

Titelblad

Titel: eSportsforeninger styrker sociale relationer og fremmer sundhed

Semester: 10.

Semester tema: Speciale, 10. semester

Projektperiode: September 2017 – Januar 2018

ECTS: 30

Vejleder: Oline Anita Bjørkelund

Projektgruppe: 17gr10604



Olav Thormann Larsen - 20125051



Martin Pedersen - 20120532

SYNOPSIS:

Specialet er et multiple casestudie som undersøger unges motivation og udfordringer for deltagelse i eSports foreninger samt hvordan fysisk aktivitet anskues i sammenhæng med eSport.

Undersøgelsen tager afsæt i tre foreninger under DGI hvor 10 unge drenge i alderen 10-15 år deltog i semistrukturerede interviews. Empirien analyseredes fænomenologisk ved hjælp af IPA med udgangspunkt i begreber fra Self-Determination Theory. Studiet konkluderer at motivationen for deltagelse i eSportsforeninger ligger primært i den sociale relation der er tilstede i foreningerne, dog anses de som værende indre motiveret da kompetence og tilhørsforhold også er elementer som respondenterne oplever. Endvidere kan der konkluderes, at foreningerne fremmer sundhed og fysisk aktivitet.

Antal sider: 84 sider inklusiv artikel (24 s.) og arbejdsblad (60 s.)

Bilag: 1 pdf-fil, 132 sider

Ved at underskrive dette dokument bekræfter hvert enkelt gruppemedlem, at alle har deltaget lige i projektarbejdet og at alle således hæfter kollektivt for rapportens indhold.

eSportsforeninger styrker sociale relationer og fremmer sundhed

Et multiple casestudie af motivation og fysisk aktivitet hos eSportsforeninger i Danmark

Olav Thormann Larsen

Martin Pedersen

Abstract

eSport clubs strengthens social relatedness and promotes health

The aim of this study was to investigate the motivation for participating in an eSports club and the emphasis on physical activity. A multiple case study was conducted on three eSports clubs supported by Danish Gymnastics and Sports Associations (DGI) in Denmark. 10 eSports club members (all males, aged 10-15 years) participated voluntarily in the study. The participants (n=10) all took part in an interview, which were carried out in the respective eSports clubs in a one-to-one setting. Furthermore, the training was observed to determine the level of physical activity. Self-Determination Theory (SDT) was chosen as the theoretical basis for a semi-structured interview, whereas physical activity was observed using lightly structured passive participant observation. The data were analyzed using interpretative phenomenological analysis (IPA) and discussed in regard to the terms autonomy, competence, and relatedness as well as physical activity and challenges for participation in an eSports club. The study showed that both autonomy, competence and relatedness were present for the members in the eSports clubs, but relatedness seemed to be the most important predictor for the members' participation. Furthermore, eSports clubs contribute towards health and promote physical activity.

Keywords: eSports, motivation, self-determination theory, sports clubs, health, physical activity, computer games.

Indledning

I de seneste år er interessen for elektronisk sport (eSport) på verdensplan steget markant, både i forhold til tilhængere og økonomi, og det forventes at denne udvikling vil fortsætte sin eksponentielle kurve (Newzoo, 2017). Således var der i 2017 191 millioner entusiaster, 194 millioner seere og en omsætning på 696 millioner dollars inden for eSport på verdensplan (ibid.). I 2010 konstaterede Jonasson & Thiborg (2010), at flere personer levede af at dyrke eSport og siden da er præmiepuljer og sponsoraftaler steget markant (Newzoo, 2017), hvorfor vilkårene for professionelle eSports-udøvere er blevet væsentligt forbedrede.

På trods af eSports store udvikling, er der stadig mange fordomme om både udøvere og tilhængere inden for emnet (Fromme & Unger, 2012). Således rapporterede en tysk tv-kanal, at fans af eSport er mærkværdige personer med ganske få sociale relationer og samtidig personer, der vil have svært ved at finde en partner (ibid.). Endvidere virker det til, at eSport konkurrerer med aktiviteter som hjemmearbejde, fysisk aktivitet og socialisering med venner, hvilket kan gøre eSport mindre attraktivt for forældre til børn, der dyrker det (Jonasson & Thiborg, 2010). Denne negative diskurs ses ifølge Jonasson & Thiborg (2010) også i den begrænsede mængde forskning på området, hvor der umiddelbart fokuseres på afhængighed, aggression og social isolation frem for potentielle positive effekter ved eSport.

Selvom eSport indeholder ordet sport, er der diskussion om, hvorvidt det betegnes som én. Ifølge Suits (2007), defineres sport ud fra fire parametre: 1) kræver færdigheder, 2) færdighederne skal være fysiske, 3) der skal være en bred tilhængergruppe, 4) der skal være stabilitet blandt de involverede parter (institutioner, trænere mm.). I forhold til fysiske færdigheder i eSport, kan det være svært at få øje på, hvori det fysiske består. Dog kan fysiske forhold i sport også bestå i behændighed eller fingerfærdighed, hvilket netop er kernen for eSports-udøvers kompetencer (Funk, et al., 2017). Funk et al. (2017) mener endvidere, at eSport allerede opfylder de øvrige parametre, og hvis der er mangelfuldhed under visse punkter, så vil de uundgåeligt blive udfyldt i en nær fremtid.

DGI, foreninger og eSport

Danske Gymnastik- og Idrætsforeninger (DGI) er blevet en stor aktør inden for eSport og ser et stort potentiale deri. DGI rapporterer at 71% af alle 13-årige drenge spiller computer mindst 2 timer om dagen (Nøhr, 2017). Ved at invitere eSport ind i foreningslivet, har DGI

mulighed for at præge kulturen og organisere eSport ligesom traditionelle sportsgrene. DGI mener, at foreningslivet er med til at styrke unges evner til at samarbejde og indgå i fællesskaber, styrke sociale relationer og ikke mindst fremme udvikling i den givne aktivitet (Bille, 2008). Derudover ønsker DGI at indføre elementer fra andre sportsgrene, som kan være med til at styrke koncentration, koordination og reaktionsevne, der kan være vigtige elementer i eSport. Udover disse, er taktik, talentudvikling og ikke mindst det at fremme sundhed og fysisk aktivitet alle elementer, som DGI vil tilbyde eSporten (Nøhr, 2017; Bille, 2008). eSportskonsulent, Christian Kramer Nielsen mener i den forbindelse, at eSporten har brug for foreningslivet for at kunne blive organiseret, skabe kvalitet i træningen samt give etik og retningslinjer for adfærd, demokrati og sportsånd (Nøhr, 2017). Derudover har den danske stat også interesse i, at få så mange med i foreningslivet som muligt, da danske sportsforeninger promoverer værdier som demokrati og kultur (Agergaard, 2013)

Som tidligere nævnt spiller størstedelen af drenge omkring 13-årsalderen computer dagligt, og i sommeren 2017 blev der afholdt NPF, Danmarks største Lan-event, som omfattede 5200 deltagere (NPF-LAN ApS, 2017). Ser man på eSportsforeninger der samarbejder med DGI, findes der 33 foreninger fordelt over landet (DGI, 2017), hvilket er relativt få set i lyset af ovenstående. Endvidere har Rasmus Bach (foreningskonsulent hos DGI Østjylland) udtalt, at den unge målgruppe er svær for DGI at fastholde i foreningslivet, og at de ser eSport som en gylden mulighed for at få dem til at blive i foreningslivet og have et sted at organisere sig (Mejdal, 2017).

eSport og sundhed

Det er ikke kun DGI der mener, at foreningsdeltagelse har indflydelse på samarbejde, fællesskab og sundhed. Ifølge Eime et al. (2013), har deltagelse i en sportsforening en positiv effekt på både psykisk og socialt velvære. Dette kan have både kort- og langsigtede effekter på den enkeltes sundhed og fortsætter med at have det gennem hele livet (Umberson & Montez, 2011). Endvidere bidrager fysisk aktivitet, Ifølge Gomez-Pinilla & Hillman (2013), til evnen til at kunne behandle information hurtigere, hvilket giver en mere effektiv respons til opgaver som kræver kognitiv bearbejdelse (Gomez-Pinilla & Hillman, 2013). Dette kan være årsagen til, at elite-eSportsudøvere er fysisk aktive gennemsnitligt 1,08 timer dagligt (Kari & Karhulahti, 2016). Endvidere mener ~56% af elite-eSportsudøverene, at fysisk aktivitet og

dens indvirkning på mental og fysisk sundhed, kan have en indirekte effekt på den konkurrencemæssige del af deres eSportskarriere (ibid.).

Set i lyset af ovenstående, er der forholdsvist mange, der spiller computerspil derhjemme, men som ikke deltager i en forening, trods de førnævnte gavnlige effekter det kan have på både sundhed, etik, demokrati og kultur. Det giver derfor mening, at undersøge, hvorfor unge deltager i en eSportsforening, for at kunne identificere områder der kan fokuseres på i forhold til at motivere den hjemmesiddende gruppe til at deltage i foreningslivet og dermed drage nytte af de gavnlige effekter.

Deci & Ryan (2008b) forklarer motivation ud fra de tre begreber: autonomi, kompetence og tilhørsforhold med henblik på indre motivation i forbindelse med deres teori: Self-Determination Theory (SDT). Her defineres autonomi som et behov for individet om at føle sig i kontrol og have indflydelse på det der arbejdes med. Kompetence beskrives som behovet for at blive udfordret tilstrækkeligt i forhold til egne evner og viden, mens tilhørsforhold refererer til behovet for at have en relation til andre, som har det samme mål for øje (Deci & Ryan, 2008b). Hvis disse tre behov er tilstrækkeligt tilstede, kan individet betegnes som indre motiveret (ibid.). Udover ovenstående, lider eSport stadig under en række fordomme og negative diskurser, som er med til at præge både udøvere, forældre og forskere på området.

Således er formålet med studiet at undersøge unges motivation for at deltage i en eSportsforening med henblik på at tilvejebringe viden om, hvordan DGI og eSportsforeninger kan appellere bedst muligt til de unge i og uden for foreningslivet inden for eSport. Dette gøres ved at undersøge forholdet mellem autonomi, kompetence og tilhørsforhold i forbindelse med udøvernes indre motivation for deltagelse i en eSportsforening. Dertil undersøges udøvernes oplevelse af at være i en eSportsforening, hvilke udfordringer der er ved at deltage, samt hvad fysisk aktivitet og sundhed betyder for udøverne.

Metode

Studiet blev gennemført som et multiple casestudie (Yin, 2003) og blev foretaget ved et kvalitativt feltstudie (Kristensen, 1996). Før undersøgelsens begyndelse blev flere eSportsforeninger under DGI kontaktede og informeret om studiets formål, hvorefter tre foreninger indvillige-

de i et samarbejde. Foreninger der deltog i studiet var placeret i henholdsvis Nordjylland, Midtjylland og på Fyn.

Foreninger og deltagere

Foreningernes deltagelse i studiet forudsatte følgende tre inklusionskriterier: 1) Foreningen skulle være underlagt DGI, 2) træningen skulle foregå i fysiske rammer med møde mindst én gang ugentligt, 3) foreningerne skulle have haft deres virke i minimum 2 måneder. Efterfølgende blev respondenter valgt på baggrund af anbefaling fra de ledende i de respektive foreninger. I alt blev ti respondenter valgt i alderen 10-15 år, med en erfaring inden for computerspil på 3-7 år. Alle respondenter deltog frivilligt og under samtykkeerklæring fra forældre. Endvidere havde alle respondenter være medlem af foreningen i mindst 2 måneder.

Empiri

Der anvendtes en kvalitativ tilgang til indsamling af empiri, hvorfor interviews udgjorde den primære empiri med supplement fra observation af træninger. Empiriindsamlingen foregik over tre uger, og blev foretaget under træningerne i de respektive foreninger. Til interviewene blev der anvendt semistrukturerede interviews (Brinkmann & Tanggaard, 2010), hvor interviewsamtalen blev delvist støttet af en interviewguide. Interviewguiden var udgjort af tilrettelagte spørgsmål, som byggede på den teoretiske referenceramme – i dette tilfælde begreberne under Self-Determination Theory; autonomi, kompetence og tilhørsforhold. Endvidere var der tilføjet spørgsmål, som omhandlede en mere praktisk del af undersøgelsen i forbindelse med DGI's målsætninger inden for eSportsforeninger (fysisk aktivitet og sundhed). Interviewene blev optaget på diktafon og transskriberet efter udvalgte retningslinjer.

Analyse

Før den endelige analyse blev interviewtransskriberingerne læst igennem for dernæst at meningskode ud fra begreberne autonomi, kompetence og tilhørsforhold, samt enkelte koder for interesseområder (fysisk aktivitet og barrierer). Dette blev gjort med henblik på, at få et overblik over materialet og samtidig bringe de mest essentielle dele af interviewet frem i forhold til teoriapparatet. Således blev teksterne gennemgået i forhold til at finde essenser i teksterne, som kunne placeres inden for disse emner. Efterfølgende blev interviewteksterne analyseret med udgangspunkt i en fænomenologisk-hermeneutisk tilgang med afsæt i Interpretative Phenomenological Approach (IPA) (Palmer, et al., 2010). Derfor blev citater fra interview-

transskriberingerne præsenteret i analysen for at fange essensen af det sagte og fortolke dem i forhold til teorien.

Resultater

På baggrund af studiets problemformulering og underspørgsmål, blev studiets analyse inddelt i temaerne: autonomi, kompetence, tilhørsforhold, fysisk aktivitet og barrierer, hvor hvert tema blev behandlet hver for sig.

Autonomi

I foreningerne havde spillerne selv lov til at vælge, hvilke spil de ville spille, og hvem de ville spille med. I de tre involverede foreninger havde der været tilknyttet en træner til spillet 'Counter Strike: Global Offensive' (CS:GO), hvorfor dem der havde valgt at spille dette, blev indlemmet i en decideret træning. Dermed var der lagt op til, at udøverne burde føle en vis grad af autonomi, ved at kunne foretage disse valg. I den forbindelse udtalte flere sig positivt i forhold til hvor meget de selv måtte bestemme i foreningen og hvad de ville spille, og var enige i denne udtalelse fra Loke:

"På grund af, at så kan jeg selv bestemme om... eller så bestemmer jeg selv hvad jeg gerne vil. Og det synes jeg er rigtig dejligt" (Loke l. 177-178)

I forhold til, at de selv måtte bestemme hvad de spillede nede i foreningen, mente enkelte at det kunne gå ud over kvaliteten af træningen, hvis der for eksempel ikke var nok CS:GO-spillere til at danne to hold, hvor der blandt andet blev udtalt:

"Altså jeg synes at lige nu er det fint nok, men jeg synes at Mads ku bestemme lidt mere, altså vi lavede klubben til CS:GO og nu er det lidt mere frit, altså han spørger bare om der er nogle der vil være med til CS, og det er der ikke rigtig nogle der vil. Så jeg synes godt han ku bestemme lidt mere og sige nu træner vi CS om lidt kan i selv bestemme hvad I vil" (Calle l. 141-144)

Her blev der givet udtryk for en forventning om, at der kunne spilles CS:GO, men at den manglende kontrol fra træneren gjorde, at der blev for meget selvbestemmelse for udøverne, hvilket førte til, at der ikke var nok udøvere til den specifikke træning. I flere Interviews gav respondenterne dog udtryk for, at der i træningen typisk var en periode hvor der blev trænet et spil, og mere frit spil i andre perioder.

Endvidere udtalte flere, at de helst ville spille den rolle, som ville være mest optimal for holdet. Calle udtalte blandt andet:

"Ikke rigtig, altså selvom jeg synes det er skidesjovt at køre med AWP, er der nogle på holdet der er bedre til det og så lader jeg dem gøre det. Og så får jeg ligesom en anden rolle som jeg passer godt til. Så man ligesom bliver til et hold og ikke bare sjov og vi alle sammen bare køber AWP og går midt og dør" (Calle l. 149-151)

Ud fra dette citat kan det ses, at spillerne selv havde indflydelse på de valg, der skulle træffes i forhold til rollefordelinger. Det var vigtigt for dem, at passe ind på holdet, hvorfor de tilside-satte egne behov for at spille en rolle de syntes var sjov eller den, de følte de var bedst til, hvortil Kim udtalte:

"Ja det har man jo sådan set, ellers så er det ikke lige så sjovt, hvis man bare bliver smidt på en rolle man ikke kan spille" (Kim l. 96-97)

Det lader til, at rollefordeling og at de havde valget om at spille der hvor de bidrog optimalt til, betød en del for udøverne. Ved at italesætte det, imødekom træneren spillernes autonomi ved at snakke med dem om, hvor de helst ville spille og hvilke roller de følte de kunne bidrage optimalt til holdet med. Dette kendes også fra andre, mere traditionelle sportsgrene, hvor roller appellerede til udøvernes kompetencer. Dette støttede Thomas og Oscar op om med udsagnene:

"Der skal jo være en kaptajn på holdet, og jeg synes jeg er god til sådan en rolle, så det kunne jeg godt tænke mig" (Thomas l. 284-285)

"Nej det har jeg ikke, jeg vil gerne være den, der er der og hjælper. Ikke den, der styrer" (Oscar l. 97)

Dermed kan der ses der en relativt høj grad af autonomi blandt deltagerne i foreningerne. Dette ses ved de forholdsvis mange mulige valg og fleksibiliteten med hensyn til optimal holdddynamik. Ovenstående bidrager umiddelbart positivt til udøvernes motivation for deltagelse i eSportsforeningerne, selvom der er enkelte eksempler på, at de mange frie valg kan gå ud over træningskvaliteten.

Kompetence

Udøverne i foreningerne gav udtryk for at have et nuanceret billede af dem selv i forhold til deres niveau – både sammenlignet med dem der var i foreningen og de professionelle. I den forbindelse udtalte Anders følgende:

"Altså, (host), jeg vil ikke sådan sige at jeg ikke er helt i bunden men sådan lidt midt del agtigt, der er nogle her der er bedre end mig og nogle her der er dårligere end mig" (Anders l. 22-23)

Flere respondenter gav udtryk for, at deres niveau var middelmådigt, og forholdt sig til deres niveau i foreningen.

Ud fra interviewene kunne det ses, at stort set alle udøvere gerne ville være professionelle eSportsudøvere, men samtidig forholdt sig til, at der var langt til en sådan karriere. Eksempelvis udtalte Jens:

"Så jeg vil sige, at jeg gør det rigtig godt synes jeg selv, jeg synes jeg er rigtig god. Men jeg vil ikke sige at jeg er pro på nogen som helst måde" (Jens, l. 88-89).

Selvom de umiddelbart mente, at de var gode i foreningen, så mente de samtidig, at der var lang vej til at blive professionel. Netop respondenternes holdning til at blive professionel eSportsudøver havde en særlig plads i respondenternes svar og at det var deres store drøm.

Således udtalte Kim, i forbindelse med spørgsmålet om han ville være professionel eSports-udøver:

"Ja det vil jeg gerne (...). Fordi jeg sådan har spillet gennem hele livet og sådan set det jeg har drømt om at blive så ville jeg selvfølgelig tage muligheden hvis det kommer" (Kim l. 69-70)

Ud fra ovenstående så det ud til, at udøverne drømte om at blive professionelle. Flere udøvere mener i denne forbindelse, at de både bliver bedre udøvere af at være i en eSportforening, samt at det er en del af vejen mod at blive professionel. Således udtaler Loke og Calle:

"Det er for at spille sammen med vennerne, men også på grund af at der er træning, så det hjælper mig helt klart på vejen, hvis nu jeg gerne vil være professionel eSports-spiller" (Loke l. 348-349)

Her blev der givet udtryk for, at udvikle sine evner var en vigtig del for udøverne. Flere respondenter mente også, at det, at gå efter at blive bedre end de andre, var noget som alle spillere i foreningen søgte. Dermed kan det, ifølge udøverne, være en stor del af deltagelsen i en eSportsforening, at forbedre deres kompetencer og lære af hinanden, så de har mulighed for at opnå deres drøm om, at blive professionel eSportsudøver.

I forhold til temaet kompetence udtalte flere udøvere, at de syntes det var rigtig sjovt og hyggeligt, men egentlig ikke følte sig helt så kompetente til spillene. Oscar udtalte blandt andet:

"Jeg er ikke særlig god til det, men altså blandt andet i Counter Strike, der jeg virkelig dårlig til det (griner) men det er meget hyggeligt, når man har en lærer der sådan kan lære en det. Og så i de andre spil, der er vi sådan lidt på samme niveau. Der er noget der hedder Fortnite Battle Royal, der er mig og min bror ikke særlig gode, men så spiller vi så sammen, så er det rigtig hyggeligt selvom vi bare er virkelig dårlige" (Oscar l. 42-46)

"Jeg synes det er fedt at blive bedre til spil, altså Counter Strike, normalt hvis jeg ikke havde gået til eSport, jeg ville ikke røre det, jeg hadede det. Nu synes jeg bare at det er sjovt" (Oscar, l. 55-56)

Her fortalte respondenterne, at det, at være medlem af eSportsforeningen har givet dem nyt kendskab til et spil, som har skabt nye fællesskaber for dem. Dette betød mere for respondenterne end det at være den bedste til spillet.

