

E-SPORT SOM FÆNOMEN

Speciale i Interaktive Digitale Medier

Kandidatuddannelse fra Aalborg Universitet

Thor Vest Tidemand, BA i Medialogi

Aalborg Universitet - Juni 2019

Vejleder

Tem Frank Andersen, Institut for Kommunikation og Psykologi

Afleveringsmåned: Juni 2019

Omfang: 189.261 tegn med mellem - 78,9 normalsider

Læsevejledning

Denne afhandling er opdelt i 10 kapitler: Indledning, indkredsning af problemstilling, litterature review, metode og undersøgelsesdesign, dataindsamling, dataanalyse, diskussion, konklusion, litteraturliste og bilag. I begyndelsen af ethvert kapitel – undtagen indledning, konklusion og litteraturliste – er der en introduktion til kapitlet, som indikerer hvad det angivne kapitel vil forsøge at opnå. Denne introduktion er netop for at klargøre læsten på kapitlets indhold, og hvad de kan forvente af kapitlet.

Alle figurer er nummereret og kommenteret igennem afhandlingen. En reference til en sådan figur vil enten blive brugt eksplicit i teksten – såsom se figur x – eller i parentes i teksten (se figur x). Ligeledes er der under hver figur en kort beskrivelse samt kilde til dens oprindelse. Ligeledes er der gennem afhandlingen referencer til bilag, hvilket også vil foregå som i referencen til figurer, altså for eksempel (se bilag x: titel). Det kan ligeledes forekomme, at der i afhandlingen bliver refereret til tidligere eller kommende kapitler, afsnit eller underafsnit, og dette vil blive gjort gennem samme referencemetode. Alt dette er gjort for at gøre det nemmere for læseren at bladere frem og tilbage, hvis dette ønskes, og at tjekke op på sammenhængen mellem dele af afhandlingen.

Alle anvendte kilder i afhandlingen vil være at finde i litteraturlisten (se kapitel 9: Litteraturliste). Samtidig er det sidste kapitel et bilag, hvor der vil være eksempler på beskrevne processer i afhandlingen, samt materiale fra kandidatspecialets skabelse. Alt materiale i bilaget vil være refereret et sted i afhandlingen mindst én gang, så det ikke er i bilaget uden at blive brugt.

Til sidst bliver der i afhandlingen generelt brugt en del engelske kilder, og fagord herfra vil ofte blive bevaret i dets oprindelige sprog, men sat i enkelte anførselstegn (’x’), hvis dette i konteksten gør det tydeligere for læseren, at grunden til at det ikke er oversat, er fordi der bevarer det oprindelige fagord eller fremmedord brugt i den citerede kilde.

Omvendt er der blevet brugt almindelige anførselstegn (”x”) ved brug af danske tale-udtryk, ord eller udtalelser, der skal fremhæves. Ligeledes er citater i almindelige anførselstegn (”x”) samt *kursiv* for netop at skille dem nemmere ud fra resten af teksten.

Abstract

This master's thesis sets its focus on the growing phenomenon of e-sports. The motivation behind this focus is twofold. First, there is the student's own experiences in competitive e-sports and as such a personal interest in investigating the practice. Then, there is the observation that trying to grasp and understand e-sports is mostly done from the perspective of the market, business, technology, viewership and so on, instead of from a cultural perspective focusing on the practitioners of e-sports. Therefore, there is also a scientific curiosity behind this thesis and the finding, that even though e-sports is a researched topic, the author believes it lacks an understanding of one segment of its core users: the professional e-sport practitioners.

Establishing the pre-understanding of the problem area as well as conducting background research, the thesis then moves on to the research question, which is: *"What does the professional e-sports practitioners think of their own practice, and specifically in reflection to sports?"*. This is designed with the underlying thoughts of McGonigal's statement regarding e-sports as being able to "improve quality of life" as well as how the digital interactivity is affected by the high level of competition, but lacking level of control in the scene. To narrow the scope of the study the game genre of Digital Collectible Card Games is chosen, as well as the specific game of Hearthstone within this genre.

From here, a literature review is conducted regarding how to define e-sports in the thesis, as well as how to understand how others think about their own practice. The study takes the scientific theory perspective of the phenomenological approach trying to go about the study in an inductive and empirical way. In more precise terms, the approach leans more towards Heidegger than Husserl, and takes a more hermeneutical phenomenological style with allowing the context of the author to be a part of the understanding and interpretation of the study.

