sine etiske normer og verdier for å tilpasse seg e-sporten, men heller forstå hva som er virkelighet og hva som ikke er det. Om dette holder for å tilfredsstille samfunnets og idrettens normer er derimot vanskelig å si.

5.4 Bør e-sport bli en del av NIF? Informantenes helhetsvurderinger

Jeg har hittil i kapitlet presenter og diskutert synspunkter som informantene har rundt grunnleggende spørsmål rundt idrettsdefinisjonen, hva fysisk aktivitet, e-sportens organisatoriske utfordringer og etiske og verdimeslige spørsmål knyttet til e-sporten. Informantenes helhetsvurderinger går dypere inn på grunner til om hvorfor e-sport bør bli en del av idretten.

Gjennom kapitlet har flere utfordrende forhold med e-sporten sett fra et idrettslig perspektiv blitt presentert. En av informantene var veldig klar på hva e-sporten kan tjene på ved en inklusjon i NIF:

E-sport 1: E-sport har mye å tjene på de rammene som idretten er organisert under. Også de holdningene som hører med i et idrettslag, som for eksempel sunt kosthold, fysisk aktivitet. Den biten der har e-sport mye å tjene på.

Informanten trekker frem rammene som idretten er organisert under som en del hvor e-sporten kan tjene på. Når informanten snakker om rammer så tolker jeg dette i retning av organisasjonsmessige og økonomiske forhold. Idretten er veldig trygg med tanke på de finansielle ordningene den ligger under fordi den delvis blir finansiert over statsbudsjettet. Idretten har også en svært robust organisasjonsstruktur som har vist seg å fungere i mange tiår. Dette kan gagne en helt ny type idrett som prøver å finne sin plass i samfunnet. I et scenario hvor e-sport ble en del av idretten er det interessant å se på hva e-sporten kunne tilføye idretten. Dette var noe jeg utfordret informantene på:

Idrett 2: Idretten har masse å lære av e-sport. Hvis man ikke tenker organisasjonsmessig men rettet mot selve utøvelsen av aktiviteten, så tenker jeg konsentrasjon, bruk av digitale verktøy, konkurranse på tvers av land eller steder man er.

E-sport 2: Det skal være plass til alle. Uansett legning, holdning, fysiske hemninger og økonomisk ekskludering. Her har idretten mye å lære av e-sporten.

E-sport 2: Du vil jo få tak i en del dugnadsfolk du aldri ellers ville fått tak på ellers. Vi kan ta Drammen ballklubb som eksempel. Når de startet opp e-sport satsingen sin for 2-3 år siden, så startet de opp med 40 stykker. Det var kun en av de 40 nye som de kjente til fra før av, og det sier jo sitt.

Informantene hevder at e-sport kan tilføye en helt ny dimensjon av idrettslig aktivitet slik vi kjenner den i dag. *E-sport 2* trekker også frem en ny gruppe med dugnadsfolk som e-sporten fører med seg. Informanten viser blant annet til da Drammen ballklubb startet opp sin e-sport satsning og at det var kun én av førti som ikke var kjent for klubben fra før av. Sett fra et idrettslig ståsted er det svært gunstig å komme i kontakt med nye frivillige, så idretten fortsatt kan tuftes på frivillighet. Flere av informantene tok også opp en tydelig fordel som kunne komme av å inkludere e-sport:

Idrett 3: Barn og unge fra 12 år og oppover detter i stor grad fra idretten. Det kan være ti-tyve-tretti prosent hvert år som slutter med idrett. Og mange av dem

her tenker jeg kan havne i et e-sportmiljø. Hvis idrettslaget klarer å ta e-sport inn i klubben sin, så tror jeg at vi kan beholde idrettsutøveren lenger i idretten.

En ambisjon i NIF er å oppnå livslang idrettsglede. Informanten trekker frem at e-sport kan være løsningen for å holde barn og ungdom lenger i idretten. Dermed har de et tilbud til de som skulle bli lei den tradisjonelle idretten, og heller kunne tenke seg en annen aktivitet som man kanskje allerede har et forhold til på fritiden utenom idrettslaget. E-sportinformantene tok også opp dette temaet i intervjuet, og kritiserer idretten for å ikke ha et godt nok tilbud for de som faller utenfor:

E-sport 2: Vi har et idretts-Norge i dag med et enormt frafall i ungdomsidretter som fotball, ski og håndball. NIF er ikke på arenaen der ungene er, og det er på e-sportarenaen. Forskning viser at 97% av all ungdom mellom 13 og 19 år gamer en gang i uken. Jeg fatter ikke de som enda ikke forstår dette her.

Informanten argumenterer for at NIF ikke er på den arenaen hvor ungdommen er, og at det kan være en del av årsaken til det store frafallet i ungdomstiden. Det er en hel generasjon som nå vokser opp som har helt andre interesser, men et svært lite tilbud. Om NIF ønsker å være med på dette er opp til dem. Og flere av synspunktene som kom frem i intervjuene gikk nettopp inn på det:

Idrett 3: Jeg tror det er viktigere å se på idrettens samfunnsansvar ovenfor de 50-60 potensielt 200 tusen menneskene som driver med e-sport. Vi bør ta ansvar og få dem inn i idrettsbevegelsen. Det tror jeg blir et mye viktigere spørsmål enn at man holder på å skyte med en pistol og treffer en figur inne i 3D-verdenen.

Idrett 3 trekker frem enorme mengder med mennesker som potensielt utøver e-sport i Norge, og at det er et viktigere spørsmål knyttet til NIFs ansvar ovenfor disse enn de etiske diskusjonene knyttet til vold og skyting. Sistnevnte har blitt poengtert tidligere i kapittelet som en utfordring men ikke et stort problem i diskusjonen og at det er utenforstående som problematiserer dette. Hvordan skal NIF utøve sitt samfunnsansvar i et samfunn som stadig er i utvikling? Dette var noe jeg utfordret informantene på:

Idrett 3: Jeg er jo for at man skal være åpen og nysgjerrig, uavhengig av hva som står i våre vedtekter. Vi må følge med på hva som foregår i samfunnet og samfunnsutviklingen.

Informanten kommenterer her at idretten må utvikle seg i takt med samfunnet og at organisasjonen må ha en åpen og nysgjerrig holdning til nye samfunnstrender. Virkeligheten forandrer seg, men det er ikke nødvendigvis bare samfunnet og Idrettstinget som avgjør hva som skal inn i NIF. Informantene trekker frem at IOC kan være avgjørende i diskusjonen:

Idrett 2: Det er det IOC sier. De vil oppfordre til at det er sportsspesifikke spill som man utforsker mulighetene til å kunne knytte til seg og ikke skytespill eller strategispill. Så for meg så er det logisk at det er den veien man naturlig nok kanskje ønsker å gå.

Idrett 2: Hvis IOC inkluderer e-sport som en idrett, så må vi inkludere det her. Så sånn sett er det helt avgjørende. Men på den andre veien, så er det ikke nødvendig at IOC må godkjenne at vi gjør det, sånn er det ikke. Så vi har en helt egen selvstendig prosess.

Det kommer frem at IOC spiller en avgjørende rolle i diskusjonen om e-sport skal være idrett. Skulle IOC inkludere idrett i programmet sitt, er NIF nødt til å inkludere det fordi det også er en olympisk komité. IOC har også vært ute og sagt at de oppfordrer nasjonale idrettsforbund å utforske mulighetene til å knytte seg til sportsspesifikke spill. Som nevnt tidligere så er dette noe NFF allerede har gjort med e-fotball. Denne oppfordringen mottar kritikk fra e-sport 2:

E-sport 2: Nå får jo IOC også kritikk på grunn av at de bare tar inn de «myke» spillene, altså de spille som har en tilknytning til vanlig idrett. Det er over 300 ulike e-sport spill i dag, men IOC velger bare et fåtall. Det som kommer til å skje da er jo at det blir et eget OL for e-sport. Så jeg håper noen forstår konsekvensene av handlingene som gjøres i dag.

Informanten kommenterer at ved å oppfordre til å kun se på mulighetene til å ta inn det han kaller de «myke» spillene, så velger IOC bare et fåtall av e-sportgrenene. De myke spillene er de som har en tilknytning til vanlig idrett som e-fotball, e-golf, e-sykling, e-ishockey osv. Spillene innebærer ikke noen form for skyting, vold eller uetisk fremstilling av menn og kvinner. Dermed er spillene mer forenelige med idrettens etiske verdier. Videre så trekkes det frem blant informantene at det må vurderes nøye før en eventuell inklusjon, og at man ikke må si velkommen til alle nye aktiviteter som likner på det idretten gjør:

Idrett 2: Jeg tror at vi skal være trygge på å si at vi gjør ganske mye bra, men vi må endres i takt med samfunnsutviklingen. Men det betyr ikke at man nødvendigvis må si «velkommen til alt nytt». Jeg setter ikke e-sport i bås med kokkekunst. Men du kan godt konkurrere i kokkekunst også.