Ud fra ovenstående vurderedes det, at kompetence har relativt stor betydning for udøveres motivation for deltagelse i de respektive eSportsforeninger. Dette fremgik blandt andet af, at udøverne foretrak spil, hvor de oplevede en høj grad af kompetence og kompetenceudvikling, men gik gerne på kompromis, så der kunne spilles med de andre i foreningen. Endvidere ønskede stort set alle en professionel karriere inden for eSport, hvilket også tolkes som et tegn på, at især ønsket om kompetenceudvikling havde væsentlig betydning for udøverne. Udøverne var dog kompromissøgende i forhold til deres behov for kompetence, når det kom til at skulle indgå på et hold, da behovet for at indgå i et fællesskab virkede højere.

Tilhørsforhold

Den umiddelbare grund til, at de fleste respondenter valgte at starte til eSport var deres interesse for at spille computer, deres ønske om at være sammen med andre, samt at udvide deres kompetence inden for de enkelte spil. I den forbindelse udtalte Thomas:

"Hvorfor jeg er medlem af en esport?, jeg har altid elsket at spille computer og sådan så det her er min største chance for at blive rigtig god til det(...). så tænkte jeg det her er lige noget for mig, også er nogle af mine venner også ville det, det var bare endnu bedre" (Thomas l. 431-432 og l. 434-435)

Citatet indikerer, at oplevelsen af fællesskab i foreningen havde relativt stor betydning for udøverne, hvorfor udøverne ville dyrke eSport sammen med andre – både venner og folk de ikke kendte på forhånd. Her havde de fleste en interesse i at spille computer, og havde bekendtskab til nogle af udøverne eller andre i foreningen.

I foreningen er de sammen med andre der deler samme interesse og flere respondenter forklarede, at dette var en vigtig del for dem. Calle udtalte:

"Altså jeg vil sige eSport er en hel del for mig for jeg sidder og spiller sygt meget derhjemme også er det ligesom sjovt at komme hernede og spille med andre og vise hvad man kan og ikke bare sidder der og måske laver noget sindssygt, jaa, så kommer du ligesom herned og gør noget sindssygt også er alle sådan what, du er sygt go, sådan man bliver glad når man sidder der og gør noget godt og andre der sidder og siger what du er god, det synes jeg er sygt dejligt at få af vide" (Calle l. 316-320)

Ved at andre interesserede sig for det samme og trænede for at blive bedre, opstod der muligheden for feedback mellem udøverne. Mens de spillede med vennerne skabte dette et stabilt miljø, hvor de havde gode forudsætninger, i form af træner og holdkammerater, til at udvikle deres kompetencer. I denne forbindelse nævnte Lukas:

"Helt klart. På grund af at vi har en træner, som er meget dedikeret til at træne os. Men også ligesom til at forklare os tingene og sådan noget. Og så helt klart også, når jeg spiller meget mere med venner, kan de også hjælpe mig med det. (Lukas l. 50-52)

For flere respondenter betød det meget at have samme interesse som de andre udøvere og dermed være sammen med venner og lave noget man syntes var rigtig hyggeligt og endvidere at få undervisning af en træner og dermed blive bedre. I den forbindelse fortalte Oscar:

"eSport for mig, det er en sport jeg kommer til, eller nej det er næsten ikke en sport, det er mere sådan nærmest en event. Jeg kommer der sammen med mine venner, sidder bare og spiller, hygger og får undervisning. Mega hyggeligt" (Oscar l. 176-278)

At sidde i foreningen var noget andet i forhold til at sidde derhjemme ifølge udøverne, også selvom de derhjemme har mulighed for at snakke sammen over diverse opkaldstjenester. I den forbindelse blev der udtalt:

"Om du sidder derhjemme og snakker over skype eller diverse tjenester, det er en ting, men at sidde i rummet sammen med dem og skal kigge dem i øjnene, det er noget helt andet" (Mathias l. 31-33)

Dette lader til at være en generel opfattelse blandt respondenterne og er netop en af grundene til, at de synes det er fedt at være i foreningen. Derudover mener flere at når de er i foreningen, er alle der for at spille og hygge sig:

"Og så heroppe, der er alle dem der møder op, de er bare klar på: 'skal vi ikke spille noget, skal vi ikke spille?' Og så sidder vi der og bare hygger os" (Oscar l. 112-114)

Ved at de er samlet med andre, der interesserer sig for samme område, virker det til at flere af respondenterne har fået nye venner og blevet en del af et større fællesskab:

"Det betyder for mig, en hel del for jeg er hernede med mine venner og med nogle som jeg ikke kender som jeg lærer at kende. Også synes jeg det er sygt hyggeligt at sidde og spille med nogle man ikke kender også bare lære dem at kende og få nye venner og sådan noget" (Calle l. 27-29)

At være tilstede fysisk i samme rum virkede som noget, der betød meget for respondenterne, at det at sidde i samme rum fjerner en begrænsning, som findes, når man spiller derhjemme hver for sig. Således udtalte Mathias:

"(...) Så det er bare at den der begrænsning af at man ikke er i samme rum, den forsvinder. Så det er sådan en forløsning af at, nu kan man virkelig være der alle sammen" (Mathias l. 343-345)

I forbindelse med spillene kunne den gode stemning blive udfordret, da der kunne opstå situationer, hvor der blev råbt nogle forholdsvist stødende bemærkninger. Udøverne var dog bevidste om det, og prøvede at forbedre dette, da det var en vane der hørte til derhjemme som kunne give en negativ stemning. Til dette udtalte Anders:

"Nu vil jeg gerne sige at vi arbejder på at snakke pænt til hinanden. Men det er en lille proces, når man sådan har været vant til at sidde på den anden side af computerskærm og været alene og råbe alt hvad man vil" (Anders l. 83-85)

Ud fra ovenstående kan det ses, at oplevelsen af fællesskab og en fælles interesse vedrørende computerspil havde stor betydning for udøvernes deltagelse. Endvidere var flere respondenter glade for at møde både venner, men også nye mennesker gennem eSportsforeningen og samtidig være fysisk tilstede med dem. Netop den fysiske del lader til at have relativt stor betydning for udøverne som mente, at det er noget helt andet end at sidde derhjemme foran skærmen. Dermed kan det siges, at tilhørsforhold og opbygningen af samme, har en markant betydning for udøvernes motivation for at deltage i eSportsforeningen.

Udfordringer

Udøverne berettede om, at der var nogle forældre, der ikke ville have, at deres børn gik til eSport og pegede yderligere på, at det kræver en vis form for udstyr at deltage, hvilket ikke alle har. Problematikker som disse, imødekom foreningerne ved at opfordre udøverne til at forventningsafstemme med forældrene, så misforståelser kunne blive mindre udprægede. I forbindelse med forventningsafstemning, havde flere udøvere nogle forudsætninger der skulle være opfyldt, før de måtte deltage i eSportsforeningen. Eksempelvis udtalte Oliver:

"De synes det er fedt. Altså, vi har sådan... det eneste krav for at jeg MÅ gå til det, det er, altså vi har sådan, her i skolen, der har jeg lektier for til hver fredag, så der skal jeg selvfølgelig bare have lavet lektierne til fredag. Det dur jo ikke at sidde at lave dem kl. otte, men det er sådan det eneste krav, tror jeg" (Oliver l. 29-32)

Det lader til, at forældrene synes det er godt at han går der, men alligevel er der nogle forventninger, der skal indfries før han må tage afsted, hvorfor hans forældre sandsynligvis ikke

ser det som et seriøst foretagende. Derudover kunne forventningsafstemningen inkludere transport og computertid derhjemme.

Når det kommer til udstyr nævnte flere respondenter, at det kan være en udfordring at skulle transportere sit udstyr ned i foreningen:

"Jamen en af udfordringer er, at få udstyret derned. Vi skal selv have vores udstyr med. Nu er jeg så privilegerede at det er ikke særligt langt jeg skal slæbe mit" (Mathias l. 89-90)

At skulle transportere udstyret ned i foreningen kunne være problematisk for nogen, da der var en vis logistik forbundet med det at være i en eSportsforening. Derudover var der både opbakning og modstand fra forældre vedrørende deltagelse i eSportsforeningerne. Det handlede både om udstyr og holdninger fra forældre. Således udtalte Thomas:

"(...) men nogle af dem får ikke lov af deres mor og far, også nogle af dem har heller ikke deres egen computer" (Thomas l. 346-347)

Endvidere kunne det være, at det spil som en person kom ned i eSportsforeningen for at spille, ikke var særligt populært og derfor blev spillet af relativt få. Dette var tilfældet for Jens, der var lidt nervøs over, at der ikke var så mange der spillede det samme spil som ham. Jens berettede:

"Det var derfor jeg var en lille smule nervøs, fordi de siger at de ikke har det spil som jeg spiller, men jeg håber det kommer til at ske i fremtiden" (Jens, l. 97-98)

Det virkede ikke til, at alle forældre ville købe udstyr og bakke op om udøvernes deltagelse i en eSportsforening. Derfor var de største udfordringer, at fragte eget udstyr og samtidig at have opbakning fra forældre.

Fysisk aktivitet

Angående fysisk aktivitet i eSportsforeningerne, var der forskel fra forening til forening, men generelt set var der ikke særlig megen fysisk aktivitet involveret, når der blev trænet eSport.

Ifølge udøverne, er det en stillesiddende aktivitet, som kræver en del koncentration hvor de sidder med forhøjet puls. Til dette udtaler Mathias blandt andre:

"Altså, bevæge mig det gør vi ikke rigtig, jeg sidder mest i en stol og bruger mine hænder. Men i eSport der, adrenalinen den er oppe og køre og du koncentrerer dig virkelig og for mig der kan det sammenlignes med at dyrke sport, fordi det er lidt farligt, pulsen er oppe og du er virkelig koncentreret om ting" (Mathias l. 455-457)

I en forening var en pause til fysisk aktivitet inkluderet i træningen. Denne bestod eksempelvis af stikbold, hvilket alle respondenter i denne forening udtalte sig positivt om. Anders udtalte blandt andre:

"Ja det vil jeg gerne sige ja til, mest fordi at igen, det der stikbold, det kan godt være det er fysisk hårdt aktivitet, men jeg synes det er godt" (Anders l. 110-111).

I forhold til at implementere stikbold i træningen gav det mening for udøverne og de ville helst ikke undvære det og syntes det havde en positiv effekt. I denne forbindelse udtalte Thomas og Tim:

"Ja, rigtig, det synes jeg gør, synes jeg det hjælper mig" (Thomas l. 393)

"Over og spille stikbold, fordi vi har også brug for at få os bevæget os, ellers kan vi ikke sidde stille" (Tim l. 293)

Denne pause med fysisk aktivitet, bevægelse og interaktion mellem udøverne gav mening for udøverne, og kunne bidrage til, at de kunne sidde stille og holde koncentrationen i spillet.

I de to andre foreninger, var der arrangeret, at kontingentet fra eSportsforeningen gav adgang til andre sportsgrene i foreningen så som f.eks. badminton eller håndbold. Denne ordning var også populær blandt udøverne, hvor de fleste havde det som Kim, der udtalte:

"Det er fordi jeg har spillet meget hjemme også hørte jeg så en af mine venner har fundet ud af at man kunne være med til det også ville jeg os selvfølgelig selv prøve det. Også plus det andet som jeg går til, badminton, det bliver så gratis, så det er var bare en bonus oven i" (Kim, l. 20-22)

Generelt set syntes respondenterne, at de var meget fysisk aktive uden for eSportsforeningerne. Da respondenterne blev spurgt om deres syn på fysisk aktivitet og eSport, var der stor enighed om at fysisk aktivitet og fysisk træning ville gavne hvis man vil være god og professionel. Her udtalte Calle:

"Altså hvis jeg sku være professionel så ved jeg at jeg skal i hvert fald ud og løbe og holde mig sund fordi at du spiller på din reaktionsevne og din reaktionstid bliver sygt meget bedre hvis du løber rundt og er sund og sådan noget." (Calle l. 301.303)

Flere respondenter mente, at fysisk aktivitet har gavnlige effekter på deres koncentration og evner i eSport. Dette var eksempelvis gældende for Mathias og Loke, som udtalte:

"Men det synes jeg faktisk også det er i eSport, fordi at, du skal kunne bevare fart i kroppen, du skal kunne fokusere og du skal kunne koordinere ja, mange af dine små muskler i fingre og arme og" (Mathias l. 497-499)

"Det er ikke sådan noget jeg sådan gør hvert minut og hver dag, men jo det betyder da noget for mig, på grund af at jeg ved godt, at er du i super dårlig form og kan ikke bevæge dig, så er det jo ikke, så kommer du aldrig til at blive god til eSport" (Loke l. 273-275)

Respondenterne udtalte dermed at de godt ved at fysisk aktivitet og træning kan have en god og gavnlig effekt på deres præstation i eSport. Endvidere udtalte de, at de dyrkede meget motion i andre tidsrum i form af andre sportsgrene og fysisk træning, og at det dermed ikke er i fokus under træningen. Derudover udtrykte respondenterne, at de er bevidste om at fysisk

aktivitet er en del af livet som professionel eSportsudøver.

Diskussion

I nærværende undersøgelse blev det fundet, at temaerne kompetence og tilhørsforhold var dominerende i forhold til udøvernes motivation for deltagelse i en eSportsforening. Dette stemmer overens med Donghun & Schoenstedt (2011), som fandt, at motiverne for at deltage i eSport hovedsageligt var egne evner (kompetence), konkurrence og sociale relationer (tilhørsforhold). Her var der dog tale om et studie af online eSport, og motivationen for at spille de enkelte spil, og altså ikke at indgå i en fysisk social sammenhæng.

De fleste af udøverne startede i foreningen, fordi deres venner også gerne ville starte og netop behovet for at være sammen med sine relationer og at danne nye relationer, udgjorde den mest betydelige del af udøvernes motivation for at deltage i foreningen. Udover den sociale del, er der også praktiske fordele for udøverne ved at være samlet, hvorfor flere oplever, at de enten kan lære andre noget, eller selv lære noget af de andre udøvere. Der foregår altså en vidensdeling blandt udøverne, som igen øger motivationen ved at styrke deres indbyrdes relation og forbedre egne og andres kompetencer både i spillene, men også i forhold til den kommunikative del i træningen. Dette element var særdeles udslagsgivende for udøvernes deltagelse i en eSportsforening, og stemmer overens med DGI's målsætninger i forhold til eSport som en del af foreningslivet. Endvidere kan dette kobles til et sportsnotat fra DGI, hvor de ønsker at opstille rammer for, at børn og unge kan styrke deres sociale liv og relationer samt styrke deres evner til at arbejde sammen og indgå i et fællesskab (Ringdal, et al., 2017).

Udøvernes kompetence udsprang af spillet og deres lyst til at blive professionelle inden for det givne spil. Dette kom til udtryk ved, at de gerne ville bidrage positivt til holdet, hvorfor de ønskede en rolle, som de følte sig kompetente inden for. Hvis de fik påduttet en rolle, som de ikke følte sig kompetente til, bliver deres kompetencer ikke tilstrækkeligt mødt, og motivationen ville derfor blive reduceret. Men hvis de får en rolle de føler kompetence for og matcher kompleksiteten er motivationen øget for udøverne.

Udover autonomi og kompetence er tilhørsforhold et væsentligt element i indre motivation. Her viste studiet at udøverne havde en relation til computerspil, som de syntes var interessant at spille, og ønskede at blive bedre til. At de skulle blive bedre og havde den sociale

relation i samme rum nede i foreningen, var faktorer respondenterne nævnte som værende positive. Disse kunne derfor bidrage til at styrke tilhørsforholdet og dermed motivationen for de enkelte udøvere. I en opsamlingsartikel af Umberson & Montez (2010), vurderes det, at sociale relationer har indflydelse på en række sundhedsfaktorer så som mental sundhed, fysisk sundhed og sundhedsvaner. Dette kan både være positiv og negativ indflydelse, alt efter hvilke relationer der bliver skabt, men det vurderedes, at rammerne i eSportsforeningerne netop faciliterer sunde relationer gennem sit virke som forening og er i overensstemmelse med DGI's målsætninger.

Ifølge WHO (2017), er mental sundhed og socialt velvære en del af individers overordnede sundhed. Disse begreber defineres i en rapport fra 2010 som: aspekter af livet, som samfundet er enige om, er vigtige for en persons lykke, livskvalitet og trivsel (Ministry of Social Development, 2010). Da udøverne refererer til glæde, hygge og sjov i deres svar, og at de har sat sig mål om at blive professionelle eSportsudøvere, kan der argumenteres for, at disse hører under førnævnte aspekter af livet, hvorfor deres mentale sundhed og sociale velvære forøgedes. Endvidere udtalte flere respondenter, at eSportsforeningen er et frirum eller ligefrem terapi for dem, hvor de får mulighed for at koble af. Dette kan derfor også forbindes med øget mental sundhed, og når de samtidig bruger frirummet sammen og hygger sig, kan dette betegnes som forhøjet socialt velvære.

Udfordringer ved deltagelse i en eSportsforening

Som nævnt i indledningen har der de seneste år hersket en negativ diskurs med fordomme om at være tilhænger af computerspil, hvilket kunne genkendes i enkelte af respondenternes svar. Nogle af respondenterne gav udtryk for, at de havde venner som ikke måtte gå til eSport, og nogle af respondenterne havde forældre, hvor det ikke var begge parter der støttede op om udøvernes deltagelse. Dette kunne være en udfordring, hvis foreningen ikke havde udstyr til rådighed og udøvere dermed selv skulle medbringe deres egen computer, head-set, tastatur, mus og skærm, hvilket satte krav forældrenes involvering. Ved selv at medbringe udstyret, krævede det også at det skulle pakkes ned inden træning og sættes op igen. Ved foreningen som havde udstyr til rådighed virkede udstyr og transport dog ikke til at være en udfordring, da de fleste havde mulighed for at cykle derned. Derudover nævnte respondenterne en udfordring ved, at lektier og pligter skulle være lavet før de tog ned i foreningen, men dette kunne dog også være gældende for andre sportsgrene.

Fysisk aktivitet

Som nævnt i problemanalysen, vil DGI gerne skabe foreninger med sunde rammer inden for eSport. eSport er en stillesiddende aktivitet hvor kampe i spillene kan have en varighed på omkring en time, og hvor der ofte spilles flere kampe i træk. I år 2016 undersøgte en tysk forskergruppe de fysiologiske faktorer for nogle professionelle eSportsatleter under konkurrence (Rudolf, et al., 2016). Hovedforfatteren, Ingo Froböse udtalte blandt andet at atleterne har op til 400 bevægelser i minuttet på tastaturet og på musen hvor størstedelen af bevægelserne er asymmetriske og var kombineret med en puls på 160-180 BPM, hvilket svarer til en puls som mange løbere har under løb (Rudolf, et al., 2016). Dette, sammen med hurtige reflekser og taktisk overblik, stiller høje motoriske og kognitive krav til udøverne under konkurrence.

Det fysiske aktivitetsniveau i foreningerne var generelt forskelligt fra forening til forening. En af foreningerne havde ikke meget fysisk aktivitet under selve træningen, men havde udstyr til rådighed så det var muligt at tage cyklen derned. Derudover havde de en ordning hvor de frit kunne gå til andre sportsgrene, hvis de var tilmeldt eSport. I en anden forening, anvendte de en pause halvvejs i træningen til et spil stikbold, hvilket gav anledning til intensive løbeintervaller. Den tredje forening havde ikke fysisk aktivitet som sådan inkluderet, det var mere anbefalinger om, at de skulle bevæge sig eller træne fysisk ved enten andre sportsgrene eller anden fysisk aktivt uden for træningstiden.

Generelt udtrykte de fleste respondenter, at de var meget aktive i løbet af ugen. Flere af dem cyklede frem og tilbage fra skole og aktiviteter, og størstedelen af dem gik til andre sportsgrene i løbet af ugen. Studiet kunne ikke fastslå hvor meget tid udøverne brugte på fysisk aktivitet, men det virkede til at stemme nogenlunde overens med et andet studie, hvor 115 deltagende elite-eSportsudøvere brugte 1,08 timer dagligt på fysisk træning (Kari & Karhulhti, 2017). Dette stemmer overens med de 60 minutters daglig fysisk aktivitet, som WHO og sundhedsstyrelsen anbefaler til børn og unge i alderen 5-17 år (Kari & Karhulhti, 2017; Aggestrup & Troelsen, 2017).