The research design is a qualitative strategy and the chosen methods are autoethnography, game analysis and focus group interview. The autoethnography is carried out on the authors own experiences in e-sports using three "epiphanies" and hereafter reflection-on-action. The game analysis is a "game community" analysis focusing on the audience, game community and cheats of the game Hearthstone. The focus group interview is conducted virtually with four professional Danish e-sports practitioners in Hearthstone. Afterwards, the interview is transcribed and condensed into units of meanings.

Looking closer at the condensed meanings and dividing them into themes and then creating statements from them, the findings can be more easily accessed and compared to the results of the autoethnography and game analysis. The results from the autoethnography are recognizable in the statements, as well as the results from the game analysis. The study is then discussed with a state-of-the-art review and reflections on further work.

The conclusion explains how far in the qualitative process the study got in the end, elaborating on further iterative work possibilities, as well as brings up the research question and the underlying thoughts again. These are concluded upon, leading to an attempt to develop a work-in-progress theory that: *"The professional e-sports practitioners in Hearthstone originally thought e-sports as an opportunity to compete with others without the need of social and physical demands that other alternatives implied"*.

Forord

Dette kandidatspeciale er produktet af specialesemestret i uddannelsen Interaktive Digitale Medier (cand.it) på Aalborg Universitet lokaliseret i Nordkraft, men ligeledes også et resultat af hele kandidatforløbet på ovenstående studie samt bachelor i Medialogi også på Aalborg Universitet. Curriculum for kandidatspecialet dikterer, at specialet enten kan være *”en teoretisk, metodisk eller analytisk orienteret afhandling eller være orienteret mod teoretisk og metodisk baseret praktisk og konstruktiv design og implementering”*, og denne rapport er således en analytisk orienteret afhandling. Siden godkendelsen af emnevalget er det valgte fokus både blevet skarpere og ændret enkelte gange, men det oprindelige observerede fænomen og videnskabelige undren er forblevet uændret.

Gennem hele uddannelsesforløbet på tværs af Medialogi og Interaktive Digitale Medier har jeg været fascineret af digitale spil og dets potentiale, blandt andet når man arbejder med problembaseret læring. Det var ligeledes min fortid i e-sportens verden, der fik mig til at søge ind på studiet. Undervejs blev denne interesse til en mere videnskabelig undren omkring mulighederne indenfor områder såsom spildesign, gamification, spilproduktion og brugerstudier. Kandidatspecialet udvidede min viden og erfaring indenfor disse områder og resulterede tilmed i en praktikoplevelse som projektleder i egen spilproduktion gennem DADIU. Det virker derfor passende, at mit kandidatspeciale runder af, hvor det hele startede, men med den nye akkumulerede viden og erfaring bag sig.

Således tager specialet sit udgangspunkt i egen refleksion af tidligere praktisering af e-sport og forsøger herefter at analysere og definere den pågældende spilgenre. Begge af disse datakilder fungerer som fundament for den afsluttende fokusgruppe med relevante, erfarne e-sport-udøvere. Specialet søger gennem sine tre trin at analysere og beskrive, hvad e-sportens brugere tænker om sin egen praksis, men også i relation til sport.

Derfor vil jeg også tage denne mulighed for at takke mine fokusgruppemedlemmer: Nicklas Dittmer ”Tessin” Christensen, Frederik Høj ”Høj” Nielsen, Erik Diniz Costa Lopes ”Chachaboizz” Lindby og Dario ”Dorathor” Rahimic. Mange tak for jeres tid og ord. I var meget engagerede i vores samtale, og det var mig en stor ære at have jer samlet til det tredje og sidste trin i mine datakilder.

Dernæst også en stor tak til min vejleder, Tem Frank Andersen, for både at tilbyde faglig sparring, komme med de rigtige inputs og i lige mængder give svar såvel som nye spørgsmål til undren. I en periode med store personlige konflikter tæt ind på kroppen, som uundgåeligt komplicerede specialeskrivningen, var det en stor befrielse at have en vejleder, der både kunne give plads og imødekomme, men også tilbyde råd og generelt tjekke op på processen.