Informanten peker på at idretten gjør veldig mye bra men at samfunnet må legge føringer for hvordan idretten skal endre seg. Kokkekunst trekkes frem som et eksempel i diskusjonen. Det er en organisert konkurranse form med et klart regelsett, man er i en viss grad fysisk aktiv, det er basert på ferdigheter og det er et konkurranseaspekt hvor det kåres vinnere og tapere. Men dette er ikke noe man assosierer med idrett fordi det handler om å lage mat. Idretten må holde seg samfunnsrelevant og bør tilby det samfunnet er interessert i innenfor sportsverdenen. Så er spørsmålet; hvor lang tid vil det ta før det man gjør blir utdatert eller at man merker en betraktelig nedgang i medlemmer? Jeg forsøkte å få frem utsagn rundt eventuelle konsekvenser knyttet til et scenario hvor NIF ikke tok til seg e-sport. En av informantene var klare på NIFs valg kan få store konsekvenser:

E-sport 2: Alle har jo lært av Kodak hendelsen. Du ser hva som skjer når det digitale kommer. Så jeg tror mange er veldig på med å tenke at de bør gjøre noe før det er for sent.

Informanten trekker frem Kodak-hendelsen som et eksempel som kan relateres til diskusjonen om e-sport bør bli en del av idretten. Kodak var verdens største produsent av det analoge kameraet, men gikk tilnærmet konkurs når den digitale revolusjonen inntraff kamera og film industrien (Rostad & Ratvik, 2012). Kan det samme skje med

idretten? Kan den digitale versjonen av idretten slå ned den tradisjonelle? I følge e-sport 2 er e-sporten fremtiden:

E-sport 2: E-sport er fremtiden. Så hvis NIF ikke ser den digitale delen som kommer, så tror jeg NIF har utspilt sin rolle. Eller så kommer monopolet til å ryke. De har rett og slett ikke peiling på det som har med den digitale delen. De forstår det ikke. De forstår ikke kreftene. De forstår ikke hva som kan komme ut av å si «nei».

I følge e-sport 2 så kan det være like kritisk for NIF om de sier nei til e-sport, slik det var da Kodak så kan et nei til den digitalkameraet. Samme informant var bestemt på at NIF bør være mer fremoverlent:

E-sport 2: NIF er en firkant, e-sporten er en trekant. Kanskje i dette tilfellet så må firkanten tilpasses trekanten, og ikke trekanten tilpasses firkanten. Alt skal tilpasses NIF-systemet.

For å tolke uttrykket som informanten kommer med, så kan man tolke det slik at NIF-systemet endres lite og står ganske rolig i elven. E-sporten som på andre siden er en trekant, har spissere kanter som lettere kan vandre motstrøms og tilpasse seg samfunnet vi går inn i. Hvis idretten vil være med på det samfunnet ønsker seg innenfor sport i fremtiden, bør NIF ta til seg trekanten på en mulig bekostning av at deler av den opprinnelige firkanten vil bli borte.

Jeg har ovenfor presentert flere synspunkter rundt hvorfor e-sport bør bli en del av NIF eller ikke. Er det viktig for e-sportorganisasjoner og e-sportutøvere å bli anerkjent som idrett og inkludert i idrettsbevegelsen? Dette var noe jeg spurte e-sportinformantene om:

E-sport 1: Det e-sportutøvere er opptatt av er å ha en arena hvor de anerkjennes som utøvere og om det er en formell anerkjennelse fra idrettsforbundet vil nok sikkert bety mye, men det er nok ikke det som de er mest opptatt av i en hverdag.

Informanten påpeker at det utøverne personlig ønsker, er en arena hvor de anerkjennes som utøvere. Denne trenger nødvendigvis ikke å komme fra idretten. Så om det er idretten eller den kommersielle arenaen e-sporten vil fortsette sin utvikling i, har

kanskje ikke så mye å si for e-sportutøveren. Det gis derimot uttrykk for at det har mer å si for e-sportens utvikling og organisering:

E-sport 3: Siden det også er vanskelig for oss å se hva den store fordel er, kontra om man bruker en dag på å få inn en riktig kommersiell samarbeidspartner. Da må man jo veie opp på hva som er «return of investment» på timer brukt, og energi lagt inn i det. Hva er det som får deg til det store målet raskest? Det er det store regnestykket. Der er NIF for eksempel regnet ut.

E-sport 2: Jeg skal være så ærlig og si, at hvis e-sporten gikk til Betsson og de store spillsekskapene, så hadde de finansiert det opp med en gang. Men jeg har troen på spillmonopolet fordi det tar vare på idretten og det tar vare på ungene våre. Men de kan ikke pushe e-sporten for langt for da må man gå for det nest beste. Og det håper jeg de forstår.

I følge informanten er det nærliggende å tro at den letteste å mest effektive veien for e-sporten å gå rent utviklingsmessig, er til de kommersielle selskapene. Det er denne veien e-sporten har utviklet seg langs enn så lenge, og det kan nok ha en del med at e-sportgrener kommer fra spillprodusenter som jobber rent kommersielt. Det gis derimot også uttrykk for at den beste veien for e-sporten i Norge, vil være innenfor idrettens rammer.

5.4.1 Hva gjøres av NIF og hvordan kan e-sport organiseres under NIF?

Jeg har hittil i dette kapitlet presentert ulike synspunkter rundt utfordringer, fordeler og ulemper, og likheter og forskjeller som er knyttet til de ulike temaene som ble tatt opp i intervjuene. Men hvordan vil det se ut om e-sport ble en del av idretten? Jobber idretten aktivt mot e-sportmiljøet? En av informantene trekker frem uttalelser gjort av Idrettsstyret:

Idrett 2: Det Idrettsstyret har gjort, er å si at vi ønsker dem velkommen. Det vil si at hvis det er idrettslag som har lyst til å tilby klubbhusene sine som et sted der man kan drive med gaming – hjertelig velkommen. Hvis man har lyst til å drive med e-sport på huset – hjertelig velkommen. Hvis idrettslag har lyst til å ta

opp en e-sportgruppe – vær så god. Men det betyr ikke nødvendigvis at det blir en idrett.

Oppfordringen blir sett på som lite gjennomtenkt fra en av informantene:

E-sport 2: Breddeklubber blir jo nå oppfordret av NIF til å starte e-sport satsninger. Det er jo ingenting som stopper idrettslagene i å drive med e-sport. Problemet er jo at du ikke får noe tilskudd til det. Så det er jo de færreste idrettslagene som har penger nok til å kjøpe inn ti maskiner, gamingutstyr og bruke 70-, 80-, 90-, 100-tusen på dette.

Ingen av idrettsklubbene får tilskudd fra idretten per dags dato, til tross for at Idrettsstyret oppfordrer klubber å gjøre det hvis de har lyst. Dette trenger i all hovedsak ikke å være noe negativt, for dette rustet idretten godt mot en eventuell inklusjon av e-sport i fremtiden. Skulle man allerede ha 1000 idrettslag som har en e-sport satsning når det offisielt blir en del av idretten, vil nok arbeid mot sponsorer og media bli lettere enn om det var lite utbredt i grasrota. Hvordan kan en liknende organiseringsform se ut i realiteten, og hvordan kan det utspille seg?

Idrett 3: Vi er 12 000 idrettslag i Norge, 10 000 av dem har et klubbhus. Hvis man klarer å kombinere sånn at ungdommen drar hjem å spiser mat, drar så til idrettslaget for å spille fotball, går på ski eller noe sånt. Så kan du ta en dusj og være med i e-sportgruppen etterpå, før du drar hjem i seng. Hvis idretten klarer å være med å få strukturert det her, så tror jeg dette vil bli bra både for e-sporten og for idretten.

Informanten kommenterer her at idretten er svært godt rustet for en inklusjon av e-sport, og at en inklusjon ville vært veldig positivt for både e-sporten og idretten. I scenarioet som informanten spiller på så blir e-sport en ekstra sosial møteplass for alle de som driver med organisert idrett. På den måten kan man kanskje holde lenger på utøveren, og flere blir i idretten over lang tid. Men hvilke spill skal tilbys, og hvem skal tilby det?