Ovenstående studie rapporterede at næsten halvdelen (47%) af respondenterne hovedsageligt var fysisk aktive for at opretholde deres generelle sundhed, hvor over halvdelen (55%) mente at det havde en positiv effekt på deres karriere inden for eSport (Kari & Karhulhti, 2017). Disse fund stemte forholdsvis overens med studiet her, hvor respondenterne svarede at de synes at fysisk aktivitet og træning ville gavne dem positivt i forhold til deres eSport,

specielt hvis de ville være professionelle. Her kom respondenterne ind på, at det at være sund og fysisk aktivitet bidrager til: kendskab til hinanden i andre situationer end til eSport, forbedret kondition og koncentration, reaktionstid og reaktionsevne samt forbedret præstation i eSport. Foruden de positive fordele ved at være fysisk aktiv og sund, kom nogle af respondenterne ind på de negative side ved ikke at være i form, dette kunne gå udover bevægelserne i eSport, koncentrationen og lille sandsynlighed for at blive god til eSport. Dette indikerer som Kari & Karhulhiti, 2017 rapporterede, at udøverne ved, at det at være fysisk aktiv og sund er et vigtigt element for dem i forhold til deres generelle sundhed men også i forhold til eSport.

Konklusion

Med udgangspunkt i studiets problemformulering om hvordan forholdet er mellem autonomi, kompetence og tilhørsforhold med henblik på udøvernes motivation for deltagelse i en eSportsforening, blev der foretaget interviews og observation i tre eSportsforeninger under DGI. Både autonomi, kompetence og tilhørsforhold var til stede på hver sin vis, hvor den mest betydende faktor var tilhørsforhold. Eftersom behovene var dækkede, var alle udøvere indre motiverede for deltagelse i eSportsforeningen. Årsagen til, at tilhørsforhold vægtede højere end kompetence og autonomi var, at udøverne var villige til at gå på kompromis med sidstnævnte faktorer, for at tilgodese de sociale relationer på holdet og i eSportsforeningerne. Endvidere konkluderedes det, at udøverne ikke ønsker at gå for meget på kompromis med autonomi og kompetence i forhold til spil og rollefordeling, da de ønsker at bidrage positivt til holdet og føle sig kompetente i deres respektive eSportsspil. Dette kom til udtryk ved, at udøverne ønsker medbestemmelse på spil og roller, så deres kompetencer bliver tilgodeset bedst muligt.

I forhold til oplevelsen af at deltage i en eSportsforening, skabte den store interesse for computerspil, kombineret med fysisk tilstedeværelse med andre, en gennemgående positiv oplevelse for udøverne. Endvidere var kompetenceudvikling og samarbejde alle elementer som bidrog til denne positive oplevelse.

Angående udfordringer ved deltagelse i en eSportsforening var der særligt to udfordringer. Den første og største udfordring var, at få lov af forældre til at begynde i foreningen, da udøverne havde kendskab til kammerater, der ikke måtte deltage for deres forældre. Dette kunne

både skyldes en negativ holdning fra forældre eller økonomi i forbindelse med køb af udstyr. Netop udstyret var kernen i den anden udfordring, som kunne være besværligt at få arrangeret, at udstyr skulle pakkes og transporteres frem og tilbage fra foreningen. Dette gjaldt dog ikke én af foreningerne, hvor udstyret var inkluderet ved foreningsdeltagelse.

Fysisk aktivitet og sundhed fyldte forholdsvist meget for udøverne, selvom det var begrænset hvilke tiltag der blev gjort i eSportsforeningerne. Således er udøverne opmærksomme på egen sundhed og udtaler, at hvis de vil være professionelle eSportsudøvere, så er fysisk aktivitet og sundhed en vigtig del, for at kunne præstere på et optimalt niveau. Foreningerne havde forskellige tiltag i forhold til at sætte rammer omkring sundhed, men fælles for dem alle var, at der var målsætninger for mere fysisk aktivitet og at fremme sundhed.

I efterfølgende studier, kunne det være interessant at undersøge, om fundene i nærværende studie også gør sig gældende i foreninger, udenfor DGI. Endvidere var det kun muligt at undersøge mandlige udøvere i dette studie, hvorfor fremtidige studier kunne fokusere på kvindelige udøvere, eller undersøge, hvorfor fordelingen er så forskudt mellem kønnene.

Litteratur

Agergaard, S., 2013. Development and appropriation of an integration policy for sport: how Danish sports clubs have become arenas for ethnic integration. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 3(3), pp. 341-353.

Aggestrup, A. S. & Troelsen, J., 2017. *Kampagner om fremme af fysisk aktivitet blandt børn og unge*, København S: sundhedsstyrelsen.

Bille, S., 2008. Sunde pc-nørder. *DGI udspil nr.3*, pp. 38-39.

Brinkmann, S. & Tanggaard, L., 2010. *Kvalitative metoder - En grundbog*. 1. ed. København: Hans Reitzels Forlag .

Deci, E. L. & Ryan, R. M., 2008b. Self-Determination Theory: A Macrotheory of Human Motivation, Development, and Health. *Canadian Psychology*, 49(3), pp. 182-185.

DGI, 2017. *DGI.dk*. [Online]

Available at: <https://www.dgi.dk/esport/esport>

[Accessed 10 oktober 2017].

- Donghun, L. & Schoenstedt, L., 2011. Comparison of eSports and traditional Sports Consumption Motives. *Journal of Research in Health, Physical Education, Recreation, Sport & Dance*, -, Volume 6.2, pp. 39-44.
- Fromme, J. & Unger, A., 2012. *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. London: Springer.
- Funk, D. C., Pizzo, A. D. & Baker, B. J., 2017. eSport Management: Embracing eSport Education and Research Opportunities. *Elsevier*, 1(442), pp. 1-7.
- Gomez-Pinilla, F. & Hillman, C., 2013. The Influence of Exercise on Cognitive Abilities. *Comprehensive Physiology*, 3(1), pp. 403-428.
- Jonasson, K. & Thiborg, J., 2010. Electronic Sport and its Impact on Future Sport. *Sport in Society*, 13(2), pp. 287-299.
- Kari, T. & Karhulahti, V.-M., 2016. Do E-athletes Move? A Study on Training and Physical Exercise in Elite Esports. *international Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 8(4), pp. -.
- Kari, T. & Karhulhti, V.-M., 2017. Do E-athletes Move? A study on Training and Physical Exercise in Elite Esports. *International Journal of gaming & computer-mediated Simulations*, 8(4), pp. 53-66.
- Kristensen, N. N., 1996. *Felt-studier - Metodiske og videnskabsteoretiske overvejelser forud for gennemførelsen af en konkret caseundersøgelse*. Aalborg: Centertrykkeriet, Aalborg Universitet.
- Mejdal, K., 2017. *DGI.dk*. [Online]
Available at: <https://www.dgi.dk/foreningsledelse/min-landsdelsforening/dgi-oestjylland/artikler/dgi-raekker-ud-mod-oestjyske-gamere>
[Accessed 15 september 2017].
- Ministry of Social Development, 2010. *The Social Report 2010*, Wellington: Ministry of Social D.
- Newzoo, 2017. *Global eSports Market Report - Trends, Revenues and Audience Toward 2020*, -: Newzoo.
- NPF-LAN ApS, 2017. *npf.dk*. [Online]
Available at: <https://npf.dk/hvad-er-npf/>
[Accessed 1 november 2017].
- Nøhr, L. S., 2017. Esporten kommer ind i foreningslivet. *DGI midt og vestsjælland*.

- Palmer, M., Larkin, M., Visser, R. D. & Fadden, G., 2010. Developing an Interpretative Phenomenological Approach to Focus Group Data. *Qualitative Research in Psychology*, 7(2), pp. 99-121.
- Ringdal, J. et al., 2017. *DGI's arbejde med eSport. Notat til hovedbestyrelsen 10. marts 2017.* -: DGI.
- Rudolf, K., Grieben, C., Achtzehn, S. & Froböse, I., 2016. *Stress im eSport – Ein Einblick in Training und Wettkampf.* Bayreuth: German Sports University Cologne.
- Umberson, D. & Montez, J. K., 2011. Social relationships and health: A flashpoint for health policy. *Journal of Health and Social Behavior*, -(), pp. 54-66.
- Yin, R. K., 2003. *Case Study Research - Design and Methods*. 3. ed. London: SAGE Publications.



AALBORG UNIVERSITET

eSportsforeninger styrker sociale relationer og fremmer sundhed

Et multiple casestudie af motivation og fysisk aktivitet hos eSportsforeninger i Danmark



Arbejdsblad

10.Semester, Idræt

Aalborg Universitet

Vejleder: Oline Bjørkelund

Dato for aflevering: 5 Januar 2018

Olav Thormann Larsen og Martin Pedersen

Forsidebilleder:

Der er givet tilladelse af foreningsledere og forældre i de respektive foreninger til brug af billeder (November, 2017)

Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse	2
Forord	4
1 Indledning	5
1.1 Tilrettelæggelse	5
1.2 Initierende undren	6
1.3 Problemanalyse	6
2 Teori	9
2.1 Videnskabsteori	9
2.2 Indledende	9
2.3 Erkendelsesinteresse	9
2.4 Ontologi	10
2.5 Epistemologi	10
2.6 Operationalisering: Self-Determination Theory	10
3. Metode	13
3.1 Indledende	13
3.2 Samplingsmetode	13
3.2.1 Foreninger	13
3.2.2 Rekruttering af respondenter	14
3.2.3 Respondenter	14
3.3 Forskningsinterviews	14
3.4 Interviewguide	15
3.4.1 'Indledende'	15
3.4.2 'Kompetence'	16
3.4.3 'Autonomi'	16
3.4.4 'Tilhørsforhold'	16
3.4.5 'Afslutning'	16
3.5 Interviewguide	17
3.6 Observation	21

3.7 Transskription.....	22
3.8 Analysemetode.....	23
4 Analyse	24
4.1 Autonomi.....	24
4.1.1 Makroplan	24
4.1.2 Mikroplan	26
4.2 Kompetence.....	29
4.2.1 Makroplan	29
4.2.2 Mikroplan	31
4.3 Tilhørsforhold	34
4.4 Udfordringer	39
4.5 Fysisk aktivitet.....	41
4.5.1 Makroplan	41
4.5.2 Mikroplan	42
5 Diskussion	45
5.1 Forholdet mellem autonomi, kompetence og tilhørsforhold.....	45
5.2 Fysisk aktivitet i eSportsforeninger.....	50
5.3 Udfordringer ved deltagelse i en eSportsforening.....	53
6 Konklusion	55
Litteratur	57

Forord

Dette kandidatspeciale er udarbejdet af projektgruppe 17gr10604 på 10. semester på kandidatuddannelsen i Idræt ved Aalborg Universitet, 2017/2018. Projektet består af tre dele: en artikel, et arbejdsblad og bilag. Formålet med arbejdsbladet er at give læseren mulighed for at se lidt nærmere på processen der ledte til artiklen. Alle dele er præsenteret på dansk – dog med et abstract på engelsk i artiklen.

Vi vil gerne rette en tak til Lasse Todberg fra DGI Nordjylland, som har været en god samarbejdspartner i processen. Endvidere vil vi rette en tak til de tre foreninger der deltog i undersøgelsen og især lederne af disse, som har givet en ekstra hånd i forhold til koordinering og kommunikation med klubbens medlemmer og forældre.

1 Indledning

1.1 Tilrettelæggelse

I opstarten af studiet til dette speciale blev emne og område diskuteret af gruppens medlemmer samt vejleder. Dette var gjort for at sikre området og studiets formål indordnede sig studieordningens krav om viden, færdigheder og kompetencer for speciale i Idræt samt hvordan dette kom til udtryk i studiet. Hernæst blev DGI kontaktet om studiets formål og endvidere diskuteres om relevansen af studiet for os som studerende, DGI som storaktør indenfor eSport i Danmark og samfundsrelevans inden for emnet. Dette redegøres i afsnittet problemfelt. Endvidere blev inklusionskriterier udformet for eSportsforeninger som kunne deltage. Derefter blev foreninger, som kunne opfylde inklusionskriterier for studiet kontaktet, først telefonisk og dernæst skriftligt på mail med løbende telefonsamtaler.

Inklusionskriterier til foreninger for at deltage i studiet:

- Forening i samarbejde med DGI
- Fysiske lokaler til rådighed
- Udøverne skulle mødes fysisk mindst én gang i ugen
- Foreningerne skulle have haft sit virke i mindst 2 måneder

indenfor deltagelse i studiet underskrev foreningen samtykke erklæring. Da udøverne i foreningerne var primært under 18, blev en passivsamtykkeerklæring formuleret og udleveret til forældrene, dette betød at foreningen havde givet samtykke til deltagelse hvor efter forældrene blev informeret om studiets tilstedeværelse og indhold, hvorefter de kunne sige fra hvis de ikke ønskede deres børn skulle deltage. Dette var gældende før, under og efter forsøgets udførsel.

Til analysering af empiri blev først de optagede interviews transskriberet, transskribere betyder at transformere, skifte fra én form til en anden (Kvale & Brinkmann, 2009), i denne sammenhæng fra mundtlig til skrift. I specialet var det studiegruppen selv der transskriberede (se afsnit om transskription for yderligere uddybning) og endvidere meningsanalyserede til indholdsanalyse og dermed få sætningerne over i kategorier til at diskutere og konkludere hvordan forholdet mellem autonomi, kompetence og tilhørsforhold er for motivationen for eSport.

1.2 Initierende undren

Projektgruppens initierende undren vedrørte hvorfor børn og unge søger ned i en eSportsforening, når de i princippet kan have de samme spilmuligheder derhjemme, grundet internettet og diverse kommunikationsplatforme. I forbindelse med dette undrede projektgruppens sig endvidere over, hvordan eSportsforeninger gør i forhold til sundhed, da aktiviteten umiddelbart er stillesiddende. Der herskede, i projektgruppen, en forestilling om, at der er sket en positiv udvikling i forhold til sundhed, hvor udøvere i foreninger var mere opmærksomme på dette emne, da eliteudøvernes tilgang til eSport netop inkluderer sundhed i form af øget fysisk aktivitet og tilrettelagt kost. Her har en del af eliteudøverne, eksempelvis det danske CS:GO hold Astralils, gået forrest og anvendt sund kost og fysisk aktivitet som tiltag til at blive bedre, mere stabil og have mere mentalt overskud i både træningen og turneringerne (Lyngbye, 2017). DGI har været igangsætter og storaktør inden for eSport i Danmark og har yderligere sat rammer for foreningerne for at få en professionel tilgang til eSport hvorpå sundhed og fysisk aktivitet er et vigtigt element (Bille, 2008). Rasmus Bach (foreningskonsulent hos DGI Østjylland) har udtalt at den unge målgruppe er en svær gruppe for DGI at fastholde i foreningslivet de seneste år, og at de ser eSport som en gylden mulighed at få dem til at blive i foreningslivet og have et sted at organisere sig (Mejdal, 2017). Dermed ønskede projektgruppen at beskæftige sig med eSportsforeninger, herunder hvorfor udøvere deltager og hvordan der arbejdes med sundhed.

1.3 Problemanalyse

I de seneste år er interessen for elektronisk sport (eSport) på verdensplan steget markant, både i forhold til tilhængere og økonomi. Det forventes at denne udvikling vil fortsætte sin eksponentielle stigning (Newzoo, 2017). Således var der i 2017, 191 millioner entusiaster, 194 millioner seer og en omsætning på 696 millioner dollars inden for eSport (ibid.). Allerede i 2010 konstaterede Jonasson & Thiborg (2010), at flere personer levede af at dyrke eSport og siden da er præmiepuljer og sponsoraftaler steget markant (Newzoo, 2017), hvorfor vilkårene for professionelle eSports-udøvere er blevet væsentligt forbedret.

Jonasson & Thiborg (2010) definerer eSport som "Sport i og gennem cyberspace" og inden for branchen betegnes det som den nye forestående sport. Det er værd at bemærke, at computerspil ikke er en del af definitionen, hvilket skyldes, at eSport skal have en vis struktur i forhold til organisering og konkurrence, for at tilhøre kategorien eSport (Jonasson & Thiborg, 2010).

Selvom eSport indeholder ordet sport, er der diskussion om, hvorvidt det bør betegnes som én. Ifølge Suits (2007), defineres sport ud fra fire parametre: 1) kræver færdigheder, 2) færdighederne skal være fysiske, 3) der skal være en bred tilhængergruppe, 4) der skal være stabilitet blandt de involverede parter (institutioner, trænere mm.). I forhold til fysiske færdigheder i eSport, kan det være svært at få øje på, hvori det fysiske består. Dog kan fysiske forhold i sport også bestå i behændighed eller fingerfærdighed, hvilket netop er kernen for eSports-udøveres kompetencer (Funk, et al., 2017). Funk et al. (2017) mener endvidere, at eSport allerede opfylder de øvrige parametre, og hvis der er mangelfuldhed under visse punkter, så vil de uundgåeligt blive udfyldt i en nær fremtid.

På trods af eSports store udvikling, er der stadig mange fordomme om både udøvere og tilhængere inden for emnet (Fromme & Unger, 2012). Således rapporterede en tysk tv-kanal, at fans af eSport er mærkværdige personer med ganske få sociale relationer og samtidig personer, der vil have svært ved at finde en partner (ibid.). Endvidere virker det til, at eSport konkurrerer med aktiviteter som hjemmearbejde, fysisk aktivitet og socialisering med venner, hvilket kan gøre aktiviteten eSport mindre attraktivt for forældre til børn der dyrker det (Jonasson & Thiborg, 2010). Denne negative diskurs ses ifølge Jonasson & Thiborg (2010) også i den begrænsede mængde forskning på området, hvor der umiddelbart fokuseres på afhængighed, aggression og social isolation frem for potentielle positive effekter ved eSport.

Dansk gymnastik og -idrætsforening (DGI) er blevet en stor aktør inden for eSport og ser et stort potentiale i eSport. DGI rapporterer at 71% af alle 13-årige drenge spiller computer mindst 2 timer om dagen (Nøhr, 2017). Ved at invitere eSport ind i foreningslivet, har DGI mulighed for at præge kulturen og organisere eSport ligesom traditionelle sportsgrene. DGI mener at foreningslivet er med til at styrke unges evner til at samarbejde og indgå i fællesskab, styrke sociale relationer og ikke mindst fremme udvikling i den givne aktivitet (Bille, 2008). Derudover implementerer DGI elementer fra andre sportsgrene, som kan være med til at styrke koncentration, koordination og reaktionsevne. Udover disse, er taktik, talentudvikling og ikke mindst det at fremme sundhed og fysisk aktivitet alle sammen elementer, som DGI vil tilbyde eSporten (Nøhr, 2017; Bille, 2008). I forlængelse af dette, udtaler eSportskonsulent, Christian Cramer Nielsen:

"Som tingene ser ud lige nu, så sidder eSportspillerne hjemme på værelserne og træner online med venner og fremmede. Alle disse tusindvis af spillere er organiseret i et virvar af online fællesskaber, som ikke er foreningsbaserede. I mine øjne har eSporten brug for organisering, kvalitet i træning,

etik og retningslinjer for adfærd, demokrati og sportsånd. Det kan en organisering af eSporten i foreningslivet helt sikkert hjælpe med” (Nøhr, 2017).

Det er ikke kun DGI der mener, at foreningsdeltagelse har indflydelse på samarbejde, fællesskab og sundhed. Ifølge Eime et al. (2013), har deltagelse i en sportsforening en positiv effekt på både psykisk og socialt velvære. Dette har både kort- og langsigtede effekter på den enkeltes sundhed og fortsætter med at have det gennem hele livet (Umberson & Montez, 2011). Endvidere bidrager fysisk aktivitet, Ifølge Gomez-Pinilla & Hillman (2013), til evnen til at kunne behandle information hurtigere, hvilket giver en mere effektiv respons til en opgave som kræver kognitiv bearbejdelse (Gomez-Pinilla & Hillman, 2013). Dette kan være årsagen til, at elite-eSportsudøvere er fysisk aktive gennemsnitligt 1,08 timer dagligt (Kari & Karhulahti, 2016). Således mener ~56% af elite-eSportsudøvere, at fysisk aktivitet og dens indvirkning på mental og fysisk sundhed, kan have en indirekte effekt på den konkurrencemæssige del af deres eSportskarriere (ibid.). Dertil følger, at danske sportsforeninger promoverer værdier som demokrati og kultur, hvilket gør, at den danske stat har stor interesse i at få alle med (Agergaard, 2013).

Som tidligere nævnt spiller størstedelen af drengene omkring 13 års alderen computer dagligt og til de store events i Danmark og udlandet er der flere tusinde deltagere. I sommers blev der afholdt NPF, Danmarks største Lan-event, som omfattede 5200 deltagere (NPF-LAN ApS, 2017). Ser man på eSportsforeninger i samarbejde med DGI lister DGI 33 foreninger fordelt over landet (DGI, 2017). Set i lyset af ovenstående, er der en forholdsvis stor folkemængde som spiller computerspil derhjemme, men som ikke deltager i en eSportsforening på trods af de mange gavnlige effekter det kan have. Samtidig lider eSport stadig under en mængde fordomme og negative diskurser som er med til at præge både udøvere, forældre og forskere på området. Således er formålet med studiet at undersøge unges motivation for at deltage i en eSportsforening med henblik på at tilvejebringe viden om, hvordan DGI og eSportsforeninger kan appellere bedst muligt til de unge i og uden for foreningslivet inden for eSport. Dette gøres ved at undersøge forholdet mellem autonomi, kompetence og tilhørsforhold i forbindelse med udøvernes indre motivation for deltagelse i en eSportsforening. Dertil undersøges udøvernes oplevelse af at være i en eSportsforening, hvilke udfordringer der er ved at deltage, samt hvad fysisk aktivitet og sundhed betyder for udøverne.