Der skal også være en tak til min tidligere DADIU-kollega, nu gode ven og træningsmakker, Jonas, for at holde mig ved ilden igennem vores træning i Nordkraft, men mest af alt for at være der og tage tiden til at lytte, når jeg følte mig allermest påvirket af, hvad der foregik. Ligeledes en tak til en anden god ven, Anders, for altid at skrive til mig og høre, hvordan det gik. Det kan betyde mere, end man lige går og tror.

Igennem de personlige konflikter, samt pludselige flytning sidst i specialeskrivningen, har ingen været der mere end min kæreste og bedste ven, Amanda, og derfor en sidste tak for din evige opbakning, tillid og tålmodighed. Semestret blev på ingen måder, som hverken du eller jeg forventede, men sammen med din støtte så jeg kandidatspecialet til ende. Tak.

Indholdsfortegnelse

1 Indledning	1
2 Indkredsning af problemstilling	3
2.1 Problemfelt	3
2.1.1 E-sportens udfordringer	4
2.1.2 E-sportsudøvernes relevans for problemfeltet	5
2.2 Forforståelse	6
2.2.1 Hvad er e-sport fænomenet?	7
2.2.2 Globale landkort for e-sport?	7
2.2.3 Hvem er e-sportudøvere?	9
2.3 Problemformulering	10
2.4 Afgrænsning	12
3 Litterature review	13
3.1 Litteraturindsamling	13
3.2 Definition af e-sport	14
3.3 At tænke om sin egen praksis	15
4 Metode og undersøgelsesdesign	18
4.1 Videnskabsteori	18
4.2 Kvalitativ metode	20
4.3 Undersøgelsesdesign	22
4.3.1 Autoetnografi	25
4.3.2 Spilanalyse	26
4.3.3 Fokusgruppe	28
4.3.4 Meningskondensering	30
4.4 Struktur og planlægning	31
4.4.1 Den videnskabelige struktur	31

4.4.2 Rapportens struktur	32
5 Dataindsamling	34
5.1 Trin 1: Autoetnografi	34
5.1.1 Første 'epiphany': En del af kulturen	34
5.1.2 Anden 'epiphany': En overgang, men til hvad?	36
5.1.3 Tredje 'epiphany': Bronze bedre end sølv	37
5.2 Trin 2: Spilanalyse	38
5.2.1 Audience	38
5.2.2 Game Community	39
5.2.3 Cheats/mods/hacks/bugs	40
5.3 Trin 3: Fokusgruppe	41
6 Dataanalyse	44
6.1 Meningskondensering	44
6.2 Opsummering	46
7 Diskussion	48
7.1 State of the art review	48
7.2 Videre perspektiv	50
8 Konklusion	52
8.1 Afsluttende tanker	53
9 Litteraturliste	54
9.1 Bøger, rapporter og artikler fra database	54
9.2 Resterende artikler og referencer fra nettet	56
10 Bilag	58
10.1 Litteraturindsamling eksempel	58
10.2 Kategorisering af e-sportskilder	58
10.2.1 E-sport som business	58

10.2.2 E-sport som kultur.....	59
10.2.3 E-sport som teknologi	60
10.3 Eksempel af Mathiassen-model i proces.....	61
10.4 Spørgeguide til fokusgruppeinterview	61
10.4.1 OPENING	61
10.4.2 INTRODUCTORY	61
10.4.3 TRANSITION.....	62
10.4.4 KEY	62
10.4.5 ENDING	62
10.5 Transskribering af fokusgruppeinterview	63
10.6 Meningskondensering tabel	96

1 Indledning

Citatet til denne indledning oprinder fra bogen *Ready Player One* (2011) skrevet af Ernest Cline. Det var et citat, der gennem de indledende processer til dette kandidatspeciale sad fast i forfatterens tanker, da det tydeligt – om end litterært og dramatisk – beskriver hvor stærkt et spil kan være.

“Being human totally sucks most of the time. Videogames are the only thing that make life bearable.”
– James Halliday (Cline, 2011).

Citatet er ganske vidst skrevet af Cline (2011), men inde i selve bogens univers er det et af James Hallidays mest velkendte citater, som er en af hovedpersonerne i bogen samt skaberen af spillet OASIS. Alle spillerne i OASIS har sin egen avatar. Meget ligesom mange andre moderne digitale spil. Generelt kan man leve hele sit liv inde i OASIS, hvor man praktisk talt kan gøre alt, hvad hjertet begærer. Eller, man ville kunne leve hele sit liv derinde, hvis ikke det var fordi, at man skulle spise og leve, som mennesker nu skal:

“I created the OASIS because I never felt at home in the real world. I just didn't know how to connect with the people there. I was afraid, for all of my life, right up until the day I knew my life was ending. That ... that was when I realized that, as terrifying and painful as reality can be, it's also the only ... the only place where you can get a decent meal. Because reality ... is real. You understand what I am saying?”