Idrett 2: En ting til, som egentlig ikke handler e-sport, men om vår organisasjon, det er for å sitere fotballforbundet; «det er helt utenkelig at noen andre enn

Norges Fotballforbund skal eventuelt tilby e-fotball», og det gjør de allerede både landslagsnivå, men også gjennom seriespill gjennom norsk toppfotball. Hvis man tenker at det er sånn det skal være, så vil da NBA ligge i basketballforbundet, NHL ligge i hockeyforbundet, e-tennis ligge i tennisforbundet, e-roing, bueskyting, hva det nå måtte være ville da sorteres til det enkelte forbundet. Hva er da innholdet i et e-sportforbund?

Utsagnet er i tråd med blant annet IOC sin oppfordring til utforske muligheten for å implementere sportssimulerende spill i idretten. Hvis et e-sportforbund skulle bli en del av idretten, hvilke spill skal tilbys? Vil det oppstå konflikter mellom for eksempel NFF og Norges e-sportforbund om hvem som skal tilby for e-fotball? I dette scenarioet foreligger det at strategi- og skytespill ikke blir med inn i idrettsforbundet grunnet de etiske problemene som er knyttet til dette. Hvis de derimot også ble med i idrettsforbundet, tror jeg ikke det ville vært noe spørsmål om hvilke spill som ble bærende for e-sportforbundet. De største e-sportpillene i Norge og verden er spill som LoL, CS, Dota, Fortnite og PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds). Dette er alle spill som inneholder vold og skyting.

Jeg har ovenfor vært innom hvordan NIF jobber med e-sport og hvordan det foreløpig blir organisert på et grasrotnivå i de lokale idrettslagene. For å få et bilde av hvordan en e-sportsatsning kan se ut i idrettslagene, kan det være nyttig å se mot nabolandene som har kommet mye lenger enn oss på å implementere e-sport i idrettsbevegelsen. Følgende kommentar omhandler DGI i Danmark, som står for Danske Gymnastik- og Idrætsforeninger:

E-sport 2: DGI i Danmark er ganske gode på dette. Når folk er på trening, altså gamertrening, så starter de bestandig treningen med øvelser. Og jo mindre dem er, jo mer banale øvelser hadde de. Det de gjør er å inkludere fysiske trening til en del av spillet de ønsker å bli gode i. La oss ta CS for eksempel. Det de da gjør er et de lager kopier av kartene i en gymsal og legger til hindringer. Så ungene løp rundt i gymsalen i stede for å sitte foran skjermen. Og dette syns de var kjempeartig og de får jo den fysiske treningen de da trenger. Også er det lagt inn enkle stasjoner med taktisk trening hvor de skulle løse oppgaver og sånn. Da tenkte jeg, «her har de kommet langt!», her har de forstått hva de holder på

med. De mater på med fysisk trening og praktiske oppgaver for å bli bedre i selve spillet. Det er den interessen jeg ønsker i Norge.

Kommentaren fra informanten gir inntrykk for at Danmark har lyktes stort med å innlemme e-sport i idretten, og at det er dit e-sporten i Norge bør se uavhengig om det ender opp i eller utenfor NIF. Som han uttrykker tar de spillene ut fra skjermen og inn i gymsaler for å aktivisere barna med fysisk aktivitet samtidig som de får spesifikk trening på de ulike banene man kan spille på inne i spillet. Hvis man hadde fått frem slik praksis i Norge, så kan det hende at samfunnet og idretten får et annet bilde av hva e-sporten kan tilby.

5.4.2 Deldrøfting: informantenes helhetsvurderinger

Bør e-sport bli en del av NIF? Det gis inntrykk for at en inklusjon vil gagne idretten mer enn det vil gagne e-sporten. Er fordelene så store og nødvendige for at NIF må sette i gang en endringsprosess for å tilpasse seg det samfunnet vi går inn i? På den andre siden, er det viktig for e-sporten å bli en del av NIF? Og hvordan kan selve organiseringen av e-sport se ut under idrettens paraply? Jeg skal i det følgende diskutere de synspunktene som informantene kom med under intervjuene.

I følge informantene ligger mye av grunnen til at e-sport bør bli en del av norsk idrett i at virkeligheten vi lever i stadig er i endring, og at idretten ikke har noe tilbud til de som faller fra i ungdomsårene. Frafallet i norsk idrett i ungdomsårene er vel kjent. I følge nøkkeltallsrapporten til NIF for 2018, så er det registrert 505 000 medlemskap i aldersgruppen 6-12 år, og 338 126 medlemskap i aldersgruppen 13-19 år (NIF, 2019b, s. 10-11). Det er som informantene trekker frem, et stort frafall i idretten når man begynner på ungdomsskolen. Frafallet fører til en rekke konsekvenser for idretten. De mister frivillige foreldre som ikke lenger har noen unger i idretten, og de mister all den inntekten et medlemskap ville medført. Idretten i Norge er tuftet på frivillighet og det ønsker idretten å videreføre til den neste generasjonen også. Om idretten ønsker å forbli en frivillig organisasjon, kan det være at de må endre seg eller eventuelt utvide sine produkter og tjenester for å holde seg attraktiv i et samfunn som stadig blir mer digitalisert. Kan e-sport være løsningen for å forhindre frafallet og få medlemmene til å bli lenger i idretten, og samtidig opprettholde deres samfunnsansvar? Om de som faller fra idretten ofte ender opp i et e-sportmiljø, slik e-sport 3 gir uttrykk for, så kan man

spekulere i om NIF ikke er på den sports-arenaen hvor ungdommen er. E-sport 2 hevder at 97 % av all ungdom mellom 13 og 19 år er gamer én gang i uken. Dette er så klart ikke tall som reflekterer antallet som driver med og er interessert i e-sport, men det kan gi en indikasjon om at dataspill er et omfattende ungdomsfenomen.

Idretten har hele tiden vært fast bestemt på at idretten er for alle. I teorien kan man argumentere for at idretten er for de som har penger for det og som har en kropp til å utøve idretten. Idrett er også differensiert mellom på kjønn, der kvinner og menn er adskilt i hvert enkelt idrett. E-sport 2 påpeker at idretten kan lære av e-sporten når det kommer til legning, fysiske hemninger og ekskludering. E-sporten åpner på mange måter opp for at alle kan konkurrere sammen, selv om kilder tilsier at 95% av profesjonelle gamere er menn (Hilbert, 2019). Det er vanskelig å si hvorfor det er så få kvinnelige e-sportutøvere, men dette er noe som idretten må jobbe med om det skulle blitt en del av idretten.

Jeg har ovenfor diskutert hva idretten kan få ut av å ta opp e-sport som idrett. Det er like relevant å diskutere rundt hva e-sporten får ut av å bli en del av idretten, og vil dem inn i NIF? E-sport 1 trekker frem at det e-sporten tjener mest på er rammene og holdningene som idretten er organisert under. Med de økonomiske rammene som idretten i Norge har, og de verdiene idretten bygges på, så kan man utvikle bredden i e-sporten med sunne verdier. Som nevnt tidligere så lider e-sporten fortsatt av stereotyper. En inklusjon kan hjelpe e-sporten image på kort og lang sikt, samtidig som at de får stabile rammer for aktiviteten sin. Men bør e-sporten jobbe for en inklusjon? E-sport 3 viser en helt annen side av saken. Han trekker frem at det er viktigere å finne og mer effektivt å finne den riktige kommersielle samarbeidspartneren enn det er å komme seg inn i NIF. Det virker nærliggende å tro at informanten mener at det tar lenger tid for e-sporten å komme seg inn i NIF, enn hva det gjør for e-sporten å bygge seg opp som organisasjon i det samme tidsrommet. Å jobbe for en inklusjon kan derfor virke lite hensiktsmessig i det stadiet det er i Norge i dag. Samtidig så er det heller ikke nødvendig å bli en del av idretten bare på grunn av verdiene og de sunne holdningene. E-sporten kan selv adaptere verdsettet som idretten er tuftet på. Denne formen for adaptering er kjent som mimetisk isomorfisme (DiMaggio & Powell, 1983). Om dette er riktig vei å gå må e-sportmiljøet diskutere rundt.

Hva gjøres fra idretten side i dag? Det kommer fram fra idrett 2 at Idrettsstyret har oppfordret de idrettslagene som ønsker det, til å starte opp med e-sport i klubbhusene. Idrett 2 legger til at hvis IOC velger å inkludere e-sport – og da sportssimulerende spill i første omgang – er NIF nødt å gjøre det samme. Det er fordi NIF også er en olympisk og paralympisk komité. Om dette skjer så blir det en form for tvangsmessig isomorfi (DiMaggio & Powell, 1983). Hittil har IOC kun oppfordret nasjonale idrettsorganisasjoner til å se på muligheten til å inkludere sportssimulerende spill. At NIF velger å gjøre det samme, tydeliggjør innflytelsen IOC har i idrettsverdenen. NIF velger derfor å gjøre det samme som IOC for å opprettholde legitimiteten sin i det internasjonale idrettslandskapet. Oppfordringen kan gi en indikasjon på at NIF ønsker å være frempå i utviklingen, men de ønsker ikke å gjøre noe formelt før eventuelt IOC gjør det.