2 Teori

2.1 Videnskabsteori

I nærværende kapitel beskrives projektets videnskabelige overvejelser. Dette gøres med udgangspunkt i begreberne epistemologi og ontologi, som anvendes til at forklare valget af projektets teoretiske referenceramme og metode.

2.2 Indledende

Der er flere gode grunde til at inddrage videnskabsteoretiske overvejelser i en videnskabelig opgave. Først og fremmest er virkeligheden ontologisk kompleks, hvorfor metaforløb om denne kan øge forståelsen for den studerende og dermed skabe mere videnskabeligt sammenhængende projekter (Sonne-Ragans, 2012). Dernæst kan overvejelserne skabe overblik over arbejdet inden for tværvideenskabelighed, som er blevet mere fremherskende end førhen (ibid.). Nogle mener, at videnskabsteori, og evnen til at anvende den, er en forudsætning for, at kunne forholde sig akademisk til en problemstilling, og at det derfor er et ganske nødvendigt redskab til, at kunne bygge en opgave op i forhold til forskellig teori og empiri (ibid.).

2.3 Erkendelsesinteresse

For at minimere risikoen for at overfortolke, fejlfortolke eller misfortolke de anvendte teorier, i dette tilfælde Deci & Ryans *Self-Determination Theory*, er det fornuftigt at forholde sig til erkendelsesinteressen for forskerne (Sonne-Ragans, 2012). Erkendelsesinteressen skal her forstås som ideologi og verdensanskuelse, der påvirker motiver og interesser for teoridannelse (ibid.). I den forbindelse mener Jürgen Habermas, at enhver videnskab er underlagt specifikke erkendelsesinteresser og at videnskab derfor altid er subjektiv før den kan være objektiv (ibid.). Erkendelsesinteresser er styrende i forhold til valg af metode, metodologi etc., og dermed hele udformningen af en videnskabelig undersøgelse (ibid.). Derfor er erkendelsesinteresser med til både at forme den viden, der bliver genereret samt at definere måden hvorpå denne viden bliver anvendt efterfølgende (ibid.). Som nævnt tidligere i paragraffen, er det væsentligt, at forholde sig til, hvilke erkendelsesinteresser der kan ligge til grund for den anvendte teori – i dette tilfælde *Self-Determination Theory*.

2.4 Ontologi

Ontologi er læren om det virkelige, eller det der findes (Sonne-Ragans, 2012). I nærværende studie tages der udgangspunkt i en realistisk ontologi, hvor verden eksisterer uafhængigt af individet og dermed er objektiv (ibid.).

2.5 Epistemologi

Termen epistemologi har udviklet sig siden den umiddelbare oprindelse fra antikken, hvor definitionen lød: læren om videnskab (Sonne-Ragans, 2012). Den er senere blevet erstattet af definitionen: læren om det primære grundlag og forudsætningen for erkendelsen af virkeligheden (ibid.). Epistemologien undersøger de grundlæggende betingelser for erkendelse af virkeligheden, herunder egenskaber og grænser (ibid.). Ydermere er epistemologien et redskab til at forstå den konkrete teoris metaplan og dermed skabe forudsætningerne for dannelse af viden. Dermed kan epistemologien forme den metodologiske tilgang til videnskaben og facilitere en hensigtsmæssig dannelse af empiri (ibid.).

I nærværende studie valgte en socialkonstruktivistisk tilgang til epistemologien, hvor viden om den objektive verden er socialt konstrueret og dermed subjektiv (ibid.). Dermed søges der ikke efter en objektiv viden, men viden gennem intersubjektivitet, hvor flere individer har tilnærmelsesvis samme forståelse af genstanden (Kvale & Brinkmann, 2009).

2.6 Operationalisering: Self-Determination Theory

Self-Determination Theory (SDT) er en motivationsteori som er udviklet af Deci og Ryan i 1980'erne hvor de startede med at opdele motivation i to grupper incentrisk (indre) og ekscentrisk (ydre) motivation og er meget anvendt og videreudviklet i flere studier herefter (Deci & Ryan, 2008b; Ryan, et al., 1984).

Indre motivation involverer at udføre handlingen fordi aktiviteten i sig selv er interessant, tilfredsstillende og bidrager til en positiv følelse for individet. Følelsen af kompetence, selvbestemmelse samt stimulus der fremmer positive følelser er med til at øge individets interesse i hvad de gør og udviser nysgerrighed og arbejder for at mestre optimalt udfordring (Ryan, 1975; Deci & Ryan, 2008a). Ved at påvirke individets indre motivation har studier vist mere interesse, større autonom motivation, mindre nervøsitet, større ihærdighed og velvære samt tendens til bedre præstation (Pelletier & Sarrazin, 2007; Wentzel & Brophy, 2014).

Ydre motivation er i kontrast til den indre motivation og involverer at indgå i en aktivitet fordi det leder til en separat konsekvens i form af belønning eller for at undgå straf (Deci & Ryan, 2008b). Deci & Ryan lavede i 1999 et Review af effekten af indre og ydre motivation og rapporterede at ved at fremme ydre motivation i en form for belønning eller det at undgå straf kan påvirke den indre motivation i en negativ retning og endvidere miste interesse for aktiviteten (Deci, et al., 1999; Deci & Ryan, 2008b).

SDT bruger flere begreber om den fænomenologisk eller personlige betydning for mennesket, ved brug af metoder og principper som kan anvendes på tværs af livets domæner. Gennem de seneste årtier har SDT bidraget til en stor mængde forskning ved at uddybe mange aspekter af teorien og adressering af problemer i flere anvendte domæner så som forældre, sundhed, uddannelse, arbejde, sport, psykoterapi osv. (Deci & Ryan, 2008b).

SDT forudsætter at mennesket er naturlig aktiv og selvmotiveret, nysgerrig og interesseret samt ivrig efter at opnå succes, fordi succes er personlig tilfredsstillende (ibid.). Medvidere har disse, empiriske metoder og induktiv begrundelse givet udslag i at teorien foreslår at mennesker skal føle sig kompetente, autonome og relateret til andre (Deci & Ryan, 2000; Deci & Ryan, 2008b).

Kompetence defineres som evnen til at møde udfordringer som passer til individets evne og viden. Autonomi defineres som et behov for individet til at føle sig i kontrol samt have indflydelse på det der beskæftiges med. Tilhørsforhold handler om behovet for at have et tilhørsforhold til andre med et fælles mål (Deci & Ryan, 2008b).

Sociale sammenhæng som faciliterer til disse tre grundlæggende psykologiske behov vil det støtte individets indre motivation til deltagelse i aktiviteten, fremme mere optimal motivation og give efter de mest positive, psykologiske, udviklingsmæssige og adfærdsmæssige resultater (Deci & Ryan, 2000; Deci & Ryan, 2008b). Hvor sociale sammenhænge der modvirker tilfredshed af disse behov giver mindre optimal form for motivation og har mere skadelige virkninger af trivsel og velvære (Deci & Ryan, 2008b).

SDT har altid anvendt forståelse af handlinger værende autonome og frivillige, som være mennesket føler fuld fornemmelse af valg og godkendelse af en aktivitet som er stærk præget af indre motivation i denne oplevelse. Autonomi kan være gældende i alle de tidligere nævnte domæner men for at tage fat i sport og fysisk aktivitet, har flere studier undersøgt dets betydning for individets motivation (ibid.). Her har flere studier vist at blandt andet sportsudøvere

som modtog støtte til at fremme autonomi fra deres træner følte mere autonomi i deres motivation for svømning (ibid.). Blandt andet blev der undersøgt på elite svømmere hvor resultaterne indikerede at interessen for længere varende forsættelse blev øget (Pelletier, et al., 2001). Hvor amotivation og ekstern regulering forudså flere frafald, desto mere atleterne var præget af autonomi i deres sportsdeltagelse des længere blev de involveret i sporten (ibid.). Unges motivation og fysiske aktivitet er under indflydelse af forældre, og ved at støtte børnenes autonomi, kan dette styrke dem i motivationen for at dyrke fysisk aktivitet (Deci & Ryan, 2008a). Endvidere i forhold til autonomi og fysisk aktivitet oplyste et studie fra 2004 om at facilitere fysisk aktivitet med indre mål, så som at forbedre sundhed og form, fremfor ydre mål, som belønningen for at blive mere attraktiv, viste at motivationen blev mere autonom i forhold til fysisk aktivitet (Vansteenkiste, et al., 2004).

Kompetence som tidligere nævnt er at individet møder udfordringer som passer til individets evne og viden. Ryan et al. (2006) demonstrerer, at "mastery of controls", den lærte evne og ubesværet brug til at kontrollere brugerflade i et virtuelle miljøer i form af spil, var afgørende for at skabe en generel kompetence for at spille spillet. Beherskelse af spillets brugerflade var en vigtig rolle i forhold til nødvendigheden for motivation for spillet, dog ikke for at få dækket behovet om psykologisk tilfredsstillelse i spillet (Ryan, et al., 2006; Przybylski, et al., 2014).

Tilhørsforhold blev defineret tidligere som individets behov for socialt tilhørsforhold til andre med et fælles mål. Deci & Ryan (2008a) rapporterer at interpersonelt klima som i hjemmet, klasselokale og arbejdsgrupper som klubber kan påvirke individets indre motivation, sociale miljøer som fremmer pres og kontrol, underminere den indre motivation, hvor de sociale miljøer der støtter og informativ forbedrer egen motivation (Deci, et al., 1989; Vansteenkiste, et al., 2004; Deci & Ryan, 2008a). I forhold til tilhørsforhold og sociale kontekster, har positiv feedback haft større indflydelse på den indre motivation frem for f.eks. materiale belønninger har vist at underminere den indre motivation og fremme den ydre motivation. Dog ved at motivere personen og belønning foregår ved at fremme individets autonomi har vist sig at kunne have en positiv effekt på indre motivationen (Ryan, et al., 1983; Deci & Ryan, 2008b).

3. Metode

3.1 Indledende

I nærværende projekt anvendes observation og interviews til at indsamle den empiri, som skal analyseres og fortolkes med henblik på besvarelse af problemformuleringen samt undersøgsmål. Disse kvalitative metoder blev valgt, for at få to forskellige perspektiver på motivationen for deltagelse i en eSportsforening. Kvalitative metoder er valgt, da disse er fordelagtige i forhold til, at undersøge oplevelser, erfaringsprocesser og sociale processer (Brinkmann & Tanggaard, 2010). Inden for kvalitative metoder, handler det derfor om at forstå konkrete individer og sociale processer så som hvordan individer føler eller handler (ibid.). I nærværende projekt ønskes en forståelse af motivationen blandt eSportstudøvere, og denne undersøges ud fra begreberne autonomi, kompetence og tilhørsforhold. Disse tre begreber kan, ifølge projektgruppen, placeres netop under førnævnte emner. Således undersøges der ved interviews, hvordan eSportsudøvere oplever autonomi, kompetence og tilhørsforhold og ved observation, hvordan udøvere handler.

3.2 Samplingsmetode

3.2.1 Foreninger

Inklusionskriterier for Foreningerne som deltager i studiet er at alle foreningerne er i samarbejde med DGI, er med i ligaen for eSport, eSports-liga, og er etableret med fysiske lokaler og faste mødetider. Ved at foreningerne er medlem af DGI sikrer det studiet og medlemmerne at de alle har tilnærmelsesvist samme rammer samt fokus på sundhed og fysisk aktivitet. Dette betyder at der er uddannet personale til at varetage opgaverne ude i foreningerne som har fået undervisning af DGI i, hvordan eSport kan udføres med henblik sundhedsfaglig tilgang og sportslig struktur samt instruktørernes store interesse for eSportsverden. Med dette i mente er ikke den samme som underviser ude i alle foreningerne og derfor kan der være forskellige tiltag men med det samme formål, nemlig at fremme sundhed og fysisk aktivitet til at øge medlemmernes motivation og konkurrencemæssige aspekt i forhold til eSport. Disse tiltag fra foreningerne derudover med til at fokusere på at ændre den negative diskurs og med til at facili-

tere til accept af eSport som en sportsgren som andre mere traditionelle sportsgrene. Foreningerne i studiet er Tommerup idrætsforening, Silkeborg idrætsforeningen samt Kolding eSportsforening.

3.2.2 Rekruttering af respondenter

Til rekruttering af respondenter valgte projektgruppen, at lade en overordnet person fra hver forening vælge de respondenter, de mente ville være bedst egnet og opfyldte inklusionskriterierne. Dette blev hovedsageligt valgt, da respondenternes alder var forholdsvis lav (10-15 år), og at den overordnede person derfor kunne vælge de mest snakkesalige. Projektgruppen er klar over, at denne form for udvælgelsesmetode kan medføre, at den overordnede person kunne have en bestemt dagsorden og derfor vælge udøvere som passede ind i denne. Dog var de overordnede personer ikke bekendte med, præcis hvordan interviewene skulle bruges, og kendte kun til formålet med projektet. Den overordnede person blev adspurgt hvorfor de syntes, at netop at disse respondenter skulle bruges. Dette blev gjort for at øge transparensen i studiet, da projektgruppen helst ville undgå at gatekeeperne valgte personer, som ville give en bestemt type svar. Endvidere tog projektgruppen noter til, hvilke personer der blev udvalgt, for at kunne identificere eventuelle komplikationer i forhold til ovenstående.

Inklusionskriterierne for respondenterne var, at eSportsudøverne skulle have deltaget i eSportstræning mindst 4 gange siden september 2017.

3.2.3 Respondenter

I starten af interviewet blev alle respondenter spurgt om deres som gav en gennemsnitsalder og standardafvigelse på 12,8 år $\pm$ 1,9 år med en erfaring indenfor computerspil på 4,8 år $\pm$ 1,8 år og har gennemsnitlig været medlem af en eSportsforening i 2,7 mdr $\pm$ 0,4 mdr. De udvalgte foreninger der deltog i studiet har været fuldt etableret i 3 måneder fra interviews dag. Hvilket indikerer at de fleste respondenter har været der siden det startede og grundet deres unge alder har det at spille computer været en stor del af deres liv.

3.3 Forskningsinterviews

I nærværende undersøgelse er der valgt semistrukturerede interviews, hvor interviewsamtalen faciliteres af en interviewguide, men også af samtalen mellem interviewer og respondent (Brinkmann & Tanggaard, 2010). Interviewguiden udgøres af tilrettelagte spørgsmål, som bygger på den teoretiske referenceramme – i dette tilfælde begreberne under *Self-Determination*

Theory; autonomi, kompetence og tilhørsforhold. Endvidere er der tilføjet spørgsmål, som omhandler en mere praktisk del af undersøgelsen i forbindelse med DGIs målsætninger inden for eSportsforeninger (fysisk aktivitet og ernæring). De nedfældede spørgsmål fra interviewguiden er den styrende del for samtalen, men under et semistruktureret interview kan der være tidspunkter, hvor rækkefølgen af spørgsmål, eller spørgsmålenes karakter ændres alt efter samtals progression (ibid.). Interaktionen mellem interviewer og respondent kan netop være vigtig for at forfølge fortællingen i interviewsituationen, hvorfor det indimellem kan være fordelagtigt at lægge sine spørgsmål lidt til side (ibid.). Dette er især gældende, hvis der findes et teoretisk afsæt for interviewguiden, som handler om det felt der arbejdes inden for, hvilket må siges at være tilfældet for nærværende projekt.

3.4 Interviewguide

Nærværende undersøgelse tager, som nævnt tidligere, udgangspunkt i Deci & Ryan (2008)'s *Self-Determination Theory*. Derfor har projektgruppen valgt at udforme interviewguiden til det semistrukturerede interview ud fra de dertilhørende begreber: autonomi, kompetence og tilhørsforhold. Derudover er der tilføjet nogle indledende spørgsmål samt nogle spørgsmål ved slutningen, som drejer sig om vores samarbejdspartner, DGI, og deres målsætninger for eSportsforeninger. Interviewguiden er delt i fire kategorier (se Bilag X): emne, forskningsspørgsmål, interviewspørgsmål og opfølgende spørgsmål. Emnet er, som ordet antyder, emnet for de spørgsmål der bliver stillet. Forskningsspørgsmålene er de spørgsmål, som projektgruppen ønsker svar på, men som ikke nødvendigvis giver mening for respondenterne. Ifølge Brinkmann & Tanggaard (2010), er det vigtigt at adskille forsknings- og interviewspørgsmål, da det er sjældent, at et forskningsspørgsmål kan fungere som noget man spørger respondenterne om (Brinkmann & Tanggaard, 2010). Interviewspørgsmålene var således lettere formulerede spørgsmål, som også skulle tage højde for den relativt lave aldersgruppe for respondenterne. I de efterfølgende paragraffer beskrives hvert emne under interviewguiden og tankerne bag spørgsmålene i hver kategori.

3.4.1 'Indledende'

Forskningsspørgsmål: Hvem er udøveren?

Under dette emne ønskede projektgruppen en kort karakteristik af respondenterne med navn, alder og karriere inden for eSport. Udover dette, var formålet med emnet også at starte refleksionen hos respondenterne, ved at spørge overordnet ind til vedkommendes deltagelse i en eSportsforening.

3.4.2 'Kompetence'

Forskningsspørgsmål: Hvilken betydning har kompetence for udøveren?

Formålet med dette emne var, at få en forståelse af, hvor meget kompetence og kompetenceudvikling fylder for eSportsudøveren, for dernæst at kunne analysere betydningen af dette i forhold til *Self-Determination Theory*. Respondenterne blev her spurgt ind til egne kompetencer, udviklingen af kompetencer i en eSportsforening og fremtid inden for eSport.

3.4.3 'Autonomi'

Forskningsspørgsmål: I hvilken grad føler udøveren autonomi?

Dette spørgsmål er udformet med henblik på at afdække autonomis betydning for udøverens motivation for deltagelse i en eSportsforening, samt hvordan autonomien kommer til udtryk. Interviewspørgsmålene indeholdt spørgsmål vedrørende respondenterens initiativtagning i og uden for foreningen samt mulighed for valg af roller, taktik etc. under træningen.

3.4.4 'Tilhørsforhold'

Forskningsspørgsmål: Hvordan er udøverens tilhørsforhold i eSportsforeningen?

Ved dette spørgsmål ønskede projektgruppen at få en forståelse af respondenterens tilhørsforhold i eSportsforeningen, for at kunne forstå dette i forhold til motivationen for deltagelse i en eSportsforening. I dette emne blev respondenterne spurgt om deres oplevelse af at komme ned i foreningen, deres følelse af fællesskab og den sociale interaktion med de andre medlemmer samt træner og miljø i foreningen. Udover spørgsmål om hvordan det er i foreningen, blev der spurgt ind til venners og familiens holdning til at respondenterne er i en eSportsforening.

3.4.5 'Afslutning'

Forskningsspørgsmål: Hvor meget fylder fysisk aktivitet og sundhed for udøveren?

Her efterspørges der beskrivelser og forklaringer af tiltag til fysisk aktivitet og sundhed som DGI ønsker at fremhæve i foreningen. Endvidere blev der spurgt ind til respondenterens forhold

til fysisk aktivitet og sundhed i eSportsforeningen, deltagelse i andre sportsgrene samt opsummerende spørgsmål i forhold til motivation for at deltage i en eSportsforening. Slutteligt blev der spurgt til yderligere kommentarer inden interviewet afsluttes.

3.5 Interviewguide

Emne	Forskningsspørgsmål	Interviewspørgsmål	Opfølgende spørgsmål
<i>Indledende</i>	Hvem er udøveren?	Hvad er dit navn?	
		Hvor gammel er du?	
		Hvor lang tid har du gamet?	
		Hvornår startede du i eSportsforeningen?	
		Hvad fik dig til, at melde dig ind i en eSportsforening?	Hvad var de største udfordringer ift. at starte som medlem?
		Hvad betyder det for dig, at være medlem af en eSportsforening?	
<i>Kompetence</i>	Hvilken betydning har kompetence for udøveren?	Hvordan synes du dit niveau i eSport er?	Hvad kan foreningen bidrage med ift. at øge dit niveau?
		Hvordan har du det med at træne i foreningen?	Kan du give eksempler på situationer, hvor det er sjovt at træne?

Autonomi		Hvordan har du det med at træne i foreningen?	Kan du give eksempler på tidspunkter, hvor du ikke synes det er sjovt at træne?
			Føler du dig udfordret i træningen? – hvordan?
			Hvordan er trænerne i foreningen?
			Hvis du fik at vide, at du kunne blive professionel, ville du så gå efter det?
		Hvor ser du dig selv om 5 år inden for eSport?	
		Hvordan foregår træningen i foreningen?	Kan du give eksempler på en typisk træning?
Autonomi	I hvilken grad føler udøveren autonomi	Hvor meget bestemmer du selv, når du træner?	Må du selv vælge rolle på holdet og træffe taktiske valg?
			Hvordan kommer det til udtryk?