– James Halliday til Parzival (Spielberg, De Line, Farah, & Krieger, 2018)

Ovenstående citat er fra filmatiseringen af *Ready Player One* instrueret af Steven Spielberg (2018), og sætningerne bliver sagt af James Halliday. De to citater tilsammen illustrerer blandt andet Hallidays udvikling fra det første citat, yngre Halliday, til den ældre og nu dødende, Halliday, der samtidig reflekterer tilbage omkring sin livstid og forsøger at lære fra sig. Dette citat reflekterer måske ikke kun Hallidays rejse og nu ældre jeg, men muligvis også de egenskaber som han har lært inde i OASIS. Fordi interaktionerne i den virtuelle realitet er stadig sociale interaktioner, og selv dette kan skabe sociale relationer (McGonigal, 2011, s. 181-182), der med tiden kan blive til erfaring og muligvis øge den sociale aktivitet.

Relevansen i dette ligger i, at på trods af at bogen - såvel som filmen - omhandler arkade kulturen fra 1980'erne (Cline, 2011), passer den ligeledes godt ind i det enogtyvendeårhundrede. E-sportens turneringer har millioner af tilskuere, spil har mere end billioner af timers spilletid og flere spillere deler deres oplevelser online (Witkowski, Hutchins, & Carter, 2013). I 2016 blev der registreret op til 323 millioner af e-sport entusiaster og tilskuere i alt, og det største spil, League of Legends, opnåede flere end 67 millioner spillere (Statista, 2019a).

E-sportudøvere kan tjene utroligt mange penge igennem turneringer ligesom den i OASIS. I 2018 fik vinderne af Dota2 turneringen *The International 2018* mere end 11 millioner dollars (Dota2, 2019). Der er generelt penge nok at tjene i sådanne turneringer, at vinderne bagefter kan trække sig tilbage og nyde livet ligesom det er insinueret i *Ready Player One* (Spielberg et al., 2018).

Ligesom i OASIS er e-sportudøvere placeret i en fysisk realitet, men konkurrencen foregår i en virtuel verden. Dette betyder at ved mindre de bliver sat i fare i den fysiske verden, så er faren kun i den virtuelle realitet, og det er deres avatar, der bliver udsat for faren så at sige. Siden en avatar ikke kan mærke smerte, og den fysiske e-sportudøver ikke mærker den virtuelle smerte, er der ingen konsekvens ved faren (Jenny, Manning, Keiper, & Olrich, 2017).

"Being human totally sucks most of the time. Videogames are the only thing that make life bearable" (Cline, 2011) er måske en smule dramatisk formuleret, men både i min familie, vennekreds, arbejdskreds og på min egen krop har jeg oplevet, hvordan videospil kan opsluge ens tid og blive det eneste, man tænker på. Denne tendens kan kun blive forstærket, hvis man tilmed har svært ved at socialisere sig eller er bange for at gå ud foran sin dør. Der har endda været mennesker, som døde i forbindelse med at spille videospil eller påvirket af dette (Nguyen, 2017).

Men et spil med virtuel realitet er ikke den eneste måde at komme væk fra virkeligheden, og spil behøver ikke nødvendigvis at have negative eller farlige vaner – tværtimod. Jane McGonigal (2011) snakker i sin bog *Reality is Broken – Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* omkring spil med positive vaner og effekter, såsom spil i en alternative realitet (ARG) kontra virtuel realitet (VR). Hun siger følgende: *"... my research shows that because ARGs are played in the real-world contexts, instead of in virtual spaces, they almost always have at least the side effect of improving our real lives. And so while others might distinguish between "serious" ARGs and "entertainment" ARGs, I prefer to look at all ARGs as having the potential to improve our quality of life"* (McGonigal, 2011, s. 120-127).