Et annet spørsmål som idrett 2 trekker frem er om man skal følge dagens modell som NIF har gått for. Det er i dag Norges Fotballforbund (NEF) som tilbyr e-fotball, og de har i følge idrett 2 uttalt seg om at det er utenkelig at noen andre tilbyr det. Skal det være slik at e-fotball skal overføres til Norges E-sportforbund om det blir en del av NIF, eller vil e-golf, e-sykling og e-basketball bli en del av det særforbundet som det er den elektroniske formen for? Å fortsette med denne løsningen trenger hovedsakelig ikke å være negativt. Det vil da medføre at man kan ende opp med e-fotball både i regi av NFF og av NEF. E-fotball er en e-sport, så hvorfor skal ikke dette være en del av et e-sportforbund?

Det trekkes frem i intervjuene at e-sporten kan tjene mye på verdiene som idretten bygges på. Hvordan kan det se ut om e-sporten ble en del av NIF og deres sunne verdier? E-sport 2 retter blikket til Danmark og deres løsning hvor de bryter ned de virtuelle rammene og bygger det opp igjen i gymsaler. På den måten fikk man både fysisk aktivitet og spesifikk trening med hensikt for å bli bedre i selve spillet. Idrett 3 på sin side ser på e-sport som en tilleggsaktivitet man kan ha ved siden av idretten man allerede driver med. På den måten kan man ha en aktivitet man kan falle tilbake på om man eventuelt blir lei.

5.5 Oppsummerende drøfting

Hovedproblemstillingen i denne studien er følgende: *hvilke holdninger har idrettsledere i NIF og sentrale personer i e-sporten til om e-sport kan bli en del av NIF?* På bakgrunn av det som er presentert, analysert og diskutert; hvor ligger hovedproblemene?

Innledningsvis presenterte jeg tre underproblemstillinger som skulle hjelpe meg på veien mot å svare på dette. Disse er: *hvordan utfordrer e-sport NIFs forståelse av idrett, hvilke strukturelle og organisatoriske utfordringer kan komme til syne og hvilke fordeler og ulemper foreligger det ved en eventuell inklusjon av e-sport i NIF?* I det følgende skal jeg diskutere dem i en oppsummerende drøfting.

5.5.1 Hvordan utfordrer e-sport NIFs forståelse av idrett?

For å kunne svare på om hvordan e-sport utfordrer NIFs forståelse av idrett er det igjen nødvendig å trekke frem NIFs idrettsdefinisjon. En aktivitet er en idrett om det oppfyller følgende vilkår: «a) det er fysisk aktivitet av konkurranse-, trenings- og/eller mosjonskarakter, b) aktiviteten er som konkurranseaktivitet målbar etter godkjent regelverk, c) aktiviteten tilfredsstillende de etiske normer idretten i Norge bygger sin aktivitet på» (NIF, 2020, s. 3). Jeg skal i det følgende oppsummere punktene.

Etter analyse og diskusjon av intervjuene, er inntrykket at særlig idrettsinformantene er positive til å inkludere e-sport i NIF. Setter man e-sportens egenart opp imot NIFs idrettsdefinisjonen, er det derimot i dag vanskelig å tilfredsstillende kravene. Er e-sport fysisk aktivitet i konkurranseform? Ja, det er en form for konkurranse. Ser man på majoriteten av idrettene i NIF så er det vanskelig å tro at e-sport tilfredsstillende kravet om fysisk aktivitet, selv om idrett 1 snakker varmt om at det som skjer innenfor kroppen også er noe fysisk.

Er e-sport målbar etter godkjent regelverk? På lik linje med idrett, er også e-sport en målbar aktivitet. Dette kommer tydelig frem i Baltezarević og Baltezarević (2018) som påpeker at prestasjoner og statistikker blir ført på nettet så enhver spiller kan prøve seg. Hva med regelverket? Vil idretten godkjenne at det er spilleverandørene som forvalter spillereglene? Uavhengig om det er spilleverandørene eller særforbundet som forvalter reglementet, kan man si at e-sport er en målbar aktivitet etter et godkjent regelverk. Hvis det bare er et idrettslig særforbund som kan godkjenne regelverket, er det vanskelig å også tilfredsstillende dette kravet.

Det siste punktet går ut på at aktiviteten må tilfredsstillende de etiske normene som idretten bygger sin virksomhet på. Punktet går ut på at idretten skal være en positiv verdiskaper for individ og samfunn. Det er i dag vanskelig å se for seg flere e-sportspill i idretten på grunn av skyting, vold og fremstillingen av kjønn. Egenarten i disse spillene fremmer på ingen måte positive holdninger, selv om man ikke skal se på det som virkelighet. Dette gjelder ikke alle spill, og det er derfor idretten blant annet heller ser på muligheten til å tilby sportssimulerende spill.

Med informasjonen som kommer frem i intervjuene, er det utfordrende å sette e-sportens egenart inn i idrettsdefinisjonen selv om holdningene knyttet til e-sporten er positive. Å passe inn i idrettsdefinisjonen er derimot ikke det eneste kravet for å bli en del av idretten. Også organisatoriske forhold må ligge til grunn. Dette kommer jeg inn på i det følgende.

5.5.2 Passer e-sportens organisasjonsstruktur inn i idretten?

Hvordan passer e-sporten måte å organisere seg på inn i en idrettskontekst? Som nevnt tidligere i kapittelet så er det særforbundene som har ansvaret for å utvikle idrettene sine. Det er også særforbundene, med underliggende organisasjonsledd som kretser og idrettslag som kan arrangere offisielle konkurranser innenfor idrettene. Innenfor e-sporten er det spilleverandørene som utgjør særforbundene, og sammen med andre kommersielle aktører blir det arrangert konkurranser. Samtidig så har e-sporten et svært uoversiktlig organisasjonslandskap hvor det internasjonale forbundet fokuserer mer på asiatiske e-sport enn internasjonal e-sport. Med de strukturelle forholdene som må ligge til grunn, er det relativt sikkert å konstatere at slik e-sporten er organisert i dag ikke passer inn i den strukturen som idretten opererer med.

5.5.3 Hvilke fordeler og ulemper foreligger det ved en eventuell inklusjon av e-sport i NIF?

E-sport passer verken inn i idrettens definisjon på idrett eller inn i idrettens organisatoriske strukturer. Enhver form for sammenslåing eller avtale vil medføre fordeler og ulemper for partene som er involvert. Jeg skal i det følgende gå inn på fordeler og ulemper i lys av det informantene kommer trekker frem.

Etter analyse av intervjuene sitter jeg igjen med noen klare fordeler for både idretten og e-sporten. Informantene trekker frem e-sporten som en mulig løsning på å holde

idrettsutøveren lenger i idrettslaget og dermed begrense frafallet i ungdomsårene. Flere av informantene poengterer at de som slutter i idretten kan havne i et e-sportmiljø. Om e-sportmiljøet allerede er i idrettslaget man drev tradisjonell idrett i, kan idretten holde på medlemmene sine lenger. Det trekkes frem at e-sporten også vil introdusere idretten til dugnadsfolk som de ikke har fått tak i tidligere. Dette anses som svært positivt i en organisasjon som er helt avhengig av dugnadsarbeid. I samtalen med e-sport 2 fikk jeg inntrykk av at hvis NIF sa «nei» til e-sporten, kan det resultere i at de i fremtiden ikke har noen rolle i samfunnet siden den er digital. Implisitt betyr dette at et «ja» til e-sport vil medføre at NIF tydeliggjør sin rolle i fremtidens samfunn.

På e-sportens sin side er det også noen tydelige fordeler med å inkluderes i NIF. Informantene trekker frem idretten veletablerte rammer med sunne verdier og finansielle ordninger som kan sikre utviklingen av organisasjonen og bredden i e-sporten. Dette er noe som er et fravær både i norsk og internasjonal e-sport per dags dato. E-sport 3 hevder at e-sporten får et overliggende dopingreglement og det blir lettere å unngå kampfiksing. Ettersom mye av e-sport aktiviteten foregår hjemmefra, så er det vanskelig å vite om folk jukser. E-sport 3 legger til at hvis idrettsklubbene organiserte kampene fra klubbhusene, så vil alt foregå under kontrollerte forhold og det vil bli vanskeligere å kunne jukse i noen form. Det er tydelig at en inklusjon vil medføre fordeler for begge parter, men kanskje tydeligere fordeler for idretten kontra e-sporten. Men hvilke ulemper kan en det medføre?