Tilhørsforhold

	Hvor meget bestemmer du selv, når i træner?	Har du lyst til at der er mere eller mindre styring på?
	Hvad laver du i foreningen, når du ikke træner?	Hvad sker der i pauserne og når du er afk?
	Hvordan er din oplevelse af at komme ned i foreningen?	Hvordan adskiller det sig fra at sidde derhjemme og spille?
Hvordan er udøvers tilhørsforhold i eSportsforeningen?	Hvordan er din oplevelse af at komme ned i foreningen?	Hvordan har du det i foreningen?
		Hvordan tror du foreningen har det med dig?
	Hvordan oplever du fællesskabet i foreningen?	Hvad kan du bidrage med i foreningen?
	Hvordan har dine forældre og venner det med, at du er medlem af en eSportsforening?	
		Hvad bidrager andre med?

Afslutning

	Hvordan oplever du fællesskabet i foreningen? Hvad tager du med dig hjem fra foreningen?	Kan du give eksempler på dette?
	Hvor meget bevæger du dig i foreningen?	Bliver du påvirket af foreningen til at dyrke fysisk aktivitet og kan du give eksempler på dette?
Hvor meget fylder fysisk aktivitet og sundhed for udøveren?	Hvor meget betyder det at være fysisk aktiv for dig?	Synes du klubben indbyder til at være fysisk aktiv?
	Tror du at fysisk aktivitet påvirker dit niveau i eSport?	
	Hvad betyder sundhed for dig?	Hvordan spiser og drikker I i foreningen?
	Deltager du i andre sportsgrene?	Kan du se nogle ligheder mellem andre sportsgrene og eSport?
	Hvad er eSport for dig?	
Opsummering	Hvorfor er du medlem af en eSportsforening?	
	Har du noget at tilføje?	
Andet		

3.6 Observation

Som nævnt tidligere, ønsker projektgruppen at undersøge, hvordan individer føler og handler i en eSportsforening. Til at afdække handlinger i eSportsforeninger, foretages en observation af træningen i hver af de respektive foreninger. Observation bidrager for det meste med mere gyldig viden inden for adfærd og samspil med omgivelserne, end hvis der bliver spurgt ind til disse (Kvale & Brinkmann, 2009). Projektgruppen vurderede derfor, at observation kunne supplere interviewene i forhold til at kunne besvare især underspørgsmålene i nærværende projekt. Ved observationerne blev der taget udgangspunkt i en nedfældet observationsguide (se bilag 1). Denne var udformet med henblik på at forholde observationerne til formålet med projektet, da observationerne, som førnævnt, skal bidrage med et forholdsvist specifikt perspektiv på eSportsudøvernes handlinger. Der observeredes ved moderat deltagende observation, så observatørerne agerer som fluen-på-væggen og dermed undgår i et ladsiggørligt omfang at interagere i det observerede miljø – dog er de tilstedeværende bevidste om observatørerne og deres formål (DeWalt & DeWalt, 2011). Formålet med observation i studier er ofte for at følge hvordan mennesker handler i forskellige situationer og sammenhænge. Fokusset i observationen er på de direkte aflæselige træk ved interaktionen mellem miljøet og deltager (ibid.)

I Nærværende studie blev et let struktureret observationsskema anvendt hvor observatørerne tager udgangspunkt i allerede nedskrevet guide. Dette er gjort for at holde observationen op til formålet med studiet og indfange fænomenerne mens de udspiller sig i det naturlige miljø og mindre relevante handlinger ikke nedskrives, dog med forståelsen for at enhver handling kan betragtes som en handling af interesse (ibid.)

Formålet med observation er, at komme så tæt på fænomenet som muligt mens det foregår for at observere hvordan processerne finder sted og om det er anderledes en den officielle version.

Forskere der analyserer de pågældende data selv bør helst selv indsamle data, for at få en god føling med det der foregår, idet data indsamles med grundlag af studiets teoretiske forståelse af de pågældende fænomener. Det er vigtigt at forstå fænomenet der undersøges (Brinkmann & Tanggaard, 2010). Ingen neutrale observationer, da det er forskningsinteressen styrer hvad der er koncentreret om og relevant for studiet (Brinkmann & Tanggaard, 2010).

Forstå fænomenet så godt som muligt ved at være ude i feltet og forholde sig fordomsfrit (Brinkmann & Tanggaard, 2010).

I studiet blev der observeret i respondenternes naturlige miljø, hvor begge forskere har stor interesse og erfaring med både foreningsliv, eSport og fysisk aktivitet, dette faciliterede til en oprigtig nysgerrighed for at forstå fænomenet ude i felten. Der var to observatører tilstede ved observationerne (projektgruppens medllerm), som blev placeret i hver sin del af ende af miljøet, med god mulighed for at observere på handlingerne i foreningerne. Til observation blev tiden noteret ned for de givne handlinger for at skabe overblik over, hvornår handlingerne fandt sted, hvor lang tid handlingen udspiller over og i hvilken rækkefølge handlingerne udspiller sig.

3.7 Transskription

I nærværende projekt ønskes en analyse, hvor interviewene kodes efter begreberne fra *Self-Determination Theory*. Projektgruppen vurderede derfor, at det ville være hensigtsmæssigt at transskribere interviewene, for at kunne foretage netop denne form for analyse. Når der transskriberes er der flere vigtige elementer der bør overvejes (Brinkmann & Tanggaard, 2010). Først og fremmest er det vigtigt at forholde sig konsistent til transskriberingen – især hvis der er forskellige personer der indgår i processen (ibid.). I nærværende projekt, er det projektgruppen, bestående af to personer, der har transskriberet materialet, hvorfor der blev oprettet retningslinjer for dette. Retningslinjer var som følger:

Tekstens udformning	Der transskriberes ordret, men med undladelse af øh'er, hmm'er samt gentagelser el.lign., som kan virke forstyrrende for forståelsen af teksten.
Benævnelse af, hvem der taler	I: Interviewer. Forbogstav for respondent (pseudonym). Eksempelvis nævnes Erik som 'E.'
Tekstformalitet	Linjeskift ved skift mellem hvem der snakker Halvanden linjeafstand Skrifttype: Cambria
Særlige tilfælde	Ved forhøjet toneleje anvendes kapitæler Hvis der grines, holdes en pause eller lignende anvendes parentes med bemærkning herom. Hvis der sker andre ting som kan have relevans for forståelsen, noteres dette i parentes ved det tidspunkt, som det finder sted.

3.8 Analysemetode

Før den endelige analyse blev interviewtransskriberingerne læst igennem for dernæst at meningskode ud fra begreberne autonomi, kompetence og tilhørsforhold, samt enkelte koder for interesseområder (fysisk aktivitet og barrierer). Dette blev gjort med henblik på, at få et overblik over materialet og samtidig bringe de mest essentielle dele af interviewet frem i forhold til teoriapparatet. Således blev teksterne gennemgået i forhold til at finde essenser i teksterne, som kunne placeres inden for disse emner. Efterfølgende blev interviewteksterne analyseret med udgangspunkt i en fænomenologisk-hermeneutisk tilgang med afsæt i Interpretative Phenomenological Approach (IPA) (Palmer, et al., 2010). Derfor blev citater fra interviewtransskriberingerne præsenteret i analysen for at fange essensen af det sagte og fortolke denne i forhold til teorien.

4 Analyse

I nærværende kapitel analyseres citater fra interviewene i forhold til begreberne autonomi, kompetence og tilhørsforhold. Dette gøres med henblik på at kunne diskutere forholdet mellem de tre begreber og hvordan de udgør udøvernes motivation for deltagelse i en idrætsforening. Hvert emne analyseres i to planer: makro- og mikroplan, hvor makroplan henviser til det, der overordnet set foregår i foreningen, mens mikroplan omhandler det der sker omkring og i spillene.

4.1 Autonomi

Dette afsnit har til formål at analysere og diskutere betydningen af autonomi i forhold til at være medlem af en eSportsforening. Først tages der udgangspunkt i et makroplan, hvor udøvernes autonomi i forhold til selv foreningen analyseres. Herefter analyseres på et mikroplan, hvorledes spillernes autonomi ser ud i forhold til de spil der spilles i foreningerne.

4.1.1 Makroplan

I foreningerne har spillerne selv lov til at vælge, hvilke spil de vil spille og hvem de vil spille med. I de tre besøgte foreninger har der været træner på til spillet 'Counter Strike: Global Offensive' (CS:GO), hvorfor dem der har valgt at spille dette, er blevet indlemmet i træningen. Dermed er der, ifølge projektgruppen, lagt op til, at udøverne bør føle en vis grad af autonomi. I den forbindelse udtaler flere sig i forhold til hvor meget de selv må bestemme nede i klubben angående hvad de vil spille, og er meget enige i denne udtalelse fra Tim:

"Jeg kan selv bestemme hvad jeg vil spille om det er LOL, CS:GO eller minecraft eller hvad jeg nu har lyst til i dag" (Tim l. 159-160)

Dette udsagn er alle enige i og det indikerer at de selv træffer en beslutning om hvad de vil spille, og endvidere synes det er positivt og rart at der er åbenhed og en medbestemmende tilgang. Loke udtaler i denne forbindelse:

"På grund af, at så kan jeg selv bestemme om... eller så bestemmer jeg selv hvad jeg gerne vil. Og det synes jeg er rigtig dejligt" (Loke l. 177-178)

Der er enkelte eksempler på udøvere, der ville foretrække mindre selvbestemmelse, hvor Calle eksempelvis udtaler:

"Altså jeg synes at lige nu er det fint nok, men jeg synes at Mads ku bestemme lidt mere, altså vi lavede klubben til CS:GO og nu er det lidt mere frit, altså han spørger bare om der er nogle der vil være med til CS, og det er der ikke rigtig nogle der vil. Så jeg synes godt han ku bestemme lidt mere og sige nu træner vi CS om lidt kan i selv bestemme hvad i vil" (Calle l. 141-144)

Her gives der udtryk for, at Calle har en forventning om at kunne spille CS:GO, men at den manglende kontrol fra træneren gør, at der bliver for meget selvbestemmelse for udøverne, hvilket fører til, at der ikke er nok til det. Dette kan betyde, at Calle gerne vil frasige sig selvbestemmelse under forudsætning af, at der kommer mere struktur på træningen i foreningen. At der er mindre struktur og mere selvbestemmelse på træningen er kun tilfældet for én af foreningerne i nærværende undersøgelse. Projektgruppen mener, at netop det faktum, at spillerne i denne ene forening efterspørger en lavere grad af autonomi til fordel for mere struktur, og at udøverne i de to andre foreninger ikke efterspørger det samme, er et udtryk for, at udøverne er villige til at tilsidesætte egen autonomi, til fordel for foreningen og holdene de spiller på. I flere Interviews gav respondenter dog udtryk for at typisk var der en periode hvor man trænede et spil i en periode, og så havde man mere frit spil i en anden periode af træningen. Calle Beskriver en typisk træningsaften som:

"(...) altså jeg vil forklare på den måde at den første halve time er det lidt frit også den næste 45 min til en time er det sådan, den der virkelig vil spille CS:GO spiller så sammen og lærer noget sammen i den tid og så resten aftiden er det mest hygge hvor man kan sidde og spille hvad man vil med de andre" (Calle l. 129-131)

Ved denne beskrivelse, som i grove træk var gennemgående i alle interviews, indikeres det at selvbestemmelsen i forhold til spilvalg er vigtig for medlemmerne og det vurderes derfor, at autonomien er relativt høj på makroplan. I den forbindelse udtaler Loke:

"(...) altså, man kan bare gå, hvis man ikke gider træne mere. Så jeg føler at jeg bestemmer præcis lige så meget, som jeg selv har lyst til" (Loke l. 173-175)

Dermed er der en høj grad af autonomi blandt deltagerne i foreningerne på makroplan, hvilket spillerne er glade for og dermed har en væsentlig betydning for udøvernes deltagelse i foreningen. Dog er betydningen af deres autonomi begrænset, når der dykkes ned på mikroplanet – det vil sige, når de spiller med hinanden i spillene.

4.1.2 Mikroplan

Set i lyset af interviewene, har de i eSportsforeningerne i nærværende projekt forholdsvis stor indflydelse på, hvad de vil spille og hvordan de vil spille. Udøverne har f.eks. lov til at have indflydelse på valg af spil, rollefordeling og taktiske valg i spillene. Det er dog ikke altid, at denne indflydelse kommer til sin ret. Således udtaler Oscar:

"Nej det synes jeg ikke, men det har jeg det fint med, fordi, altså, vi træner jo Counter Strike hernede for tiden. Men vi har indflydelse på det. Hvis vi spørger: 'Kan vi ikke spille det her Map fordi' et eller andet, så kan det godt være at han siger ja, vores træner" (Oscar, l. 89-91)

Her bliver der kommenteret på spørgsmålet om, om Oscar føler, at han har meget medbestemmelse i forhold til valg af spil og hvordan der spilles. Selvom Oscar formelt set har ret til at vælge hvad han vil spille, virker det til, at han slet ikke ser det som en mulighed i denne sammenhæng. Dette kan skyldes, at han spiller sammen med nogen, som forventer at han spiller Counter Strike og dermed har mere lyst til at spille med dem frem for et bestemt spil da han tidligere i interviewet udtaler:

"Men så siger han, hvem der gerne vil være med til at træne i Counter Strike i dag, så man har et helt frit valg" (Oscar, l. 68-69)

Han erkender dog, at under selve spillet, er der mulighed for indflydelse ved at spørge træneren om forskellige tiltag. Projektgruppen ser dette som et udtryk for, at selvom der formelt set er mulighed for autonomi med både kontrol og indflydelse, er dette tilsidesat for, at holdet kan

fungere og at kontrollen derfor ligger hos træneren, hvorfor udøverens egen autonomi mindskes. I en anden kommentar, beskriver Mathias, hvordan han har forholdsvist stor indflydelse, men samtidig har det godt med, at træneren tager kontrollen:

"Altså nu har vi jo ret stor indflydelse allerede. Der skal jo også være en idé med at have en træner. Hvis det var vi bare fik lov at bestemme det hele, så var der jo ingen idé i at have en træner" (Mathias l. 270-272)

Her fortæller Mathias, at han har indflydelse på træningen, men at han samtidig fralægger sig kontrol til fordel for træneren og dermed nedgraderer sin autonomi.

Endvidere udtaler flere at de helst vil spille den rolle som vil være mest optimal for holdet, Calle udtaler blandt andet:

"Ikke rigtig, altså selvom jeg synes det er skidesjovt at køre med AWP, er der nogle på holdet der er bedre til det også lader jeg dem gøre det. Også får jeg ligesom en anden rolle som jeg passer godt til. Så man ligesom bliver til et hold og ikke bare sjov og vi alle sammen bare køber awp og går midt og dør" (Calle l. 149-151)

Ud fra dette citat viser det at de valg der skal træffes i forhold til rollefordelinger, har de selv indflydelse på, det er vigtigt for dem at passe ind på holdet og dermed kan de tilsidesætte deres egne behov for enten at spille en rolle de synes der er sjov eller den de føler de er bedst til, men at træffe et selvstændigt valg om hvor de kan passe ind på holdet for at få det bedst mulige hold her udtaler Calle:

"Helt klart den jeg er bedst til, fordi altså, jeg kan godt forstå det skal være sjovt, men altså jeg vil helst ha det er lidt tryhard vi skal vinde nogle kampe og ikke tabe også bare pyt, jeg vil helst gerne bare vinde nogle kampe" (Calle l. 157-159)

I forbindelse med at passe ind på holdet udtaler Kim:

"Ja det har man jo sådan set, eller så er det ikke lige så sjovt, hvis man bare bliver smidt på en rolle man ikke kan spille" (Kim l. 96-97)

Dette hænger godt sammen med at de gerne vil passe godt ind på holdet, men de vil helst ikke spille den rolle de føler sig dårligst til og dermed ikke bidrage så godt til holdet som de måske gerne vil. Dette går igennem flere interviews og er et emne der bliver talt meget om blandt spillerne og trænerne, i den forbindelse udtaler Loke blandt andet:

"Ja og så kan vi ligesom tale om hvad vi gerne vil, hvordan vi synes det er bedst og sådan noget" (Loke l. 128)

Ud fra det indikere det at rollefordeling betyder en del for spillerne og at de kan komme til at spille der hvor de bidrager optimalt til holdet og at det er noget de tit taler om. Ved at italesætte det, imødekommer træneren, spillernes autonomi ved at snakke med dem om hvor de helst vil spille og hvilke roller de føler de kan bidrage optimalt til holdet. Dette støtter Thomas blandt andet op med i udsagnet:

"Der skal jo være en kaptajn på holdet, og jeg synes jeg er god til sådan en rolle, så det kunne jeg godt tænke mig" (Thomas l. 284-285)

At der på holdet skal være en kaptajn som kan kalde de taktiske valg i spillet og dermed ikke være for mange der vil kalde de taktiske valg og det er ikke sikkert at alle er lige interesseret i den rolle, her udtaler Oscar:

"Nej det har jeg ikke, jeg vil gerne være den, der er der og hjælper. Ikke den, der styrer" (Oscar l. 97)

Dette og citatet fra Thomas understøttes af flere respondenter og er et element som er kendt fra andre og mere traditionelle sportsgrene.

Ud fra ovenstående vurderer projektgruppen, at autonomi ikke umiddelbart er så vigtigt på mikroniveau, da deres valg i spillene bliver foretaget på baggrund af, hvad der passer bedst til holdet i forhold til udøverens kompetencer. Dermed kan det udledes, at udøverne gerne tilside-sætter en vis del autonomi, til fordel for kompetence, så holdet fungerer bedst muligt.

4.2 Kompetence

Dette afsnit har til formål at analysere og diskutere betydningen af kompetence hos medlemmerne i eSportsforeningerne. Her tages udgangspunkt i hvorvidt medlemmerne føler kompetence på makroplan, som drejer sig om udøvernes egen opfattelse af kompetence i forhold til foreningen og holdene, samt mikroplan, hvor der fokuseres på udøvernes evner i selve spillene.

4.2.1 Makroplan

Udøverne i klubberne ser ud til at have et forholdsvist realistisk billede af dem selv og deres niveau i forhold til både dem der er i foreningen og de professionelle. I den forbindelse udtaler Anders følgende:

"Altså, (host), jeg vil ikke sådan sige at jeg ikke er helt i bunden men sådan lidt middel agtigt, der er nogle her der er bedre end mig og nogle her der er dårligere end mig"
(Anders l. 22-23)

Anders og flere respondenter giver udtryk for, at hans niveau er middelmådigt, og forholder sig til sit niveau i foreningen.

Ud fra interviewene kan det ses, at stort set alle udøvere gerne vil være professionelle eSportsudøvere, men samtidig forholder sig til, at der er langt til en sådan karriere. Eksempelvis udtaler Jens:

"Så jeg vil sige, at jeg gør det rigtig godt synes jeg selv, jeg synes jeg er rigtig god. Men jeg vil ikke sige at jeg er pro på nogen som helst måde" (Jens, l. 88-89).

Selvom Jens umiddelbart mener han er god i foreningen, så mener han samtidig, at der er lang vej til at blive professionel. Udøverne kan således siges at have en ret god forståelse for deres evner i foreningen og også sammenlignet med professionelle udøvere. Netop respondenternes holdninger til at blive professionel eSportsudøver har en særlig plads i respondenternes svar, hvor samtlige udøvere svarer, at de enten overvejer at blive professionelle, eller at det er deres store mål. Således udtaler Kim, i forbindelse med spørgsmålet til, om han vil være professionel eSportsudøver:

"Ja det vil jeg gerne (...). Fordi jeg sådan har spillet gennem hele livet og sådan set det jeg har drømt om at blive så ville jeg selvfølgelig tage muligheden hvis det kommer" (Kim l. 69-70)

I dette tilfælde er det altså en drøm for udøveren at blive professionel, og Kim er ikke den eneste der har det sådan.

Ud fra ovenstående ser det ud til, at der er en tendens blandt udøverne til, at drømme om at blive professionelle. I den forbindelse er der også flere udøvere der mener, at det hjælper dem i den retning at deltage i en eSportsforening. Således udtaler Loke, da han bliver spurgt om, hvorfor han går i en eSportsforening:

"Det er for at spille sammen med vennerne, men også på grund af at der er træning, så det hjælper mig helt klart på vejen, hvis nu jeg gerne vil være professionel eSportsspiller" (Loke l. 348-349)

Det lader dermed til, at deltagelse i en eSportsforening forbedrer udøvernes evner og giver en større mulighed for, at kunne blive professionel eSportsudøver, hvilket er et mål for respondenterne i nærværende undersøgelse. I forlængelse deraf kan det siges, at det meget vigtigt for udøverne at forbedre deres evner, da de fleste udøvere peger på, at de kommer til foreningerne for at få bedre evner inden for de enkelte spil. Således udtaler Oscar:

"Altså, man bliver jo bedre, det er jo formålet med at gå her (...)" (Oscar, l. 54-55)

Oscar mener altså at selve formålet med foreningen er, at blive bedre til spillene, og at kompetenceudvikling dermed er et vigtigt element for deltagelsen i foreningen. I forlængelse deraf, udtaler Calle:

"Så det er super fedt at jeg bliver bedre for hver gang, jeg vil super godt blive bedre også" (Calle l. 66)

Her kan det igen ses at det, at udvikle sine evner, er en vigtig del for udøverne, og at det er så positivt, at Calle sågar bruger ordet 'super' til at beskrive, hvor meget det betyder for ham. Mathias mener også, at det at gå efter at være bedre end de andre, er noget både han selv og de øvrige deltagere i foreningen søger.