McGonigal snakker i denne kontekst om spils rolle tilbage i græsk historie, og hvordan spil havde til formål – ja faktisk var designet til – at forbedre civilisationens livskvalitet og helt præcist forhindre lidelser og samtidig sprede glæde. Selv dengang var det sociale element involveret, og spil var et incitament til at give folk noget at lave; på trods af at de måske endda sultede eller var under lignende omstændigheder (McGonigal, 2011, s. 10). Det er jo meget lignende den situation, hvorpå OASIS bliver populær i *Ready Player One*. Her er befolkningen fattig og sult, de lever i dårlige omstændigheder, og for mange er spillet OASIS en flugtvej. McGonigals eksempel handler om et fysisk spil, men nutidens digitale spil er designet i høj grad ud fra samme filosofi og spildesign. Så med denne påstand bag sig, er e-sporten som fænomen endnu mere interessant.

Følelsen af at komme væk fra hverdagen igennem videospil er ikke meget anderledes end dem, der gør præcis det samme ved at læse en bog eller høre et stykke musik, men alligevel føler de, at computerspil er så meget anderledes – som McGonigal også nævner: *"Amazingly, some people have no interest in understanding why this is happening or figuring out what we could do with it (computer games). They will never pick up a book about games, because they're already certain they know exactly what games are good for – wasting time, tuning out, and losing out on real life"* (McGonigal, 2011, s. 11). Disse fordomme er blandt de mange, som e-sportsudøvere rundt om i verden støder på. Og som McGonigal påpeger, så er mange af disse visheder fra personer, der ikke engang har sat sig ind i, hvad e-sport er.

E-sport som fænomen er allerede i udvikling både i form af popularitet, voksende events, antal af spillere og tilskuere samt antal timer brugt i de forskellige spil (Llorens, 2017; Witkowski et al., 2013; Pizzo et al., 2018; Statista, 2019b). Og dette er ikke det eneste, fordi e-sport er også blevet en del af højere uddannelser (Jenny et al., 2017), samt den generelle indtægt på e-sport er i vækst (Statista, 2019c), og e-sportens præmiepenge er endda oppe på et niveau, hvor det konkurrerer med traditionel sport i nogle områder (Statista, 2018).

Ovenstående vakte min interesse for at forsøge at forstå, hvad det betød at være en e-sportudøver og deres praktisering i dette nye fænomen. Især fordi jeg selv tilbage i tiden havde været e-sportudøver på et nationalt plan, men jeg søgte her en videnskabelig analysering af, hvordan e-sportudøvere generelt så sig selv. Med McGonigals påstand omkring, at spil – og i forlængelse e-sport – har potentialet til at 'improve quality of life'.

Jeg vil efter denne indledning – ved mindre andet er skrevet i det specifikke afsnit – omtale mig selv som forfatteren eller i tredjeperson, for netop at tage afstand fra førstepersonsperspektivet og ikke fylde unødvendigt i rapporten, men samtidig have muligheden for at tilføje egen faglige bevidsthed, erfaring og tanker.

2 Indkredsning af problemstilling

Dette kapitel har til formål at tage de indledende tanker og hernæst både indkredse og indsnære dem. Det er her målet, at den endelige problemformulering sigter mod at skabe ny viden i en eller anden form, for eksempel i dette tilfælde at bedre forstå e-sportudøvernes egne tanker om den praksis e-sport er, deres oplevelser i denne praksis og relationen til sport. Yderligere skal problemformuleringen falde inden for curriculum for specialesemestret.

Problemformuleringen har været ændret flere gange igennem processen, men den endelige formulering er et resultat af indkredsningen, dispositionen, feltet omkring problemet såvel som forfatterens forforståelse. Både problemfeltet såvel som forforståelsen søger at give læseren en forståelse af forfatterens erfaring og indsigt i genstandsfeltet, men samtidig inddrage litteratur og kilder for at dokumentere problemstillingerne.

2.1 Problemfelt

Dette kandidatspeciales genstandsfelt er e-sporten, dets brugere og kulturen heri. E-sporten kan ses som mange ting, men lige præcis, hvilken definition denne afhandling ligger sig op af, vil blive defineret senere i rapporten. Fænomenet i sig selv er i vækst på mange forskellige områder (Llorens, 2017; Witkowski et al., 2013; Pizzo et al., 2018; Statista, 2019b). Det kræver blot få søgninger for at finde ud af, hvilke mængder af penge man kan tjene allerede i e-sporten (Dota2, 2019), hvilke mængder af spillere markedet indebærer (Statista, 2019a) og dette er ikke blot for selve e-sportudøverne. Der er nemlig, ligesom i sport, mange slags brugere involveret i e-sporten, både selve udøverne, men også tilskuerne, arrangørerne, trænerne, kommentatorer og såvel folk, der indgår væddemål vedrørende e-sport. Siden den oprindelige synopsis har dette speciale dog med termen brugere været rettet mod e-sportudøverne, altså dem der konkurrer i denne digitale sport.