I følge informantene kan man tolke det som en ulempe for NIF at det er utfordrende å inkludere hele e-sportmiljøet grunnet enkelte spill som bryter med NIFs etiske normer og regler. Hvis realitet blir slik at det kun er sportsrelaterte spill som inkluderes, så vil det i følge idrett 3 være vanskelig å se for seg hva et e-sportforbund skal ha av innhold om skyte- og strategispill ikke få innpass i idrettsbevegelsen.

6. Konklusjon

Målet med denne studien har vært å undersøke hvilke holdninger idrettsledere i NIF og sentrale personer i e-sporten har, hva angår om e-sport kan bli en del av NIF. For å undersøke dette har jeg gjennomført semistrukturerte intervjuer etterfulgt av tematiske analyser. Informantenes holdninger omkring temaer knyttet til e-sportens egenart, etikk og verdier, e-sportens organisering og helhetsvurderinger har vært diskutert. Jeg skal i det følgende oppsummere funnene og gi noen konkluderende punkter.

I tilknytning til e-sportens egenart, gir informantene antydninger til at e-sport må kunne anses som idrett for å kunne bli en del av NIF. For å oppsummere utsagnene innenfor temaet er det tydelig blant idrettsinformantene at e-sportens egenart har klare likhetstrekk til toppidretten. utfordringen oppstår i forbindelse med barneidrett. Måten e-sportutøverne forbereder seg før konkurranser, har likehetstrekk med toppidretten. I diskusjonen rundt barneidretten, er argumentet at e-sport mangler betydelig fysisk aktivitet. Dette kan potensielt gå ut over barnas fysiske aktivitetsnivå og dette kan betraktes som negativt. Resultatene gir riktignok indikasjoner på at fravær av fysisk aktivitet ikke nødvendigvis er et problem for inkludering i NIF. Det kom frem i intervjuene at NIF bør tilpasse seg nye samfunnstrender for å forbli relevant. Holdningene knyttet til dette antyder at informantene er åpne for å utvide idrettsbegrepet.

De organisatoriske forholdene trekkes frem som en betydelig ulempe ved e-sporten. Flertallet av informantene hadde negative holdninger knyttet dette temaet. Den største utfordring beror seg på at e-sporten er eid av spillerskaper. Disse produserer spillene det konkurreres i og de makter også å endre spillene, uten noen forbehold. Forholdene strider imot idrettens tradisjonelle tankesett. Idrett 2 så ikke på dette som et stort problem, noe som kom overaskende på meg. Videre trekkes det organisatoriske landskapet som et vesentlig problem i diskusjonen. Det finnes ingen tydelige institusjonelle rammer, og slit situasjonen er i dag bidrar det til en utfordring for e-sportens framtid. Videre poengteres det at det kan være mulig å samarbeide med spillerskaperne dersom man produserer spill i et samarbeidsprosjekt. Man vil da kunne forsikre seg om at spillene faller inn under de verdiene idretten har som basis. Det trekkes frem av e-sport 3 at NIF ikke er en passende organisasjon for e-sportens

utvikling med tanke på hensiktsmessig vekst. Dette kunne medføre tap av andre kommersielle samarbeidspartnere, og e-sport 3 anser derfor dette som en utfordring.

Både e-sportinformantene og idrettsinformantene poengterer de etiske og verdimessige dilemmaene knyttet til e-sportens inkludering i NIF. Det kommer tydelig frem blant informantene at det er vanskeligere å inkludere spill som inneholder skyting, vold og uetisk fremstilling av menneskekroppen i NIF kontra sportssimulerende spill. Til tross for dette hevder informantene at så lenge det ikke forveksles med virkelighet, vil ikke dette være et vesentlig problem. Skyting og vold er bare hjelpemidler for å nå målet i spillet, ikke hovedessensen. Det kreves derimot etiske debatter knyttet til dette, da idretten skal fremstå som en positiv verdiskaper i samfunnet.

Til tross for at e-sporten reiser utfordringer knyttet til egenart, etikk og verdier og organisasjon, er det klare fordeler ved en eventuell inklusjon. Helhetsvurderingene fra informantene gir inntrykk for at e-sporten kan være et positivt tilskudd i NIF fordi det kan bidra til å forebygge frafall og ikke minst tilføy nye medlemmer og frivillige. En større oppslutning av medlemmer vil også medføre høyere deltakelse på dugnadsarbeid som er en viktig pådriver for idretten. Ved en medlemstilstrømming vil organisasjonen bli større flere tilslutter seg i idretten lenger. E-sporten vil ta fordel av eventuell inklusjon ettersom en plassering i trygge organisasjonsrammer med sunne og positive verdier er bevist positivt.

For å svare på problemstillingen om hvilke holdninger idrettsledere i NIF og sentrale personer i e-sporten har til om e-sport kan bli en del av NIF, konkluderer jeg med at holdningene er forbausende positive. Selv om det er flere sider av e-sporten som er utfordrende, er tendensen at spesielt idrettsinformantene er åpne for en inklusjon så lenge det er tilstede en diskusjon rundt utfordringene. E-sportinformantene er tilsvarende positivitet, sett bort ifra utsagnene knyttet til den negative utviklingen av e-sport innenfor idrettens rammer. Om man skulle basert seg på informantenes holdninger knyttet til spørsmålet, er det nærliggende å tro at e-sport kan bli en del av NIF. Slik situasjonen er nå, er det Idrettstinget som skal avgjøre dette i framtiden.

6.1 Begrensninger og videre forskning

I et hvert studie som produseres vil man i etterkant observere begrensninger. Å reflekterer over dette vil i stor grad være en positiv opplevelse og jeg har derfor videre tenkt og inkluderer min tanker rundt dette.

Man vil alltid kunne diskutere om riktig metode er valgt. Mine semistrukturerte intervjuer har gitt meg god innsikt i tankene til et lite utvalg informanter, for å øke reliabiliteten til studien ville det vært ønskelig å inkludere et større flertall av informanter. Et større utvalg vil kunne identifisere holdninger blandt flere ulike mennesker som vil virke positivt, da man får kartlagt holdninger i større grad hos en større gruppe. Jamfør tidsbegrensningen ved en masteroppgave ville dette være lite realistisk å gjennomføre for min del, men kan være en tanke å spille videre på dersom andre ønsker å undersøke temaet videre.

Å sende ut spørreskjema til et x-antall idrettslag, NIF etc. vil gi en større dekning på temaet. En potensiell utfordring ved spørreskjema er at ikke alle nødvendigvis vil ta seg tid til å svare. Ettersom vi nå er i 2020, og diskusjonen er e-sport – kan det tenkes at en spørreundersøkelse på nett eller via en app kan være en god løsning for å få en tilfredsstillende svaropplutning.

Selv om min studie har sine begrensninger både på tid og antall informanter, har jeg fattet en konklusjon og fått belyst temaet godt. Det vil antakeligvis være hensiktsmessig å i framtiden kjøre en større studie, lignende mitt, kombinert med en spørreundersøkelse. Dette vil gi god dekningsgrad på temaet. I framtiden ville jeg også ha ønsket å se et utvalg som er likt fordelt kjønnsmessig. Avslutningsvis vil jeg poengtere at videre forskning på temaet er et behov. Det foreligger svært lite informasjon om e-sportutøveren. Hvem er dem, hva gjør de på fritiden, har de utdanning, trener de mye? Et annet tema som kan være aktuelt å diskutere videre er hvorfor e-sporten er mannsdominert, til tross for at alle kan delta likt.

Jeg håper denne studien kan inspirere flere til å utforske temaer knyttet til e-sporten, og at leseren har fått et helhetlig overblikk på hvilke holdninger idrettsledere i NIF og sentrale personer i e-sporten har om e-sport kan bli en del av NIF.