Flere af respondenterne nævner, at det er godt at se de andre spille, fordi de kan kopiere hinanden, i et forsøg på at lære at spille spillene bedre. Dette ses blandt andet i citatet:

"Det er sjovt at komme ned og se hvordan andre måske på ens eget niveau gør det, se om der er noget man kan lære fra dem" (Mathias l. 526-527)

Dermed kan det, ifølge udøverne, være en stor del af deltagelsen i en eSportsforening, at forbedre deres kompetencer og lære af hinanden, så de har mulighed for at opnå deres drøm om, at blive professionelle eSportsudøvere en dag.

4.2.2 Mikroplan

I forhold til kompetence hos medlemmerne på mikroplan udtaler flere, at de synes det er rigtig sjovt og hyggeligt men egentlig ikke føler sig voldsomt gode til det, Her udtaler Oscar blandt andet:

"Jeg er ikke særlig god til det, men altså blandt andet i Counter Strike, der jeg virkelig dårlig til det (griner) men det er meget hyggeligt, når man har en lærer der sådan kan lære en det. Og så i de andre spil, der er vi sådan lidt på samme niveau. Der er noget der hedder Fortnite Battle Royal, der er mig og min bror ikke særlig gode, men så spiller vi så sammen, så er det rigtig hyggeligt selvom vi bare er virkelig dårlige" (Oscar l. 42-46)

Ud fra dette og andre udtalelser indikeres det, at kompetenceniveauet ikke nødvendigvis behøver at være særligt højt, men at følelsen af at have lyst til at blive bedre og lysten til at spille det sammen betyder mest. I forlængelse med overstående citat udtaler Oscar også:

"Jeg synes det er fedt at blive bedre til spil, altså Counter Strike, normalt hvis jeg ikke havde gået til eSport, jeg ville ikke røre det, jeg hadede det. Nu synes jeg bare at det er sjovt" (Oscar, l. 55-56)

Her fortæller Oscar at ved at være medlem af eSportsforeningen har han fået nyt kendskab til et spil og dermed en form for sammenhold med andre dernede gennem et spil, hvilket betyder mere for ham og flere af respondenterne end det at være den bedste til spillet.

I forhold til træningen nede i foreningerne giver flere respondenter udtryk for at det, at spille sammen som et hold og det at have en rolle på holdet som de føler de kan bidrage positivt med er vigtigt. Det skal helst være en rolle som de føler sig kompetente inden for. I denne forbindelse udtalte Thomas:

"Mens vi sad og spillede her, var jeg tydeligvis den eneste der rigtig kunne finde ud af at spille AWP, så den tænkte jeg bare at den brugte jeg bare. Og så kunne de bruge det andet de var gode til" (Thomas l. 236-237)

Dermed kan dette ses som udtryk for, at hvis de ikke føler sig i stand til at bidrage positivt til holdet i det respektive spil, hvor de generelt føler en høj grad af kompetence inden for. I forlængelse heraf, udtaler Calle:

"Mest counterstrike, altså CS:GO er det jeg går mest op i (...). altså jeg er elendig til LOL men cs go kan jeg godt, det vil jeg men jeg godt kan finde ud af" (Calle l. 31 og 33)

Calle er på CS:GO holdet og spiller ikke så meget LOL, hvilket er gældende for flere medlemmer, hvor dem der føler sig bedre til LOL end CS:GO er på LOL holdet. Tim udtaler i forbindelse med at være god til noget i forhold til eSport og gaming at han føler sig god til en bestemt rolle i CS:GO, hvor andre computerspil som ikke er med i eSport genren er han virkelig god til:

"Jeg er god til minecraft det synes jeg i hvert fald selv, CS:GO. Jeg er go med AWP også farmsimulator er jeg rim, rigtig go, også er der noget der hedder eurotrack, der er jeg også rigtig god" (Tim l. 47-48)

Så selvom han føler sig virkelig god til nogle andre spil, men de spil ikke indgår i eSport genren har han fundet en rolle i et spil som han føler sig kompetent og kan bidrage med noget positivt til holdet. Dette tydeliggør også at det med at føle sig som en del af et hold og bidrage med noget positivt til holdet er mere vigtigt end det at være den bedste til spillet. Når de er på et hold, f.eks. CS:GO eller LOL, betyder det også meget for dem at forbedre sig. Dette går igen hos flere af respondenterne, og taler om at blive bedre til det tekniske i spillene, som kan være position i spillet, hvordan man rammer bedre med de forskellige våben og hvordan man skal kaste diverse granater for at få mest ud af dem, i den forbindelse nævner Oscar:

"Altså, jeg kan godt lide at lære det sådan. Det nytter jo ikke noget, hvis man sidder derhjemme og prøver at kaste en granat i Counter Strike hver dag på alle mulige specielle måder, sådan "er det her mon den rigtige?", når det er at man kan gå herop og få undervisning: "sådan skal du kaste den, sådan skal du gøre, sådan skal man". Det kan jeg rigtig godt lide" (Oscar, l. 181-184)

Dette udsagn om at øve noget teknisk og forbedre deres evne til spillet går igen hos flere respondenter og er et vigtigt element for udøverne. Flere af dem nævner, at når de har arbejdet med noget teknisk er det også noget de tager med hjem og øver for at blive bedre. Det med at vise at de er gode og har noget positivt at byde ind med på holdet er essentielt for dem. Blandt andet udtaler Mathias:

"Ja, helt sikkert. Man glæder sig jo til at se om de andre har lært noget siden sidst eller ja, hvis du har spillet dagen før og man bare har spillet af pommern til (...). Så er det måske rart nok lige at kunne vise de andre at hey, jeg kan faktisk godt spille. At man bare har en uheldig dag" (Mathias l. 300-301 og l. 303-304)

Ved at kunne vise at man kan blive bedre fra sidst eller hvis man havde en dårlig dag og på den måde får en form for anerkendelse næste gang fra de andre i foreningen, holdet og træneren er en motivationsøger for flere af respondenterne.

Ud fra ovenstående vurderer projektgruppen, at de fleste gerne vil bidrage med noget positivt til holdet i det spil de spiller. Udøverne foretrækker spil, hvor de oplever en høj grad af

kompetence, men går gerne på kompromis, så der kan spilles med de andre i foreningen og dermed også opnå højere kompetence i det givne spil.

4.3 Tilhørsforhold

I dette afsnit vil betydningen af tilhørsforholdet for eSportsudøverne blive analyseret på makroplan. Da empirien, ifølge projektgruppen, ikke tillader en analyse på mikroplan, er dette undladt i nærværende afsnit.

Grunden til at de fleste respondenter valgte at starte til eSport kom meget til udtryk i deres interesse for at spille computer, være sammen med andre og at blive bedre til at spille. Her udtalte Loke og Thomas at:

"Ja det er på grund af, at de havde spil, som jeg ikke selv havde. Men så også på grund af, at mange af mine bedste venner de gik her, og så... jeg spillede alligevel rigtig meget derhjemme, så tænkte jeg at så ville det være en god måde både at være sammen med vennerne OG spille. Og så lød det også bare rigtig hyggeligt, at man bare kunne komme op her og så bare spille" (Loke l. 28-31)

"Hvorfor jeg er medlem af en esport?, jeg har altid elsket at spille computer og sådan så det her er min største chance for at blive rigtig god til det(...). så tænkte jeg det her er lige noget for mig, også er nogle af mine venner også ville det, det var bare endnu bedre" (Thomas l. 431-432 og l. 434-435)

Disse citater som også stemmer nogenlunde overens med de andre respondents udtalelser, indikerer, at oplevelsen af tilhørsforhold i foreningen har relativt stor betydning for udøverne. Således vil udøverne gerne dyrke eSport sammen med andre – både venner og folk de ikke kender. Her har de fleste haft en forbindelse til at spille computer og haft bekendtskab til nogle af udøvere eller andre deltagere (trænere og forældre). Som yderligere interesse for at deltage i eSportsforeningen udtaler Kim:

"Det er fordi jeg har spillet meget hjemme også hørte jeg så en af mine venner har fundet ud af at man kunne være med til det også ville jeg os selvfølgelig selv prøve

det. Også plus det andet som jeg går til, badminton, det bliver så gratis, så det er var bare en bonus oven i” (Kim, l. 20-22)

Kim udtaler her at en yderligere grund til han meldte sig til eSport var at foreningen tilbød en ordning med, at hvis man var med i eSport var det gratis for dem at deltage i andre sportsgrene som foreningen tilbød, hvilket resulterede i at han kunne gå til badminton og eSport for samme pris. Dette var en ordning en af foreningerne have valgt at bruge og i denne forening deltog 12 ud af 15 medlemmer i andre sportsgrene i foreningen.

Esport for medlemmerne.

I forbindelse med at respondenterne blev spurgt om, hvad de mener eSport er, går svarene forholdsvis meget igen. Her handler det hovedsageligt om, at sidde sammen og spille både med og mod hinanden, og i det hele taget være sammen med andre, som deler den store interesse for eSport. Flere nævner, at eSportsforeningen er et slags frirum, hvor de kan lave noget, som de rigtig godt kan lide og samtidig være social.

”Jamen eSport for mig det er, det er et pusterum, det er et sted hvor man kan komme hen og slappe af. Det er, ja, hvis du har siddet med lektier i lang tid og du virkelig bare vil stresser af, så kan du, det lyder måske lidt mærkeligt, men det er terapi for mig at komme ind og skyde folk, det lyder lidt mærkeligt. Og nok blive sendt på en eller anden galeanstalt hvis man sagde med virkelig mennesker men, for mig der virker det sådan terapeutisk” (Mathias l. 514-518)

Ved at være i foreningen er de sammen med andre der deler samme interesse. Dette nævnte flere respondenter som værende en vigtig faktor for dem, ved at andre interesserer sig for det samme, opstår der muligheden for anerkendelse hos udøverne, hvilket Calle nævner kan være meget motiverende.

Altså jeg vil sige eSport er en hel del for mig for jeg sidder og spiller sygt meget derhjemme også er det ligesom sjovt at komme hernede og spille med andre og vise hvad man kan og ikke bare sidder der og måske laver noget sindssygt, jaa, så kommer du ligesom herned og gør noget sindssygt også er alle sådan what, du er sygt go, sådan

man bliver glad når man sidder der og gør noget godt og andre der sidder og siger what du er god, det synes jeg er sygt dejligt at få af vide (Calle l.316-320)

Endvidere nævner Oscar i forbindelse i hvad han mener eSport er for ham:

"ESport for mig, det er en sport jeg kommer til, eller nej det er næsten ikke en sport, det er mere sådan nærmest en event. Jeg kommer der sammen med mine venner, sidder bare og spiller, hygger og får undervisning. Mega hyggeligt" (Oscar l. 176-278)

For ham betyder det rigtig meget at have samme interesse som de andre medlemmer og dermed være sammen med venner og lave noget man synes der er rigtig hyggeligt og endvidere få undervisning og dermed blive bedre.

I forbindelse med at få undervisning og have tilknyttet en træner til foreningen var noget alle respondenter var meget glade for, på den måde kunne de få mere viden om hvordan de kan blive bedre til deres spil og samt hvordan de skal spille sammen på holdet. At lære noget er en vigtig faktor for alle respondenterne i forbindelse med hvorfor respondenterne er medlem af en eSportsforening nævner de alle at de gerne vil lære og blive bedre. Oscar udtaler blandt andet:

"Jeg tror det var min far, der så det på Facebook, det synes jeg bare at det lød spændende, så kunne man komme op og spille på gode computere og godt grej. Så godt grej har jeg heller ikke derhjemme såh (griner). Det er meget interessant at prøve og sådan, sjovt at spille de spil, hvor man ikke selv behøver at købe dem. Men også bare fællesskabet hvor man lærer ting. Blandt andet, jeg kan slet ikke finde ud af Counter Strike, men vi har en lærer i det. Jeg er blevet bedre i det" (Oscar l. 17-21)

Ud over at trænerne kunne lære at få dem til at spille som et hold og blive bedre, var der flere svar der gik igen med at de har et godt forhold til træneren, I denne forbindelse udtaler Calle:

"Jeg synes han kører den på en fed måde og er en super sjov fyr og sjov at sidde og træne med, for altså han vil seriøs og samtidig være seriøst når man sidder og spiller og det synes jeg er super fedt så det ikke er fuldstændig seriøst" (Calle l. 108-110)

Angående træneren var det vigtigt for medlemmerne at denne kunne sige noget til dem, som kunne være med til at gøre dem bedre – både på en sjov og seriøs måde. At have en træner som delte udøvernes interesse for eSport og samtidig havde en vis erfaring, som de kunne lære fra sig, var yderligere motiverende for udøverne. Mens de spillede med vennerne skabte dette et trygt miljø, hvor de havde gode forudsætninger for at blive bedre, hvilket var formålet med at gå dernede. I denne forbindelse nævnte Lukas:

"Helt klart. På grund af at vi har en træner, som er meget dedikeret til at træne os. Men også ligesom til at forklare os tingene og sådan noget. Og så helt klart også, når jeg spiller meget mere med venner, kan de også hjælpe mig med det. (Lukas l. 50-52)
L: Det er fedt på grund af at man får noget professionel træning af både træneren og sådan noget sådan lidt venlig støtte, kan man vel kalde det, fra sine venner" (Lukas l. 56-57)

Det at sidde i foreningen er noget helt specielt ifølge udøverne og adskiller sig relativt meget fra at sidde derhjemme og spille, selvom man kan snakke sammen over diverse opkaldstjenester. I den forbindelse udtaler Mathias:

"Om du sidder derhjemme og snakker over skype eller diverse tjenester, det er en ting, men at sidde i rummet sammen med dem og skal kigge dem i øjnene, det er noget helt andet" (Mathias l. 31-33)

Mathias mener altså umiddelbart, at der er noget specielt ved at være i rum sammen, og kunne se hinanden i øjnene. Dette lader til at være en generel opfattelse blandt respondenterne og er netop en af grundene til, at de synes det er fedt at være i foreningen. Samtidig giver de udtryk for, at vennerne i foreningen også har indflydelse på, hvorvidt der startes i eSportsforening. Således udtaler Loke:

"Men så også på grund af, at mange af mine bedste venner de gik her, og så... jeg spillede alligevel rigtig meget derhjemme, så tænkte jeg at så ville det være en god måde både at være sammen med vennerne OG spille" (Loke l. 28-30)

En anden forskel på at være i foreningen frem for derhjemme, er lydene i rummet, som til tider kan være irriterende. Når der sidder med headsets på, der har en følsom mikrofon, kan lydene i rummet gå i dem, hvilket forstyrrer udøverne, når de prøver at kommunikere. I den forbindelse udtaler Kim:

"(...) jeg pænt ligeglad, bortset fra det nogle gange kan være lidt irriterende når man sidder og snakker rundt sådan flere, så kan der godt komme genlyd når man snakker i mikrofonen, det kan godt være lidt irriterende" (Kim l. 114-116)

Dertil virker det ikke kun til at være lydniveauet der kan være problematisk, men også selve ordlyden. Der kan til tider opstå situationer, hvor der bliver råbt nogle forholdsvis stødende bemærkninger. Dette er udøverne dog bevidste om, og prøver at forbedre, da det er en vane der hører til derhjemme, når de sidder bag skærmen og ikke er i fysisk nærvær med nogen. Til dette udtaler Anders:

"Nu vil jeg gerne sige at vi arbejder på at snakke pænt til hinanden. Men det er en lille proces, når man sådan har været vant til at sidde på den anden side af computerskærm og været alene og råbe alt hvad man vil" (Anders l. 83-85)

Dette indikerer at der er nogle negative konsekvenser ved at være i foreningen. Til gengæld er der, ifølge udøverne, flest positive sider ved at være tilknyttet foreningen, i forhold til bare at sidde derhjemme og spille. Oscar mener, at alle er klar på at spille og hygge, når de møder ind i foreningen og udtaler:

"Og så heroppe, der er alle dem der møder op, de er bare klar på: 'skal vi ikke spille noget, skal vi ikke spille?' Og så sidder vi der og bare hygger os" (Oscar l. 112-114)

Den hyggelige og sociale del fylder også meget for Calle, som er glad for at lære nye folk at kende. Han mener decideret, at det er hyggeligt at spille med nye mennesker i foreningen og få nye venner den vej. Calle udtaler:

"Det betyder for mig, en hel del for jeg er hernede med mine venner og med nogle som jeg ikke kender som jeg lærer at kende. Også synes jeg det er sygt hyggeligt at sidde

og spille med nogle man ikke kender også bare lære dem at kende og få nye venner og sådan noget” (Calle l. 27-29)

At være tilstede fysisk sammen virker som noget der betyder meget for Mathias, som mener, at det at sidde i samme rum fjerner en begrænsning, som findes, når man blot spiller derhjemme. Han udtaler således:

”(...) Så det er bare at den der begrænsning af at man ikke er i samme rum, den forsvinder. Så det er sådan en forløsning af at, nu kan man virkelig være der alle sammen” (Mathias l. 343-345)

Der lader derfor til, at der er stor forskel på at sidde derhjemme frem for i foreningen. Det, at man kan være i samme rum skaber hygge og socialt samvær, hvilket er noget udøverne værdsætter.

4.4 Udfordringer

I løbet af analysen er der dukket nogle barrierer op i forhold til at deltage i en eSportsforening. Udøverne beretter om forældre der ikke vil have, at deres børn går til det, og peger yderligere på, at det kræver en vis form for udstyr at deltage, hvilket ikke alle har. I forhold til problematikken vedrørende forældre, er der i en af foreningerne blevet taget en snak med udøverne om, at det er vigtigt at informere forældrene om, hvad det indebærer at være med og hvordan man tackler det sammen. I den forbindelse udtaler Mathias:

”Nu blev vi jo opfordret den første gang vi var dernede til at tage en snak med dem om, hvad spiller indebærer, hvor lang tid det tager sådan cirka, der er” (Mathias l. 248-249)

Yderligere fortæller Oliver, at han har en aftale med sine forældre om, at han skal lave sine lektier inden fredag, før han får lov at komme ned i eSportsforeningen. Oliver fortæller:

”De synes det er fedt. Altså, vi har sådan... det eneste krav for at jeg MÅ gå til det, det er, altså vi har sådan, her i skolen, der har jeg lektier for til hver fredag, så der skal

jeg selvfølgelig bare have lavet lektierne til fredag. Det dur jo ikke at sidde at lave dem kl. otte, men det er sådan det eneste krav, tror jeg” (Oliver l. 29-32)

Det lader dog til, at forældrene synes det er godt at han går der, men alligevel er der er nogle forventninger der skal indfries, før han må tage afsted, og projektgruppen mener derfor, at hans forældre ikke ser det som et seriøst foretagende.

Når det kommer til udstyr, så fortæller Mathias, at det kan være en udfordring at skulle have sit udstyr med ned i foreningen:

”Jamen en af udfordringer er, at få udstyret derned. Vi skal selv have vores udstyr med. Nu er jeg så privilegerede at det er ikke særligt langt jeg skal slæbe mit” (Mathias l. 89-90)

Godt nok er det ikke så stort et problem for ham selv, da han bor tæt på, men han oplever, at det kan være problematisk for nogen. Der er altså nogle praktiske ting forbundet med det at være i en eSportsforening, som kan være udfordrende. Endvidere kan det være, at det spil som en person kommer ned i eSportsforeningen for at spille, ikke er særligt populært og derfor spilles af relativt få. Dette er tilfældet for Jens, der er lidt nervøs over, at der ikke er så mange der spiller det samme spil som ham. Jens beretter:

”Det var derfor jeg var en lille smule nervøs, fordi de siger at de ikke har det spil som jeg spiller, men jeg håber det kommer til at ske i fremtiden” (Jens, l. 97-98)

Ses der på omverdenen omkring eSportsforeningen, er der både opbakning og modstand hos forældre. Det handler både om udstyr og samtidig holdninger fra forældrene. Således udtaler Thomas:

”Nogle af dem, men nogle af dem får ikke lov af deres mor og far, også nogle af dem har heller ikke deres egen computer” (Thomas l. 346-347)

Det virker ikke til at det er alle forældre der har mod på at købe udstyr og bakke op om udøvernes deltagelse i en eSportsforening. Thomas nævner, at der er nogle forældre, der ikke vil have,

at deres børn deltager og at det samtidig kan være en udfordring at have udstyr til at kunne være med. Endvidere har Calle en oplevelse af, at hans mor bakker ham op, men at faderen er modstander af konceptet. Han fortæller:

"Altså min mor synes det er helt fint, jeg ved ikke helt med min far, han synes det er lort at jeg spiller computer, fordi han ikke forstår at i år 2017 der kommunikerer man over internettet og han har ikke helt forstået det endnu" (Calle l 241-244)

Calle er træt af, at faderen ikke vil acceptere hans deltagelse, men håber samtidig på, at det vil ændre sig, når han ser hvad det går ud på. Han udtaler således:

"Altså jeg håber at han vil ændre på den måde at hvis nu han ser os spille at han ser det fællesskab vi så kommer med og ligesom ser hvordan vi spiller og se at vi ligesom får noget ud af det. At vi ikke bare sidder og spiller men at vi ligesom bliver bedre, får bedre fællesskab af det, at vi ligesom bare har det hyggeligt så kan han se at det er noget jeg bare gerne vil" (Calle l. 248-251)

Der er altså mange positive sider ved Calles deltagelse, som han gerne vil vise frem. Både hvordan de spiller, men også det fællesskab der bliver bygget op i foreningen. Til gengæld er venner og bekendte forholdsvist ligeglade med, at udøverne dyrker eSport, hvilket underbygges af Calle, som siger:

"(...) også er der også en hel flok som er dem som elsker og være nede på skaterbanen og de er pisse ligeglade med det" (Calle l. 259-261)

Udfordringerne for eSportsudøverne består derfor hovedsageligt i, at forældreopbakningen er splittet samt logiske problematikker der er forbundet med transport af udstyr.