Der er allerede blevet gjort forsøg på definere, hvad e-sport er. For eksempel, at det ifølge mange kilder udspringer fra analog spil – såsom *Magic: The Gathering* – og der igennem tiden er blevet sat stor fokus på ”det professionelle” element af at spille computerspil (Karhulahti, 2017). Man kan sagtens diskutere, hvorvidt dette professionelle element allerede var til stede i arkademaskinernes tid, men moderne computerspil er meget mere udviklede, og potentialet for udvikling og konkurrence er steget. Samtidig er selve det teknologiske niveau jo også steget, platforme er blevet bedre og mulighederne mangfoldige. De økonomiske muligheder i e-sporten er meget lignende dem fra fysisk sport, nemlig at der er tilskuermulighed, platforme der kan fyldes med indhold og tilhørende potentielt marked med it-udstyr (Snively, 2014).

Det observerede fænomen var her, at der i stedet for at have fokus på selve e-sporten, burde være mere fokus på e-sportens udøvere. Da de i høj grad er en del af kommunikationen og kulturen, og på mange måder er med til at danne og definere den, både som rollemodeller og som aktører. Det er fuldstændig korrekt, at e-sport er et fænomen, og en kulmination af teknologi og markedsmuligheder, men inde bag denne boble, i kernen af e-sport, befinder der sig en gruppe af brugere, som befinder sig i dette domæne på daglig basis.

Ordet boble bliver benyttet i denne sammenhæng, da e-sporten som ethvert andet fænomen i vækst trods alt kan springe. Vækst indikerer at noget vokser utrolig hurtigt, men hvad hvis e-sport allerede er i sin ’golden age’ eller er tæt på at være der? Eller hvad hvis den vækster i en sådan grad, at fænomenet kommer ud, hvor det ikke kan bunde? Denne tanke kommer især, fordi e-sport er i så voldsom vækst, men stadig er relativt nyt som fænomen, og hvem ved hvortil denne vækst går? I denne begyndende disposition er det dog vigtigt først at kigge på, hvilke udfordringer e-sporten rent faktisk står overfor indenfor dette problemfelt.

2.1.1 E-sportens udfordringer

Mange i Danmark tænker stadig, at e-sport ikke eksisterer og tror ikke på, at man kan leve som professionel computerspiller (Winther, 2016). Dette er på trods af, at simple oplysninger omkring dette fænomen kun er få ”klik” væk (Dota2, 2019). Generelt er e-sporten som fænomen meget synlig og transparent på nettet, hvor man kan finde det meste e-sportindhold uden besvær. Man behøver ikke kun kilder for at erfare, hvad manges holdning er til e-sport, og forfatteren har selv oplevet både i sin e-sportskarriere og i det private, hvordan e-sporten både ofte er misforstået og underlagt stereotypiske holdninger. Dette ses også fra mere organisatoriske vinkler såsom en olympisk myndighed fra Tyskland, der blandt andet argumenterer, at e-sport ikke involverer nok fysisk aktivitet, at det ifølge World Health Organisation (WHO) er vanedannende og dermed en sundhedsrisiko, og at der mangler etisk kontrol i dette område (Kjems, 2018). Dette er også svært bare sådan af benægte, når man kigger på, at mennesker har mistet livet i forbindelse med videospil (Nguyen, 2017). Om ikke andet gør det, at man godt kan forstå, hvorfor e-sport har udfordringer.