Referanser

- Albarracin, D. & Shavitt, S. (2018). Attitudes and attitude change. *Annual Review of Psychology*, 69(1), 299-327. <https://doi.org/https://doi.org/10.1146/annurev-psych-122216-011911>
- Andreassen, B. U. & Olsen, O. (2006). *Organisasjons- og ledelsesvitenskap: Den Polyfone organisasjonen* (Universitetet i Tromsø, Statsvitenskapelig fakultet). Hentet fra <https://munin.uit.no/bitstream/handle/10037/134/thesis.pdf?sequence=1>
- Anker, T. (2020). *Analyse i praksis : en håndbok for masterstudenter*. Oslo: Cappelen Damm akademisk.
- Baltezarević, R. & Baltezarević, B. (2018). The impact of video games on the formation of eSports. *Physical Education and Sport*, 16(1), 137-147. <https://doi.org/https://doi.org/10.22190/FUPES170614012B>
- Berg, B. L. (2009). *Qualitative research methods for the social sciences* (7. utg.). Boston: Allyn & Bacon.
- Bolman, L. G. & Deal, T. E. (2018). *Nytt perspektiv på organisasjon og ledelse: Struktur, HR, politikk og symboler* (6. utg., M. Skaug & K. M. Thorbjørnsen, Overs.). Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Braun, V., Clarke, V. & Weate, P. (2016). Using thematic analysis in sport and exercise research. I B. Smith & A. C. Sparkes (Red.), *Routledge handbook of qualitative research in sport and exercise* (s. 191-205). London: Routledge.
- Christiansen, A. K. (2020, 6. mai). E-sport velger bort NIF: inngår millionavtale med bettingselskap. *Verdens Gang*. Hentet fra <https://www.vg.no/sport/i/LA7kXP/e-sport-velger-bort-nif-inngaar-millionavtale-med-bettingselskap>
- DiMaggio, P. J. & Powell, W. W. (1983). The iron cage revisited: institutional isomorphism and collective rationality in organizational fields. *American Sociological Review*, 48(2), 147-160. Hentet fra

<https://www.uio.no/studier/emner/matnat/ifi/INF9200/v10/readings/papers/DeMaggio.pdf>

- Enjolras, B. & Waldahl, R. H. (2009). *Idrettsdemokratiet - makt og styring i idretten*. Oslo: Akilles.
- Eriksson-Zetterquist, U., Kalling, T., Styhre, A. & Woll, K. (2014). *Organisasjonsteori*. Oslo: Cappelen Damm akademisk.
- Eserien. (2019). Dette er eserien. Hentet 28. april 2020 fra <https://www.eserien.no/nyheter/dette-er-eserien>
- Flem, A. H. (2019, 14.mai). Slik kommer du i gang med eFotball. Hentet 7. juni 2020 fra <https://www.fotball.no/barn-og-ungdom/eFotball/2019/slik-kommer-du-i-gang-med-efotball/>
- Fossum, E. (2019, 19. juni). Slik går de forskjellige e-sportene i Norge. *Pressfire*. Hentet fra <https://www.pressfire.no/artikkel/Slik-gr-de-forskjellige-e-sportene-i-Norge>
- Føllesdal, D., Jåsund, K. K., Ugelvik, I. L. & Walløe, L. (2000). *Argumentasjonsteori, språk og vitenskapsfilosofi* (7. utg.). Oslo: Universitetsforl.
- Gausdal VGS. (u.å). Toppidrett E-sport CS:GO. Hentet 3. juni 2020 fra <http://esport.gausdalvgs.no/e-sport-som-toppidrett/>
- Grønmo, S. (2004). *Samfunnsvitenskapelige metoder*. Bergen: Fagbokforl.
- Hallmann, K. & Giel, T. (2018). eSports – Competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review*, 21(1), 14-20. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>
- Halvorsen, K. (2008). *Å forske på samfunnet. En innføring i samfunnsvitenskapelig metode*. (5. utg.). Oslo: Cappelen akademisk forl.
- Hellevik, O. (2002). Forskning på verdier: Eksempler fra kvantitativ samfunnsforskning. I K. I. Johannessen & U. Schmidt (Red.), *Verdier - flerfaglige perspektiver* (s. 11-31). Trondheim: Tapir Akademisk Forl.

- Hemphill, D. (2005). Cybersport. *Journal of the philosophy of sport*, 32(2), 195-207.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/00948705.2005.9714682>
- Hilbert, J. (2019). Gaming & gender: how inclusive are eSports? Hentet 5. juni 2020 fra <https://www.sportsintegrityinitiative.com/gaming-gender-how-inclusive-are-esports/>
- Holden, J. T., Kaburakis, A. & Wall Tweedie, J. (2018). Virtue(al) games—real drugs. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 19-32.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1459814>
- Holt, J. (2016). Virtual domains for sports and games. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 5-13. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1163729>
- IESF. (u.å). Esports. Hentet 7. juni 2020 fra <https://ie-sf.org/esports>
- Jenny, S. E., Manning, D. R., Keiper, M. C. & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) athletes: where eSports fit within the definition of “sport”. *Quest*, 69(1), 1-18.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Jepperson, R. L. (1991). Institutions, Institutional Effects, and Institutionalism. I W. W. Powell & P. J. DiMaggio (Red.), *The New Institutionalism In Organizational Analysis* (s. 143-163). Chicago: University of Chicago Press.
- Johannessen, A., Tufte, P. A. & Christoffersen, L. (2006). *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode* (3. utg.). Oslo: Abstrakt forl.
- Jonasson, K. & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287-299.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/17430430903522996>
- Kvale, S. (1996). *Interviews : an introduction to qualitative research interviewing*. Thousand Oaks, Calif: Sage.
- Kvale, S. & Brinkmann, S. (2009). *Det kvalitative forskningsintervju* (2. utg., T. M. Anderssen & J. Rygge, Overs.). Oslo: Gyldendal akademisk.

- Lewin, A. Y. & Volberda, H. W. (2003). The Future of Organization Studies: Beyond the Selection-Adaption Debate. I H. Tsoukas & C. Knudsen (Red.), *The Oxford Handbook of Organization Theory* (s. 568-595). Oxford: Oxford University Press.
- Li, R. (2016). *Good luck have fun: the rise of eSports*. New York, NY: Skyhorse Publishing.
- Lippe, G. v. d. (2005). Klesdiskursen i sandvolleyball i -OL - 04. *Norsk medietidsskrift*, 12(3), 234-255. Hentet fra https://www.idunn.no/nmt/2005/03/klesdiskursen_i_sandvolleyballi-ol_-_4
- Llorens, M. R. (2017). eSport gaming: The rise of a new sports practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), 464-476. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947>
- Loland, S. & McNamee, M. (2016). Philosophical reflections on the mission of the European College of Sport Science: Challenges and opportunities. *European Journal of Sport Science*, 17(1), 63-69. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/17461391.2016.1210238>
- Meyer, J. W. & Rowan, B. (1991). Institutionalized Organizations: Formal Structure as Myth and Ceremony. I W. W. Powell & P. J. DiMaggio (Red.), *The New Institutionalism In Organizational Analysis* (s. 41-62). Chicago: University of Chicago press.
- Miah, A. (2017). *Sport 2.0 : transforming sports for a digital world*. Cambridge, Mass: MIT.
- Miles, M. B., Huberman, A. M. & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis : a methods sourcebook* (3. utg.). Los Angeles: Sage.
- Mills, C. (2020, 14. april). Women in Esports committee pushes for further inclusivity. *Esports insider*. Hentet fra <https://esportsinsider.com/2020/04/women-esports-inclusivity/>

- NEF. (u.å). Norges e-sportforbund. Hentet 14. mai 2020 fra <https://e-sportforbundet.no/om-oss.html>
- NESH. (2016). Forskningsetiske retningslinjer for samfunnsvitenskap, humaniora, juss og teologi. I B. Hvinden (Red.), *De nasjonale forskningsetiske komiteene* (4. utg.). Hentet fra <https://www.etikkom.no/forskningsetiske-retningslinjer/Samfunnsvitenskap-jus-og-humaniora/>
- NIF. (2015). Idrettspolitisk dokument 2015-2019. I *Idrettspolitisk dokument*. Hentet fra <https://www.idrettsforbundet.no/idrettskrets/viken/arkiv/buskerud-idrettskrets/om-idrettskretsen/idrettspolitisk-dokument-2011-2015/>
- NIF. (2019a). Idrettstinget 2019, Lillehammer 24.-26. mai: Saksdokumenter. I. Hentet fra https://www.idrettsforbundet.no/contentassets/677a78c9b12d45fc88e50aff36581578/saksdokumenter-til-idrettstinget_final.pdf
- NIF. (2019b). *Nøkkeltallsrapport 2018*. Hentet fra <https://www.idrettsforbundet.no/contentassets/9f94ba79767846d9a67d1a56f4054dc2/nokkeltallsrapport-18102019.pdf>
- NIF. (2020). *Lov for Norges Idrettsforbund og Olympiske og Paralympiske komité*. Norges Idrettsforbund: Norges Idrettsforbund og Olympiske og Paralympiske komité. Hentet fra <https://www.idrettsforbundet.no/globalassets/idrett/juss/lover/nifs-lov-1.1.2020.pdf>
- NIF. (u.å-a). Om Norges idrettsforbund. Hentet 7. juni 2020 fra <https://www.idrettsforbundet.no/om-nif/om-norges-idrettsforbund/>
- NIF. (u.å-b). Vold og trusler. Hentet 15. mai 2020 fra <https://www.idrettsforbundet.no/tema/vold-og-trusler/>
- NIF. (u.å-c). Økonomi som barriere. Hentet 15. mai 2020 fra <https://www.idrettsforbundet.no/tema/inkludering/okonomi-som-barriere/>