4.5 Fysisk aktivitet

4.5.1 Makroplan

Angående fysisk aktivitet i eSportsforeningerne, var der forskel fra forening til forening, men der er generelt set ikke særligt meget fysisk aktivitet involveret, når der trænes eSport. Det er

stillesiddende aktivitet, som kræver en del koncentration og de sidder med forhøjet puls, udtaler blandt andre Mathias:

"Altså, bevæge mig det gør vi ikke rigtig, jeg sidder mest i en stol og bruger mine hænder. Men i eSport der, adrenalinen den er oppe og køre og du koncentrerer dig virkelig og for mig der kan det sammenlignes med at dyrke sport, fordi det er lidt farligt, pulsen er oppe og du er virkelig koncentreret om ting" (Mathias l. 455-457)

Der var i den ene forening en pause inkluderet i træningen hvor de var ovre og spille stikbold og bruge kroppen lidt, hvor respondenterne fra denne forening udtalte at de var meget glade for den ordning. Anders udtalte blandt andre:

"Ja det vil jeg gerne sige ja til, mest fordi at igen, det der stikbold, det kan godt være det er fysisk hårdt aktivitet, men jeg synes det er godt" (Anders l. 110-111).

Endvidere i forhold til at implementere stikbold i træningen gav det mening for medlemmerne og de ville helst ikke undvære det og syntes det havde en gavnlig effekt. I denne forbindelse udtalte Thomas og Tim:

"Ja, rigtig, det synes jeg gør, synes jeg det hjælper mig (Thomas l. 393)

"Over og spille stikbold, fordi vi har også brug for at få os bevæget os, ellers kan vi ikke sidde stille" (Tim l. 293)

Denne pause med at komme ud og bevæge sig og interagere med de andre medlemmer på en mere fysisk måde giver mening for medlemmer, samt det bidrager til at de kan sidde stille og holde koncentrationen i spillet.

4.5.2 Mikroplan

Generelt set synes respondenterne at de var meget fysisk aktive uden for eSporttræningen. Der var flere der gik til andre sportsgrene så som badminton, fodbold, gymnastik og svømning, og

flere cykler til at fra skole og til andre aktiviteter i løbet af ugen. I Forhold til at være fysisk aktiv og dens påvirkning på eSport udtaler andet siger Mathias:

"Men det synes jeg faktisk også det er i eSport, fordi at, du skal kunne bevare fart i kroppen, du skal kunne fokusere og du skal kunne koordinere ja, mange af dine små muskler i fingre og arme og" (Mathias l. 497-499)

Hvor flere af de andre respondenter også nævnte tidligere at de mente fysisk aktivitet har en gavnlig effekt på deres koncentration og evne i eSport.

Da respondenterne blev spurgt om deres syn på fysisk aktivitet og eSport var der stor enighed om at fysisk aktivitet og fysisk træning ville gavne hvis man vil være god og professionel. Her udtaler Calle:

"Altså hvis jeg sku være professionel så ved jeg at jeg skal ihvertfald ud og løbe og holde mig sund fordi at du spiller på din reaktionsevne og din reaktionstid bliver sygt meget bedre hvis du løber rundt og er sund og sådan noget (...). Men altså os hvis jeg sku være professionel og lige som måske være ude og løbe sammen for ligesom at kende hinanden, du kan ikke sidde og spille med nogle hvor du tænker fuck han er irriterende, fuck ham. Du skal ligesom være venner på en måde for at kunne spille godt sammen" (Calle l. 301-303 og Calle l. 305-307)

Ved at være et professionelt hold er der stor enighed blandt respondenterne i at holdet skal kende hinanden godt og ikke kun i spillet men også i forskellige kontekster. Respondenterne udtaler dermed at de godt ved at fysisk aktivitet og træning kan have en god og gavnlig effekt på deres præstation i eSport men at de dyrker ret meget motion i andre sportsgrene at det ikke er det store fokus på i foreningerne. Udøverne er også opmærksomme på, at hvis man er i dårlig form og ikke er fysisk aktiv bliver man ikke god til eSport, i denne forbindelse nævnte Loke:

"Det er ikke sådan noget jeg sådan gør hvert minut og hver dag, men jo det betyder da noget for mig, på grund af at jeg ved godt, at er du i super dårlig form og kan ikke bevæge dig, så er det jo ikke, så kommer du aldrig til at blive god til eSport" (Loke l. 273-275)

Flere af foreningerne nævnte at der skal være fokus på fysisk aktivitet mens de dyrker eSport, men grundet at de er forholdsvis nyopstartede havde de ikke fået ansat en træner som kunne varetage opgaven om at implementere det i sporten og den ene forening anvendte stikbold indtil de fik en træner der havde kompetencer til implementere det mere i træningen. I denne forbindelse nævner tim:

"Jo. Eller, måske lidt mere aktivitet eller sådan noget" (Tim l. 362)

Her giver han udtryk for at han synes der gerne må være mere aktivitet i træningen. Udover fysisk aktivitet, nævner flere respondenter hjernegymnastik og fysisk træning som de tænker kan være med til at forbedre deres præstation.

5 Diskussion

I nærværende afsnit præsenteres analysens hovedpunkter, hvorefter disse diskuteres, med henblik på at besvare først projektets problemformulering og dernæst projektets underspørgsmål. Således er diskussionen inddelt efter underspørgsmålene og ender ud med en sammenfatning, som skal danne grundlaget for konklusionen på problemformuleringen. For at diskutere hvad der motiverer udøverne til at være med i en eSportsforening har studiet anvendt SDT, som forklarer motivation ud fra de tre begreber: autonomi, kompetence og tilhørsforhold.

5.1 Forholdet mellem autonomi, kompetence og tilhørsforhold

Med udgangspunkt i studiets analyse angående autonomi, kompetence og tilhørsforhold, viste denne, at udøverne i høj grad oplevede autonomi i foreningen. Dette kom til udtryk ved at de følte de havde meget selvbestemmelse til træningen ved at de selv måtte vælge spil som de ønskede at spille og blive bedre til. Udover selvbestemmelsen havde strukturen i træningen også en del med 'frit spil' som udøverne var meget glade for. På denne måde kunne de spille for sjov, hygge sig med venner og lære de andre udøvere at kende på en mere uformel måde end i den seriøse træning. Til delen med den seriøse træning hvor de havde valgt hvilket spil de ønskede at have fokus på, gav udøverne udtryk for at autonomien var tilstede i mindre grad. Her stod det klart at hvad der var holdets interesse stod højere end individernes. De ønskede at de skulle have det bedste hold og at udøverne kunne bidrage med noget positivt til holdet, denne del af autonomi for valg af roller kommer til udtryk gennem udøvernes kompetence.

Kompetence er meget væsentligt for udøvernes deltagelse – både på makro- og mikroplan. Spillerne vil gerne være professionelle udøvere og dermed opnå store evner inden for de respektive eSportsspil. Dermed er kompetence en af de vigtigste grunde til, at de er startet i eSportsforeningerne. Endvidere vælger udøverne roller på holdene ud fra, hvilke områder de føler sig kompetente inden for. Projektgruppen vurderer derfor, at kompetence har en større plads i forhold til udøvernes motivation for deltagelse i en eSportsforening end autonomi, da udøverne gerne afgiver autonomi til fordel for holdene.

De fleste af deltagerne er startet i foreningen, fordi deres venner gerne ville starte og netop det at være sammen med sine relationer, udgør en væsentlig del af udøvernes motivation for at være i foreningen. Sammen med udøvernes store interesse for computerspil, har det at spille sammen med både nye og nuværende venner en klækkelig betydning for udøvernes deltagelse

i eSportsforeningen. Selvom udøverne har mulighed for at kunne snakke sammen over diverse tjenester, er det vigtigt for dem, at være fysisk tilstede og kunne se sine med- og modspiller i øjnene, og denne form for nærvær skaber hygge og gør, at deltagerne kan føle sig mere motiverede. Udover den sociale del med fællesskab og samvær, er der også praktiske fordele for udøverne ved at være samlet, hvorfor flere oplever, at de enten kan lære andre noget, eller selv lære noget af de andre udøvere. Udover at lære noget af hinanden, fremgik det i analysen at respondenterne mener det at være fysisk tilstede ved hinanden giver en anden energi og støtte samt de kan være med til at køre hinanden op i kampens hede. Der foregår altså en vidensdeling blandt udøverne, som igen øger motivationen ved at styrke relationen til hinanden og øge egen og andres kompetencer i både spillene, men også i forhold til den kommunikative del i træningen. Dette stemmer godt overens med DGI's prioriteringer i forhold til at have eSport som en del af foreningslivet. I et sportsnotat, hvor de nævner de nævner de vil facilitere til at børn og unge kan styrke deres sociale liv og relationer samt styrke deres evner til at arbejde sammen og indgå i et holdfællesskab (Ringdal, et al., 2017).

Udover venner og de andre udøvere i foreningen er der tilknyttet trænere til at hjælpe dem med at blive bedre, spille som et hold, strukturere træningen og sørge for at de deltager i turneringer. Trænerens rolle i foreningen har en stor betydning for det at dyrke eSport i foreningen, her nævner respondenterne at det at have en kompetent træner der kan imødekomme dem på en sjov og seriøs måde er noget de sætter pris på. Han skal kunne udfordre deres evner og facilitere at de kan blive bedre. Han skal kunne sige til dem hvad de kan gøre bedre når der opstår situationer hvor udøverne føler de fejler. Ud fra analysen giver det et klar billede af at træneren selv interesserer sig for eSport og har erfaring indenfor området er en stor motivations faktor for udøverne. Ved at træneren selv interesserer sig og har erfaring for området føler udøverne stor tillid til træneren, her føler de at de kan blive hørt og at han kan bidrage med viden om hvordan de kan blive bedre. Respondenterne nævner også at de gerne vil vise træneren og de andre hvor gode de er blevet siden sidst, specielt hvis de føler de ikke har spillet så godt sidste gang, men har øvet sig på noget derhjemme i mellemtiden, ud fra analysen giver det et indtryk af anerkendelse fra træneren og de andre udøvere har meget at sige i deres ønske om at blive bedre. I forhold til at have en fast træner har DGI tilbudt at lave en form for startpakke til foreningerne, her bliver foreningerne blandt andet tilbudt uddannelse af trænere som kan varetage opgaven med professionel og struktureret tilgang og dermed kunne agere som udøverne finder tiltagende (Ringdal, et al., 2017).

I forhold til teorien omkring motivation fra Deci & Ryan Self determination theory som beskriver den indre motivation og dets tre grundelementer, autonomi, kompetence og tilhørsforhold. Autonomi omhandler som et behov for individet til at føle sig i kontrol samt have indflydelse på det der beskæftiges med. Kompetence beskrives som evnen til at møde udfordringer som passer til individets evne og viden. Tilhørsforhold handler om behovet for at have et tilhørsforhold til andre med et fælles mål (Deci & Ryan, 2008b). Hvis disse tre elementer er tilstede faciliteres der til indre motivation (ibid.).

Udøverne i dette studie giver klart udtryk for at være indre motiveret til at deltage i en eSportsforening. i eSportsforeningerne følte udøverne autonomi i forhold til at de selv ønskede at gå der, havde et spil de interesserede sig for og gerne ville blive bedre til samt til træningen havde meget indflydelse på hvad de skulle spille i forhold til spillet og rollerne i spillet. Denne autonomi udsprang sig i den interesse de havde for spillet og da det er hold spil der blev spillet ønskede de det bedste for holdet. Autonomi og kompetence fulgtes meget ad i dette studie, de fleste udøver valgte at spille det spil de følte de var gode til og ville blive bedre til, her var det der betød mest for dem at holdet klarede sig godt.

Udøvrernes kompetence udsprang af spillet og deres lyst til at blive professionel inden for det givne spil. Dette kom til udtryk for at de gerne vil være med på det bedste hold og føle de bidrag til at gøre holdet godt. Det var vigtigt for udøverne at få en rolle på holdet som de kunne finde ud af og følte sig værdsat, det kunne virke amotiverende at spille en rolle man ikke havde lyst til fordi man ikke følte sig god til den rolle. Hvis de kommer i en rolle de ikke føler sig kompetente til, enten fordi det føler det komplekst eller bare finder den rolle kedelig, bliver deres kompetenceniveau ikke opfyldt og motivationen vil derfor reduceres. Men hvis de får en rolle de føler kompetence for og matcher kompleksiteten er motivationen øget for udøverne. Udover autonomi og kompetence er tilhørsforhold et væsentligt element i indre motivation. Her viste studiet at udøverne havde et tilhørsforhold til at spille computerspil, et bestemt spil som de synes var interessant at spille og ønsket om at blive bedre til.

Udover selve computerspils delen er relationer en stor faktor for udøverne, de fleste respondenter i studiet startede til det fordi en eller flere af deres venner også havde lyst hvor efter de fik flere bekendtskaber efterfølgende. Dette element var særledes udslagsgivende for udøverne for at deltage i en eSportsforening. Det, at mødes med andre nye og gamle bekendtskaber, som de kunne lære noget af, lære fra til og hygge sig med. At være fysisk tilstede i fællesskab med

andre frem for at sidde derhjemme og snakke over et kommunikationsprogram var altså udslagsgivende for motivationen for at deltage i eSportsforeningerne. Ved at være fysisk tilstede sammen kunne de lære hinanden bedre at kende, skabe en energi og støtte hinanden i form af anerkendelse og feedback. Der var specielt en respondent der skilte sig lidt ud fra de andre, han nævnte han gav udtryk for at han var meget socialt udfordret og havde det svært ved at være social. Han gav udtryk for at han rigtig godt kunne lide at spille computer og at han havde motiveret ham selv til at det kunne være hans indgangsvinkel til at blive mere social. Alle respondenter var meget positive over at være en del af fællesskabet nede i foreningen. Dette stemmer godt overens med teorien fra Deci & Ryan om indre motivation (Ryan, et al., 1983; Deci & Ryan, 2008b).

Forholdet mellem de tre begreber inden for indre motivation gav et klart syn at tilhørsforhold fyldte mest for udøverne, analysen viste at mængden af data om tilhørsforhold var markant større end mængden af data for de resterende begreber og var også det som respondenterne gav udtryk for var vigtigst. Der var flere der nævnte at det at spille og være sammen med nogle om det, var udslagsgivende for at være med i eSportsforeningen.

Endvidere kom kompetence og autonomi mere ind når de skulle vælge spil til træning, turnering og være på et hold. Alle tre grundelementer kom til udtryk fra respondenterne og dannede grundlag for at de var indre motiveret for at være med i en eSportforening, hvor tilhørsforhold betød mest, her var det ikke så vigtigt om de som sådan var gode til spillene, men mere tilhørsforhold til interessen for spil og bekendtskaberne med samme interesse, hvor kompetence og autonomi kom mere til udtryk når udøverne skulle være på et hold til træning og turnering.

Dette kan skyldes at udøverne har mulighed for at spille derhjemme, hvor så de kan komme ned i foreningen og få deres behov for tilhørsforhold opfyldt ved at være i sociale relationer. Ved at spille derhjemme kan udøverne også tilegne sig nye bekendtskaber i form af internet venner, dette kan være forældrene har fordomme over for sådanne og vil derfor hellere have at de er nede i en forening hvor de ved hvem de spiller med og at der er trænere tilstede som kan være med til at øge trygheden. Udover udøverne og forældrene ved hvem de spiller med nede i foreningen, er de også mere sikre på at udøverne har tid til at spille og ikke skal noget andet så de kan spille sammen. Ved at der er fokus på at de skal spille, blive bedre og have den sociale relation ved at være fysisk sammen nede i foreningen, er alle sammen faktorer respondenterne

nævner som værende positivt og med til at styrke tilhørsforholdet og motivationen for de enkelte udøvere.

I nærværende undersøgelse fandt projektgruppen, at tilhørsforhold var den mest betydningsfulde faktor for udøvernes motivation for deltagelse i en eSportsforening. Det er svært at sammenligne dette med resultater fra andre forskere, da projektgruppen ikke har kendskab til undersøgelser der adresserer motivation i en eSportsforening. Én af de undersøgelser der på sin vis kan sammenlignes med, er en undersøgelse foretaget af Lee & Schoenstedt (2011), som undersøger motiverne for forbrug af eSport, sammenlignet med andre sportsgrene. De fandt, at det at kende andre der dyrker eSport, har en tilskyndende effekt på individers deltagelse i eSport. Dog er der i den nævnte undersøgelse tale om motivationen for at spille de enkelte spil, og altså ikke at indgå i en fysisk social sammenhæng.

Udover tilhørsforhold, nævner Lee & Schoenstedt, at konkurrence og kompetence har stor indflydelse på den tid individer bruger på eSport, og at tilhørsforhold var mindre betydningsfuldt i den sammenhæng. Dette er ikke umiddelbart tilfældet i nærværende undersøgelse, hvor tilhørsforholdet netop er det mest drivende for udøverne i forhold til at deltage i foreningen. Det, at tilhørsforholdet er så vigtigt, når det drejer sig om livet i eSportsforeningen, har stor betydning for udøvernes sundhed.

I en opsamlingsartikel af Umberson & Montez (2010), vurderes det, at sociale relationer har indflydelse på en række sundhedsfaktorer så som mental sundhed, fysisk sundhed og sundhedsvaner. Dette kan både være positiv og negativ indflydelse, alt efter hvilke relationer der bliver skabt, men projektgruppen mener, at rammerne i eSportsforeningerne netop faciliterer sunde relationer gennem sit virke som forening.

Ifølge WHO (2017), er mental sundhed og socialt velvære en del af individers overordnede sundhed, hvorfor der kan argumenteres for, at udøverne i eSportsforeningerne forøger deres sundhed ved at deltage. Dette skyldes, at udøverne både får nye relationer, men også hygger sig og udfordres af de relationer de allerede har i eSportsforeningen. Endvidere udtaler flere respondenter, at eSportsforeningen er et frirum eller ligefrem terapi for dem, hvor de får mulighed for at koble af. Dette forbinder projektgruppen med øget mental sundhed, og når de samtidig bruger frirummet sammen og hygger sig, kan dette betegnes som forhøjet socialt velvære. På den anden side er der den fysiske del af sundhed, som ikke spiller en særligt stor rolle i foreningerne endnu, men hvor der trods alt er sat nogle rammer op (spise-/drikkeregler og fysiske aktiviteter undervejs), som skal sikre, at det ikke går i den modsatte retning.

Som nævnt i problemanalysen, vil DGI gerne fremme foreningslivet inden for eSport med henblik på både at styrke de unges sociale relationer og gøre dem bedre til aktiviteten samt at indføre elementer af fysisk aktivitet og sundhed for udøverne. Ifølge projektgruppen er den første del vedrørende sociale relationer i den grad opfyldt i de eSportsforeninger som nærværende undersøgelse beskæftiger sig med. Således beskriver flere af udøverne, som tidligere nævnt, at de hygger sig med både nuværende og nye venner og at dette netop er en drivkraft for dem. Dog er det begrænset, hvad der indgår af fysisk aktivitet og sundhed, hvor det kun er én af foreningerne der decideret havde fysisk aktivitet på programmet. Det er dog planen for alle tre foreninger, at den fysiske del skal udvides og at der fortsat vil være en stram linje i forhold til fødevareindtag under træningerne og et fokus på sundhed, da selv udøverne er bevidste om, at dette spiller en væsentlig rolle for deres præstationer bag skærmen. Projektgruppen har også oplevet, at flere respondenter til dagligt ikke deltager i andet end at være i eSportsforeningen. Dermed lader det til, at nogle af de personer der normalt ville sidde isoleret derhjemme på værelset, har set en mulighed til at komme ned og møde demokrati og kultur i en dansk forening i forbindelse via deres store interesse for computerspil. Projektgruppen mener derfor, at eSportsforeningerne appellerer til både en almen målgruppe, men også en særlig målgruppe, der ikke normalt ville indgå i en foreningssammenhæng. Udover, at eSportsforeninger er med til at styrke sociale relationer og forbedre deres evner inden for eSport, er de også med til at ændre den forhenværende negative diskurs vedrørende gamere. Ved at implementere eSport i foreningslivet, har projektgruppen været vidne til, at der hersker en vis professionalisme i foreningerne som gør, at normerne er så langt fra den negative diskurs, der blev refereret til i problemanalysen. Således er udøverne ikke blot bevidste om det sundhedsmæssige aspekt ved eSport, men også om den dedikation det kræver at træne og udvikle kompetencer i foreningen.