En kendt game designer og pioner indenfor gamification-feltet, Jane McGonigal, er generelt enig med WHO om det vanedannende element, men i sin bog *Reality is broken* (2011) udleder hun samtidig, hvordan disse vanedannende elementer også kan være socialt indbringende. Hvordan e-sportsudøvere, gamere som hun kalder dem i bogen, eksperimenterer med nye former for sociale bånd igennem spillets vaner, og at de endda genopfinder deres egen samfundsinfrastruktur i disse rammer. Hun argumenterer for, hvordan spil med deres vaner faktisk er med til at danne bedre sociale bånd i hverdagens liv, og at gamere – selvom de måske virker alene – på ingen måder er dette. Ifølge samfundets normer er de måske ”alene”, men det er fordi, at de er sociale på en ny måde, som mange ikke forstår. Tværtimod er de en del af et enormt socialt, online samfund, og hun udleder endda, at i dagens samfund føler man sig mere alene og distanceret fra både familie, venner og naboer, men ikke gamere. Gamere, endda de mest introverte af slagsen, har udviklet en ny form for – hvad hun kalder ’social stamina’ – igennem deres samfund (McGonigal, 2011, s. 77-94).

Dette udtryk ’social stamina’, minder på eller anden måde om Hallidays citat i begyndelsen af indledningen, hvordan han føler sig hjemme i sit spil og lever et helt liv her. På en måde er dette utrolig asocialt, men samtidig udvikler han en masse forbindelser her og udvikler et spil, som utrolig mange spiller og føler en vis form for forbindelse til dets udvikler, Halliday selv. Måske er det, som McGonigal rører ved her, hvordan vores nutidige forståelse rummer det at være social, nye måder at socialisere sig på og udvikle disse forbindelser.

Udover de allerede nævnte udfordringer står e-sport – på grund af dens digitale natur – også overfor andre trusler såsom muligheden for cyberangreb alt efter, hvor sikker spillet og platformen er (Snively, 2014). Cyberangreb kan for eksempel være i form af denial-of-service-attacks (DoS angreb) der har til formål at forstyrre e-sportsudøverens internetkilde og dermed umuliggøre fortsættelse af spillet eller konkurrencen. Der har været flere af sådanne hændelser i både spil som League of Legends og Counter-Strike, men det sker oftest i online spil og ikke til fysiske turneringer eller events. Cyberangreb er dog langt fra det eneste, man skal passe på i e-sport, da man ligesom i traditionel sport kan snyde på andre måder også alt efter spillet og turneringsformen.

E-sport møder generelt mange af de samme udfordringer som de fysiske atleter, såsom at skulle skaffe visa til andre lande, og i Tyskland har dette i længere tid været et politisk emne, hvor debatten står på, om man skal hjælpe dem eller ej – på lige fod med andre atleter – men denne hjælp kommer altså ikke foreløbig fra BOSD ej heller en indbydelse af e-sportens fænomen ind i De Olympiske Lege (Kjems, 2018). Som tidligere nævnt i denne afhandling, sker dette ikke kun i Tyskland, men andre steder såsom Danmark, hvor DIF ligeledes nægter at anerkende e-sporten som sport på trods af, at Kulturministeriet nu vil uddele penge til dansk e-sport (Pedersen, 2017). Der er altså her tydeligt en politisk kamp og debat om, hvorvidt det burde være en sport, men nok også hvorvidt det økonomisk og kulturelt kan give pote. Som der kan læses i artiklen, og som

forfatterne også har oplevet på egen krop, er et af DIFs argumenter ofte, at e-sportudøverne ikke har arbejdet hårdt nok for deres optagelse, og de udtaler yderligere, at der er mange andre forbund, som gerne vil optages. Dette står i stærk kontrast til lande såsom Frankrig og Sydkorea, hvor e-sportudøvere bliver hyldet som stjerner.

Som uddybende svar på, hvorfor e-sport ikke er anerkendt i Danmark som sport, udtaler formanden for DIF, Niels Nygaard, blandt andet, at e-sportens forening i Danmark ikke opfylder foreningskravene, at der er etiske udfordringer ved spil såsom Counter-Strike, hvor man skal skyde hinanden, og at e-sporten er styret af virksomheder og ikke af demokratisk styre. Til sidst udtaler han, at det muligvis slet ikke rent fysisk kræver nok til at være en sport (Pedersen, 2017).