- Parry, J. (2019). E-sports are not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3-18.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>
- Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S. & Steinkuehler, C. (2020). Esports Research: A Literature Review. *Games and Culture*, 15(1), 32-50.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1177%2F1555412019840892>
- Reyes, M. S. (2019, 18. desember). Esports Ecosystem Report 2020: The key industry players and trends growing the esports market which is on track to surpass \$1.5B by 2023. *Busniess Insider*. Hentet fra
<https://www.businessinsider.com/esports-ecosystem-market-report?r=US&IR=T>
- Rostad, K. & Ratvik, E. H. (2012, 5. januar). Klarte ikke den digitale omstillingen. *NRK*. Hentet fra https://www.nrk.no/kultur/_-kodak-klarte-ikke-omstillingen-1.7941726
- Rubin, H. J. & Rubin, I. S. (2012). *Qualitative interviewing : the art of hearing data* (3. utg.). Thousand Oaks, Calif: Sage.
- Scott, W. R. (2008). *Institutions and organizations : ideas and interests* (3. utg.). Thousand Oaks, Calif: Sage Publications.
- Scott, W. R. & Meyer, J. W. (1991). The Organization of Societal Sectors: Propositions and Early Evidence. I W. W. Powell & P. J. DiMaggio (Red.), *The New Institutionalism In Organizational Analysis* (s. 108-140). Chicago: University of Chicago press.
- Seale, C. (2007). Quality in Qualitative Research. I C. Seale, G. Gobo, J. F. Gubrium & D. Silverman (Red.), *Qualitative research practice*. London: Sage.
- Selznick, P. (1984). *Leadership in administration : a sociological interpretation*. Berkeley, Calif: University of California Press.
- Silverman, D. (2013). *Doing qualitative research* (4. utg.). Los Angeles, Calif: Sage.
- Silverman, D. (2014). *Interpreting qualitative data* (5. utg.). Los Angeles, Calif: Sage.

- Thagaard, T. (2018). *Systematikk og innlevelse : en innføring i kvalitative metoder* (5. utg.). Bergen: Fagbokforl.
- Tjora, A. (2017). *Kvalitative forskningsmetoder i praksis* (3. utg.). Oslo: Gyldendal akademisk.
- Tombra, F. (2020, 10. mai). Uro i e-sportsforbundet: spillsekskap dropper millionavtale. *VG*. Hentet fra <https://www.vg.no/sport/i/1nJebB/uro-i-e-sportforbundet-spillsekskap-dropper-millionavtale>
- Vogel, T. K., Wänke, M. & Bohner, G. (2016). *Attitudes and attitude change* (2. utg.). London: Routledge.
- Voreland, R. (2019, 24. mai). Idrettslag skal gi e-sportungdom meir enn berre dataspel. *NRK*. Hentet fra https://www.nrk.no/sognogfjordane/idrettslag-skal-gi-e-sportungdom-meir-enn-berre-dataspel-1.14483536?fbclid=IwAR32neF_Xil3C9gCMDKVlltr3q4D3G2XeUM9wRFbC Dto6yycsj09iN2rgt8
- Washington, M. & Patterson, K. D. W. (2011). Hostile takeover or joint venture: Connections between institutional theory and sport management research. *Sport Management Review*, 14(1), 1-12.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.smr.2010.06.003>

Vedlegg

Vedlegg 1: Godkjenning fra NSD

20.11.2019

Meldeskjema for behandling av personopplysninger



NSD sin vurdering

Prosjekttittel

Bør e-sport inn i NIF?

Referansenummer

221181

Registrert

07.09.2019 av Andreas Kulslis Myking - andreaskm@student.nih.no

Behandlingsansvarlig institusjon

Norges idrettshøgskole / Seksjon for kultur og samfunn

Prosjektansvarlig (vitenskapelig ansatt/veileder eller stipendiat)

Sigmund Loland, sigmund.loland@nih.no, tlf: 92030287

Type prosjekt

Studentprosjekt, masterstudium

Kontaktinformasjon, student

Andreas Kulslis Myking, andreas_myking_94@hotmail.com, tlf: 46641199

Prosjektperiode

01.08.2019 - 31.12.2020

Status

10.09.2019 - Vurdert

Vurdering (1)

10.09.2019 - 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 10.09.2019. 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

Vedlegg 2: Informasjonsskriv og samtykkeskjema

Vil du delta i forskningsprosjektet

«Bør e-sport inn i NIF?»

Hvem står bak studien

Masterstudent ved Norges idrettshøgskole: Andreas Kulslis Myking
(andreas_myking_94@hotmail.com)

Veileder: Sigmund Loland, professor, Norges idrettshøgskole (sigmund.loland@nih.no)

Prosjektstart: 15.08.2019. Prosjektslutt: 30.10.2020

Bakgrunn og formål

Dette er en forespørsel til deg om å delta i en forskningsstudie for å undersøke hvilke synspunkter sentrale personer i norsk e-sport og idrettsledere i Norges Idrettsforbund har rundt tematikken om e-sport bør inn i NIF. Undersøkelsen gjennomføres som en masteroppgave ved Norges Idrettshøgskole (NIH). Samfunnet utvikler seg i en teknologisk retning, og mye av idretten er godt omfavnet av teknologiske hjelpemidler. E-sport, eller organiserte videospill-konkurranser, er et resultat av denne teknologiske utviklingen. De siste årene har e-sport vokst mye i Norge, og flere idrettslag har nå et e-sporttilbud. I denne sammenheng har det vært diskutert mye om e-sport bør regnes om idrett og få plass i Norges Idrettsforbund. Denne undersøkelsen vil kunne bidra til å kaste lys på ulike synspunkter rundt tematikken. Hensikten med studien er å sette lys på *hvilke holdninger har idrettsledere i NIF og sentrale personer i e-sporten har til om e-sport kan bli en del av NIF?* En undersøkelse der begge parter er inkludert kan gi nyttig kunnskap og innsikt omkring temaet.

Hva innebærer det for deg å delta?

Denne studien vil innebære et personlig intervju som vil vare i omlag 45 minutter. Du kan selv bestemme tid og sted for intervju. Intervjuet kan bli gjennomført i ditt hjemsted, på arbeidsplassen, på NIH eller eventuelt via Skype. Spørsmålene i intervjuet er formet slik at du kan gi uttrykk for hvilke tanker og synspunkter du har rundt ulike temaer knyttet til e-sport og idrett. Alle intervjuene vil bli tatt opp med lydbåndopptaker og overført til PC. Ved endt studie vil disse bli slettet. Det kan forekomme gjenkjennelse i den ferdige oppgaven hvis du innenfor din krets er kjent for dine synspunkter rundt temaene, men alle data vil anonymiseres for å forsikre at dette ikke skjer.

Hva skjer med informasjonen om deg?

Det er kun jeg som forsker og min veileder som vil ha tilgang til listen over intervjupersoner, og som kan finne tilbake til deg. Navnet og kontaktopplysningene dine vil jeg erstatte med en kode som lagres på egen navneliste adskilt fra øvrige data. Alle data om deg vil slettes etter endt studie, og det vil derfor ikke være mulig å spore intervjuene tilbake til deg. All informasjon behandles konfidensielt, og jeg som forsker har taushetsplikt. Alle data som offentliggjøres vil være anonyme.

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. Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller senere velger å trekke deg.

Om du ønsker å delta i studien, undertegner du samtykkeerklæringen. Dersom du har noen spørsmål kan du kontakte Andreas Kulslis Myking på telefon 46 64 11 99.

Dine rettigheter

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

- å lese igjennom ditt intervju,
- 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 NIH 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 Andreas Kulslı Myking på epost (andreas_myking_94@hotmail.com) eller telefon: 46 64 11 99 og Sigmund Loland på epost (sigmund.loland@nih.no).
- Vårt personvernombud: Karine Justad, Norges idrettshøgskole, epost: karine.justad@nih.no
- NSD – Norsk senter for forskningsdata AS, på epost (personverntjenester@nsd.no) eller telefon: 55 58 21 17.