5.2 Fysisk aktivitet i eSportsforeninger

Selvom eSport er en stillesiddende aktivitet hvor kampe i spillene godt kan tage en time og nogle gange flere af dem i træk. I år 2016 Undersøgte en tysk forskergruppe de fysiologiske faktorer for nogle professionelle E-sportsatleter under konkurrence, her udtalte hovedforfatteren, Ingo Froböse blandt andet at atleterne har op til 400 bevægelser i minuttet på tastaturet og på musen hvor størstedelen af bevægelserne er asymmetriske og kombineret med en puls på 160-180 BPM, hvilket svare til en puls som mange løbere har under løb (Rudolf, et al., 2016).

Dette, hurtige reflekser og taktisk overblik stiller nogle høje krav til det fysiske, motoriske og kognitive hos udøverne under konkurrence.

Fysisk aktivitetsniveau i foreningen var generelt meget forskellig fra forening til forening. En af foreningen havde ikke så meget til selve eSportstræning, men at de havde en ordning hvor de kunne frit gå til andre sportsgrene hvis de var tilmeldt eSport. Dette var meget benyttet i denne forening og kun 3 ud af de 15 medlemmer gik ikke til andre sportsgrene i foreningen. Udover dette arrangerede de "bootcamps" hvor de en hel weekend skulle være sammen og primær træne eSport, dog under disse bootcamps er der forskellige andre tiltag end lige eSport. Her var ture i gymnastiksalen med træning af blandt andet motorik, balance, holdånd og kondition i form af gymnastik og boldspil samt ture i svømmehal inkluderet i bootcampen. I denne forening er der dog ved at blive ansat en ny træner som skal have fokus på at få noget fysisk træning ind i eSporttræning.

En anden forening i studiet der tilbød eSport anvendte de "brainbreaks", det vil sige at ca. halvvejs i træningen var der inkluderet en pause hvor der var vand og frugt hvorefter de skulle over i hallen og bruge deres kroppe. Som en del af observationen blev turen i hallen observeret. Her foregik der typisk Stikbold som gav anledning til intensive løbeintervaller. Ud fra observationen blev der noteret at der blev løbet frem og tilbage på banen hele tiden for at undgå bolden. Alle snakkede med alle og der blev grint og hevet efter vejret når der var tid til det. Når folk var blevet ramt skulle de sætte sig ned og kom i live når bolden landede ved dem eller den der skød den døde, her blev der råbt, grint og hevet efter vejret. Når runden var ved at være slut og der ikke var så mange der var i live, kaldte træneren "OG nu er alle i live igen og ny runde starter", der blev altså ikke fundet en vinder af spillet, men spillet var til for at få den fysiske del af det. Når stikbold var færdig gik de over i træningslokalet igen og fik et glas vand og var klar til at træne videre. Denne del varede 20 minutter (observation tid: 19:11 – 31).

Den tredje forening havde ikke fysisk aktivitet som sådan inkluderet, det var mere anbefalinger om at de skulle bevæge sig, træne fysisk ved enten andre sportsgrene eller andet fysisk aktivt uden for træningstiden. Og normen var at man også gik til andre sportsgrene i løbet af ugen og generelt havde en fornuftig tilgang til fysisk aktivitet samt på sigt få en træner med kompetence indenfor fysisk træning og eSport.

Studiets resultater fra observation og udtalelser viste at under træningen til eSport var udøverne stillesiddende på stolen foran computeren dog skulle de være koncentreret i længere perioder med en forholdsvis høj puls. Hver træning dernede var sat til 2 timer, hvor den ene

forening havde en pause inkluderet hvor de skulle over i hallen og spille noget bold. Dette var udøverne i denne forening glade for og de synes det gav rigtig god mening. Flere af dem udtalte at de ikke kan holde til at sidde stille så lang tid og holde sig koncentreret, så derfor var det et positiv tiltag at få en pause hvor de kunne få brændt noget energi af og lære hinanden at kende på en anden måde.

Generelt set gav respondenterne udtryk for at de var meget aktiv i løbet af ugen, flere cyklede frem og tilbage fra skole og aktiviteter, største delen af dem gik til andre sportsgrene i løbet af ugen. Studiet kunne dog ikke sætte en fast tid på hvor meget fysisk aktivitet udøverne lavede, men det stemmer nogenlunde over ens med et andet studie hvor de undersøgte hvor meget elite eSportsatleter trænede og var fysisk aktiv (Kari & Karhulhti, 2017). Her viste deres resultater at udøverne trænede eSport 12-14 timer dagligt (møder, taktik, analyser, events og interviews inkluderet) (Kari & Karhulhti, 2017). Udover de mange timer brugt på eSport viste studiet med 115 atleter at de gennemsnitlig dyrkede fysisk træning, 1,08 timer hver dag, hvilket går godt i spænd med hvad WHO og sundhedsstyrelsens anbefaler, som er 60 minutter fysisk aktivitet dagligt til børn og unge i alderen 5-17 år (Kari & Karhulhti, 2017; Aggestrup & Troelsen, 2017).

Ovenstående studie rapporterede at næsten halvdelen (47%) af respondenterne hovedsageligt var fysisk aktiv for at opretholde deres generelle sundhed, hvor over halvdelen (55%) mente at det havde en positiv effekt på deres karriere inden for eSport (Kari & Karhulhti, 2017). Dette stemte forholdsvis meget overens med studiet her, hvor respondenterne svarede at de synes at fysisk aktivitet og træning ville gavne dem positivt i forhold til deres eSport, specielt hvis de ville være professionelle. Her kom respondenterne ind på det at være sund og fysisk aktivitet bidrager dem med at: kende hinanden i andre situationer end til eSport, forbedre kondition og koncentration, reaktionstid og reaktionsevne samt hjernegymnastik kan være med til at øge deres præstation i eSport. Udover de positive fordele ved at være fysisk aktiv og sund, kom nogle af respondenterne ind på de negative side ved ikke at være i form, dette kunne gå udover bevægelserne i eSport, koncentrationen og var sikkert at man ikke ville blive god til eSport hvis man var i så dårlig form. Dette indikerer som det andet studie, at udøverne godt ved at det at være fysisk aktiv og sund er et positivt element for dem i forhold til deres generelle sundhed men også i forhold til eSport.

Med DGI som stor aktør inden for eSport, har de som nævnt i problemanalysen stor fokus på at fremme sundhed, fysisk aktivitet og fremme de sportslige elementer i eSport. Her ser DGI at

det er vigtigt at være fysisk aktiv og generelt sund som en del af normen ved at dyrke eSport i en forening. DGI nævner på deres forside indenfor eSport 10 grunde for at deltage i en eSportsforening i samarbejde med DGI hvor de nævner at Danmark er en af verdens førende eSportslande hvor hver femte 18-29 årige dyrker det på konkurrenceniveau og ca. 600.000 danskere jævnligt spiller computer, udover dette nævner de hvad eSport kan bidrage til individet, så som en ny målgruppe kan aktiveres og skabe nye fællesskaber, stimulere til at arbejde med svagheder samt styrke kommunikation, samarbejde, taktiske og strategiske evner samt øge koncentration, koordination og styrke udøverens selvværd og evnen til at lære samt motivere til fysisk bevægelse (Bille, 2017). Med deres erfaring inden for foreningslivet og sportsverden har de mange tråde at anvende i forbindelse til eSport og bidrage til at få det anerkendt som en sport. Udover hvad DGI har af tiltag for at fremme sundhed, fysisk aktivitet og det sportslige, har idoler inden for området også en stor indflydelse. Blandt andet promovere Astralis (en af verdens bedste eSport hold inden for counterstike) i deres tv-udsendelse 'Gamerne – Danmarks nye sportsstjerner' vigtigheden i at være sund og udøve fysisk aktivitet og hvordan det kan påvirke deres eSport som kan være med til at præge de unges udøvers tilgang til fysisk aktivitet og sundhed. Disse tiltag fra DGI og idoler kan blandt andet være en af grundene til hvorfor respondenterne i dette studie har bred enighed om at man ikke kan blive rigtig god til eSport uden at dyrke fysisk aktivitet og gå op i sundhed.

5.3 Udfordringer ved deltagelse i en eSportsforening

Som nævnt i problemanalysen har der de tidligere år været og hersker til dels stadig negative fordomme og diskurs computerspil. Her kan det at spille computer hurtigt blive sat i forbindelse med usunde vaner i form af usund kost som chips, cola, slik og fastfood efterfulgt af stillesiddende aktivitet i timevis. Disse fordomme kan blandt andet være med til, at nogle af de unge som gerne ville gå til det, ikke må for deres forældre, som nogen af respondenterne udtalte. Nogle af respondenterne udtalte også at det kun var den ene part af forældre der synes det var en god ide og var okay med det, hvor den anden part ikke forstod og ikke rigtig ønskede de skulle deltage i det. Hvor den anden part måtte trumfe mere igennem og sørge for det blev indgået nogle aftaler i forhold til at skulle starte til eSport.

Udover forældrene der skal overtales og betale for at deres børn kan blive medlem i en eSportsforening, var der to ud af tre foreninger som anvendte udøvernes eget udstyr. Dette

krævede at udøverne skulle pakke og transportere deres udstyr (computer, skærm, mus, tastatur, headset, kabler osv.) hver gang de skulle til træning, også endvidere pakke det sammen og sætte det op igen derhjemme. Dette virkede ikke til at respondenterne synes det var besværligt, men dog nævnte nogle at de havde nogle venner som ikke havde en computer de kunne medbringe.

I den sidste forening nævnte respondenterne at de havde et computerrum med tilhørende computere til rådighed, hvor alle spil og udstyr var klar til dem hver gang. Dette synes alle respondenter fra denne forening var positivt, da det gjorde det meget nemt for dem at komme og derfor ikke en barriere nogle af de respondenter nævnte. Her var det igen barrieren med forældrene der var den største barriere for dem. Respondenter her nævnte dog så at det har hjulpet at snakke med deres forældre om det og få lavet nogle retningslinjer, dette kunne eksempelvis være at det var fint de gik til eSport, så længe de også kunne passe deres andre sportsgrene og lektier til skolen samt retningslinjer for computertid hjemmet.

6 Konklusion

Med udgangspunkt i studiets problemformulering om hvordan forholdet er mellem autonomi, kompetence og tilhørsforhold med henblik på udøvernes motivation for deltagelse i en eSportsforening, blev der foretaget interviews og observation i tre eSportsforeninger under DGI. Både autonomi, kompetence og tilhørsforhold var til stede på hver sin vis, hvor den mest betydende faktor var tilhørsforhold. Eftersom behovene var dækkede, var alle udøvere indre motiverede for deltagelse i eSportsforeningen. Årsagen til, at tilhørsforhold vægtede højere end kompetence og autonomi var, at udøverne var villige til at gå på kompromis med sidstnævnte faktorer, for at tilgodese de sociale relationer på holdet og i eSportsforeningerne. Endvidere konkluderedes det, at udøverne ikke ønsker at gå for meget på kompromis med autonomi og kompetence i forhold til spil og rollefordeling, da de ønsker at bidrage positivt til holdet og føle sig kompetente i deres respektive eSportsspil. Dette kom til udtryk ved, at udøverne ønsker medbestemmelse på spil og roller, så deres kompetencer bliver tilgodeset bedst muligt.

I forhold til oplevelsen af at deltage i en eSportsforening, skabte den store interesse for computerspil, kombineret med fysisk tilstedeværelse med andre, en gennemgående positiv oplevelse for udøverne. Endvidere var kompetenceudvikling og samarbejde alle elementer som bidrog til denne positive oplevelse.

Angående udfordringer ved deltagelse i en eSportsforening var der særligt to udfordringer. Den første og største udfordring var, at få lov af forældre til at begynde i foreningen, da udøverne havde kendskab til kammerater, der ikke måtte deltage for deres forældre. Dette kunne både skyldes en negativ holdning fra forældre eller økonomi i forbindelse med køb af udstyr. Netop udstyret var kernen i den anden udfordring, som kunne være besværligt at få arrangeret, at udstyr skulle pakkes og transporteres frem og tilbage fra foreningen. Dette gjaldt dog ikke én af foreningerne, hvor udstyret var inkluderet ved foreningsdeltagelse.

Fysisk aktivitet og sundhed fyldte forholdsvist meget for udøverne, selvom det var begrænset hvilke tiltag der blev gjort i eSportsforeningerne. Således er udøverne opmærksomme på egen sundhed og udtaler, at hvis de vil være professionelle eSportsudøvere, så er fysisk aktivitet og sundhed en vigtig del, for at kunne præstere på et optimalt niveau. Foreningerne havde forskellige tiltag i forhold til at sætte rammer omkring sundhed, men fælles for dem alle var, at der var målsætninger for mere fysisk aktivitet og at fremme sundhed.

I efterfølgende studier, kunne det være interessant at undersøge, om fundene i nærværende studie også gør sig gældende i foreninger, udenfor DGI. Endvidere var det kun muligt at undersøge mandlige udøvere i dette studie, hvorfor fremtidige studier kunne fokusere på kvindelige udøvere, eller undersøge, hvorfor fordelingen er så forskudt mellem kønnene.

Litteratur

- Aggergaard, S., 2013. Development and appropriation of an integration policy for sport: how Danish sports clubs have become arenas for ethnic integration. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 3(3), pp. 341-353.
- Aggestrup, A. S. & Troelsen, J., 2017. *Kampagner om fremme af fysisk aktivitet blandt børn og unge*, København S: sundhedsstyrelsen.
- Bille, S., 2008. Sunde pc-nørder. *DGI udspil nr.3*, pp. 38-39.
- Bille, S., 2017. *10 gode grunde til at esport hører hjemme i fremtidens foreningsliv*. [Online] Available at: <https://www.dgi.dk/esport/artikler/esportforeninger-faar-oeget-stoette-af-dgi> [Accessed 30 Oktober 2017].
- Brinkmann, S. & Tanggaard, L., 2010. *Kvalitative metoder - En grundbog*. 1. ed. København: Hans Reitzels Forlag .
- Deci, E. L., Connell, J. E. & Ryan, R. M., 1989. Self-Determination in a Work Organization. *Journal of Applied Psychology*, 74(4), pp. 580-590.
- Deci, E. L., Koestner, R. & Ryan, R. M., 1999. A Meta-Analytic Review of Experiments Examining the Effects of Extrinsic Rewards on Intrinsic Motivation. *Psychological Bulletin*, 125(6), pp. 627-668.
- Deci, E. L. & Ryan, R. M., 2000. The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), pp. 227-268.
- Deci, E. L. & Ryan, R. M., 2008a. Facilitating Optimal Motivation and Psychological Well-Being Across Life's Domains. *Canadian Psychology*, 49(1), pp. 14-23.
- Deci, E. L. & Ryan, R. M., 2008b. Self-Determination Theory: A Macrotheory of Human Motivation, Development, and Health. *Canadian Psychology*, 49(3), pp. 182-185.
- Denzin, N. K. & Lincoln, Y. S., 2011. *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. 18. ed. Harvard: SAGE Publications.
- DeWalt, K. M. & DeWalt, B. R., 2011. *Participant Observation: A Guide for Fieldworkers*. 1. ed. New York: Altamira Press.

DGI, 2017. *DGI.dk*. [Online]

Available at: <https://www.dgi.dk/esport/esport>

[Accessed 10 oktober 2017].

Eime, R. M. et al., 2013. A systematic review of the psychological and social benefits of participation in sport for adults:informing development of a conceptual model of health through sport. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 10(135), pp. 1-14.

Fromme, J. & Unger, A., 2012. *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. London: Springer.

Funk, D. C., Pizzo, A. D. & Baker, B. J., 2017. eSport Management: Embracing eSport Education and Research Opportunities. *Elsevier*, 1(442), pp. 1-7.

Gomez-Pinilla, F. & Hillman, C., 2013. The Influence of Exercise on Cognitive Abilities. *Comprehensive Physiology*, 3(1), pp. 403-428.

Jonasson, K. & Thiborg, J., 2010. Electronic Sport and its Impact on Future Sport. *Sport in Society*, 13(2), pp. 287-299.

Kari, T. & Karhulahti, V.-M., 2016. Do E-athletes Move? A Study on Training and Physical Exercise in Elite Esports. *international Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 8(4), pp. -.

Kari, T. & Karhulhti, V.-M., 2017. Do E-athletes Move? A study on Training and Physical Exercise in Elite Esports. *International Journal of gaming & computer-mediated Simulations*, 8(4), pp. 53-66.

Kvale, S. & Brinkmann, S., 2009. *Interview: Introduktion til et håndværk*. 2. ed. København: Hans Reitzels Forlag.

Lee, D. & Schoenstedt, L. J., 2011. Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives. *Journal of Research and Health, Physical Education, Recreation, Sport & Dance*, 6(2), pp. 39-44.

Lyngbye, c., 2017. *interview med astralis: Det handler om hårdt arbejde og holdånd*. [Online] Available at: <http://bornibyen.dk/koebenhavn/articles/interview-med-astralis> [Accessed 10 11 2017].

Mejdal, K., 2017. *DGI.dk*. [Online]

Available at: <https://www.dgi.dk/foreningsledelse/min-landsdelsforening/dgi->

oestjylland/artikler/dgi-raekker-ud-mod-oestjyske-gamere

[Accessed 15 september 2017].

Newzoo, 2017. *Global eSports Market Report - Trends, Revenues and Audience Toward 2020*, -: Newzoo.

NPF-LAN ApS, 2017. *npf.dk*. [Online]

Available at: <https://npf.dk/hvad-er-npf/>

[Accessed 1 november 2017].

Nøhr, L. S., 2017. Esporten kommer ind i foreningslivet. *DGI midt og vestsjælland*.

Pelletier, L. G., Fortier, M. S., Vallerand, R. J. & Brière, N. M., 2001. Associations Among Perceived Autonomy Support, Forms of Self-Regulation, and Persistence: A Prospective Study. *Motivation and Emotion*, 25(4), pp. 279-306.

Pelletier, L. & Sarrazin, P. G., 2007. Measurement issues in self-determination theory and sport. In: N. C. Martin Hagger, ed. *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Exercise and Sport*. -: Research Gate, pp. 143-152.

Przybylski, A. K., Rigby, S., Deci, E. L. & Ryan, R. M., 2014. Competence-Impeding Electronic Games and Players' Aggressive Feelings, Thoughts, and Behaviors. *Journal of Personality and Social Psychology*, 106(3), pp. 441-457.

Ringdal, J. et al., 2017. *DGI's arbejde med eSport. Notat til hovedbestyrelsen 10. marts 2017*. -: DGI.

Rudolf, K., Grieben, C., Achtzehn, S. & Froböse, I., 2016. *Stress im eSport – Ein Einblick in Training und Wettkampf*. Bayreuth: German Sports University Cologne.

Ryan, E. L., 1975. *Intrinsic Motivation*. - ed. New York: Plenum Press.

Ryan, R. M., Mims, V. & Koestner, R., 1983. Relation of Reward Contingency and Interpersonal Context to Intrinsic Motivation: A Review and Test Using Cognitive Evaluation Theory. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45(4), pp. 736-750.

Ryan, R. M., Rigby, S. & Przybylski, A., 2006. The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Clinical and Social Sciences in Psychology*, 30(4), pp. 344-360.

Ryan, R. M., Vallerand, R. J. & Deci, E. L., 1984. *Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions*. - ed. New York: Plenum Press.

Sonne-Ragans, V., 2012. *Anvendt videnskabsteori - reflekteret teoribrug i videnskabelige opgaver*. København: Samfundslitteratur.

- Suits, B., 2007. The Elements of Sport. In: W. J. Morgan, ed. *Ethics in Sport*. Ohio State University: Human Kinetics, pp. 9-19.
- Tønnesvang, J. & Hedegaard, N. B., 2015. *Kvadrantmodellen*, Aarhus: KLIM.
- Umberson, D. & Montez, J. K., 2011. Social relationships and health: A flashpoint for health policy. *Journal of Health and Social Behavior*, -(), pp. 54-66.
- Vansteenkiste, M. et al., 2004. Motivating Learning, Performance, and Persistence: The Synergistic Effects of Intrinsic Goal Contents and Autonomy-Supportive Contexts. *Journal of Personality and Social Psychology*, 87(2), pp. 246-260.
- Wentzel, K. R. & Brophy, J. E., 2014. *Motivating Students to Learn*. 4. ed. Michigan: Routledge.
- WHO, 2017. *WHO.int*. [Online]
Available at: <http://www.who.int/about/mission/en/>
[Accessed 9 oktober 2017].