Jeg har mottatt informasjon om studien, og er villig til å delta

(Signert av prosjektdeltaker, dato)

Vedlegg 3: Intervjuguide for idrettsledere i NIF

Intervjuguide NIF

1. Intro: Forteller kort om meg, forklarer bakgrunnen for intervjuet, og konfidensialitet.

2. Du jobber som XXX i Norges XXX-forbund (Idrettsforbund/Særforbund)

a) Hvor lenge har du jobbet i idretten?

b) Hvordan vil du beskrive en helt vanlig arbeidsdag – hva er dine primære arbeidsoppgaver?

c) Hva vil du si er mest spennende med jobben din?

3. Kan du fortelle meg litt om hvilke tanker du får når du hører ordet «e-sport»?

a) Følger du selv med på e-sport?

c) Diskuteres det mye rundt e-sport på din arbeidsplass eller med venner/familie?

d) Har du noen tanker rundt hva som skal til for å bli en god e-sport utøver?

4. Er det noe ved e-sporten du ser på som utfordrende for den organiserte idretten?

a) Hvis det ikke nevnes: har du noen tanker rundt e-sportens mangel på fysiske omgivelser og fysisk aktivitet?

1) La oss så si at e-sport blir vesentlig fysisk aktiv, da gjennom motion e-sport. Hadde dette påvirket synet ditt på e-sport?

b) Syns du at det er noen klare likheter mellom e-sport og idretten?

5. Ved årets Idrettsting ble det fra Idrettsstyret foreslått en materiell endring i formålsparagrafen § 1-2 (1) første ledd bokstav a. Det innebar å legge til begrepet «ferdighetspreget» slik at setningen ble slik: «Med idrett menes aktivitet som oppfyller følgende vilkår: a) det er fysisk aktivitet eller ferdighetspreget aktivitet av konkurranse-, trenings- og/eller mosjonskarakter,». Idrettsstyret begrunnet forslaget ved at endringen ville føre til at idretten da kunne følge med i samfunnsutviklingen og vurdere en eventuell fremtidig inklusjon av e-sport. Lovendringsforslaget ble så vidt nedstemt med 96 stemmer for, og 66 stemmer mot. Det var 10 stemmer fra å bli vedtatt grunnet kravet om 2/3 flertall.

- a) Hva tenker du om forslaget og utfallet det fikk?
- b) Hvilke fordeler og ulemper tror du en slik endring ville medført?
- c) Er NIF mindre mottakelige for nye samfunnstrender?

6. E-sport har de siste årene etablert seg i flere idrettslag. NFF har fått sitt eget landslag i e-fotball og flere idrettslag har opprettet egne e-sportslag under deres tradisjonelle navn.

- a) Hva tenker du om at slike hybrid-idrettslag nå vokser frem?
- b) Om e-sport skulle inn i NIF, hvordan ser du for deg at det vil organiseres?

7. De største e-sport spillene som i dag genererer mest tilskuere og penger inneholder blant annet vold i form av skyting, slåssing, bruk av overnaturlige evner og ulike «skins».

- a) Hvilke tanker har du rundt denne typen e-sport?

8. Teknologi anses i dag som en svært sentral del av både samfunnet og idretten

- a) Hvilke tanker har du rundt hvor sentral teknologien har blitt for idretten?

9. I e-sporten er det spilleleverandørene som styrer hvordan spillene det konkurreres i skal endres fra år til år. Det er for eksempel EA-games som gir ut et nytt FIFA spill hver høst, med både små og store endringer fra året før (dette blir som at utstyrsleverandører bestemmer konkurranseregler).

a) Hvordan hadde en slik ordning passet inn i idrettsbevegelsen?

10. Om du hadde fått mulighet til å avgjøre om e-sport skal bli en del av Norges Idrettsforbund, hva hadde du gjort?

a) Hvorfor?

b) Hva mener du e-sport har som gjør at det bør inn i NIF?

c) Hva mener du e-sport mangler for å bli en del av NIF?

d) Hvilke fordeler og ulemper kan en eventuell inklusjon medføre?

i) hva kan e-sport lære av idretten?

e) Hvordan ser du for deg at idretten utvikler seg de neste 10 årene?

11. og helt til slutt ... er det noe jeg ikke har spurt om som du mener er relevant?

Vedlegg 4: Intervjueguide for sentrale personer i e-sporten

Intervjuguide e-sport

1. Intro: Forteller kort om meg, forklarer bakgrunnen for intervjuet, og konfidensialitet.

2. Du jobber som XXX i XXX.

a) Hvor lenge har du jobbet med e-sport?

b) Hvordan vil du beskrive en helt vanlig arbeidsdag – hva er dine primære arbeidsoppgaver?

c) Hva vil du si er mest spennende med jobben din?

d) Er e-sport noe du diskuteres mye om med dine medkolleger?

3. Er det noe ved den norske idretten du føler er utfordrende for e-sporten?

a) Hvordan føler du folk generelt oppfatter e-sport?

4. Hva kreves det for å bli en profesjonell e-sport utøver i dag?

a) Tror du det er mer eller mindre krevende å bli en eliteutøver i e-sport i Norge enn hva det er i for eksempel fotball eller friidrett?

5. Ved årets Idrettsting ble det fra Idrettsstyret foreslått en materiell endring i formålsparagrafen § 1-2 (1) første ledd bokstav a. Det innebar å legge til begrepet «ferdighetspreget» slik at setningen ble slik: «Med idrett menes aktivitet som oppfyller følgende vilkår: a) det er fysisk aktivitet eller ferdighetspreget aktivitet av konkurranse-, trenings- og/eller mosjonskarakter,». Idrettsstyret begrunnet forslaget ved at endringen ville føre til at idretten da kunne følge med i samfunnsutviklingen og vurdere en eventuell fremtidig inklusjon av e-sport. Lovendringsforslaget ble så vidt nedstemt med

96 stemmer for, og 66 stemmer mot. Det var 10 stemmer fra å bli vedtatt grunnet kravet om 2/3 flertall.

a) Hva tenker du forslaget og utfallet det fikk?

b) Er dette noe som diskuteres mye i det norske e-sport miljøet? (om e-sport bør inn i NIF).

c) Er idretten mindre mottakelig for nye sportstrender?

6. E-sport har de siste årene etablert seg i flere idrettslag. NFF har fått sitt eget landslag i e-fotball og flere idrettslag har opprettet egne e-sportslag under deres tradisjonelle navn.

a) Hva tenker du om at slike hybrid-idrettslag nå vokser frem?

b) Om e-sport skulle inn i NIF, hvordan ser du for deg at det vil organiseres?

7. De største e-sport spillene som i dag genererer mest tilskuere og penger inneholder blant annet vold i form av skyting, slåssing, bruk av overnaturlige evner og ulike «skins».

a) Hvilke tanker har du rundt denne typen e-sport?

8. Barneidrettsbestemmelsene står sterkt i den norske idretten. Et par viktige punkter her er at man ikke skal benytte resultatlister, tabeller og rangeringer i konkurranser for barn før man fyller 11 år. Man kan heller ikke delta i mesterskap som NM, EM, VM og tilsvarende før man fyller 12 år.

a) Hvordan passer e-sport inn et slikt reglement?

9. I idretten er det slik at det er de internasjonale særforbundene som bestemmer og har enerett over sin respektive idrett. Enhver endring av ulike aspekter ved idretten kommer da fra vedtak som er utført her.

a) Hvordan passer e-sporten inn i en slik ordning?

10. Hvordan ser det internasjonale organisasjonslandskapet ut innenfor e-sporten?

a) Er det noen fordeler og ulemper knyttet til denne ordningen?

11. Den organiserte idretten har strenge regler mot doping og kampfiksing. Overtredelse vil medføre utestengelser og bøter.

a) Hva tenker du om dette i forhold til e-sporten?

i) Er doping og/eller kampfiksing et problem innenfor norsk e-sporten?

Hvis ja, hvordan håndteres det?

12. Om du hadde fått mulighet til å avgjøre om e-sport skal bli en del av Norges idrettsforbund, hadde du sagt ja eller nei?

a) Hvorfor?

b) Hva mener du e-sport har som gjør at det bør inn i NIF?

c) Hva mener du e-sport mangler for å bli en del av NIF?

d) Hvilke fordeler og ulemper kan en eventuell inklusjon medføre for e-sport?

i) hva kan idretten lære av e-sport?

e) Hvordan ser du for deg at e-sport utvikler seg de neste 10 årene?

i) Vil vi fortsatt sitte foran skjermer og konkurrere mot hverandre?

i) Eller ser du for deg at motion e-sports kan bli mer sentral.

13. og helt til slutt ... er det noe jeg ikke har spurt om som du mener er relevant?