Stifteren og managing partner i Astralis Esport ApS, Frederik Byskov, siger til gengæld i en samtale med Esportsmagasinet, at e-sport ikke har behov for at blive sidestillet med andre sportsgrene for at opnå succes, da det allerede har opnået dette verden over. Han tilføjer dog, at "... *det ville være rart, hvis det blev bredt anerkendt i Danmark. Det ville især hjælpe unge talenter, som kæmper med at få skole og professionel gaming til at gå op. Vi ser nogle af de bedste spillere i Danmark droppe deres uddannelser på gymnasiet eller universitetet for at få tid til at spille på højt niveau. Det er en skam,*" (Winther, 2016). Ifølge Frederik er en del af problemet, at mange danskere ser e-sport som et ukendt begreb, og at de tror e-sport er det samme som at spise pizza og drikke cola foran en computerskærm. Dog er der allerede uddannelsesmuligheder indenfor e-sport, sport eller ej, og dette foregår for eksempel på Campus Vejles sportscollege i e-sportslinjen (Winther, 2016). Forfatteren har ligeledes gået på Campus Vejle og har igennem sine e-sporthold haft kontakt til dette tiltag tilbage i sin karriere, men selve e-sportslinjen blev skabt efter forfatterens dimission.

En artikel af Mariona Rosell Llorens (2017), der er en del af tidsskriftet *Sport, Ethics and Philosophy*, udleder nogle udfordringer såfremt e-sporten blev accepteret som sport. Blandt andet at e-sportudøvere som atleter vil få en ny officiel jobanerkendelse, hvilket i sig selv både kan være godt og skidt. Dette vil betyde, at mange nye love og implementeringer skal tages højde for i e-sporten, og at e-sportsudøvere nu muligvis ville kunne få støtte fra det offentlige og en helt anden infrastruktur. Til gengæld nævner hun også, at mange e-sportsudøvere og e-sportsorganisationer allerede har et professionelt etableret sportsforhold identisk til andre sportsgrene. Generelt vil e-sportsudøverne med en jobanerkendelse bliver gjort mere til en officiel vare, end hvad de før var – lidt ligesom fodboldspillere – men det kan så diskuteres, hvorvidt dette allerede er gældende inden for spil såsom League of Legends. Med andre ord ville der også komme en masse forventninger, potentielle nye krav og restriktioner nedover e-sporten, som det er med alle sportsgrene (Llorens, 2017).

Så hvis e-sport rent definitivt skal accepteres af samfundet som en sport og registreres som dette, kræver det muligvis enten en ændring af e-sporten eller af det billede, vi som samfund har af sport (Jenny et al., 2017).

2.1.2 E-sportsudøvernes relevans for problemfeltet

Denne undren består i, hvorfor alt dette fokus ikke burde starte på selve udøverne, deres kultur, og ikke markedet, økonomien, tilskuerne eller hvorvidt andre, som ikke er direkte involveret i e-sporten, syntes man burde kunne leve af det eller ej og hvorvidt det burde kaldes en sport. Alt dette er uden tvivl vigtigt for at forstå helheden og for at opnå en bred kulturel enighed i, hvad e-sport er, og i høj grad nødvendigt i takt med at fænomenet udvikler sig. Disse punkter er selvfølgelig også interessante for mange instanser af økonomiske og politiske grunde.

Det er dog forfatterens subjektive vurdering, både efter at have arbejdet med det litterære review, men også med sine egne erfaringer og oplevelser i e-sporten, at der ikke er en gennemarbejdet forståelse for disse e-sportsudøvere. Andy Miah (2017) med bogen *Sport 2.0: Transforming Sport for a Digital World* sætter netop i kapitlet *The Serious Gamer as Elite Athlete* fokus på dette aspekt; disse udøvere, hvis fremtid, karriere og liv

der bliver kastet frem og tilbage, i og med de uundgåeligt bliver påvirket af de mange politiske debatter og forvirrede definitioner både professionelt og på hjemmefronten med familie og venner. Hvordan computerspil igennem historien: *"...have historically also been critized as inherently anti-social practices that promote sedentary lifestyles and result in diminished social skills and a lack of participation in supposedly richer pastimes"* (Miah, 2017, s. 89).

Miah (2017) nævner, hvordan computerspil stadig ofte kun er helt forstået af de yngre generationer, men det er de ældre generationer – voksne og politikere – der nu dømmer e-sporten og computerspil uden helt at forstå det (Miah, 2017, s. 89-90) så rent videnskabeligt og akademisk burde man først opbygge bedre studier af disse brugere, for hvad får en e-sportsudøver til at ville spille? Hvad fik en fodboldspiller i sin tid til at ville spille fodbold? Hvordan identificerer de sig selv? Har de overhovedet behov for denne kamp om, hvorvidt det er sport eller ej? Hvordan er deres oplevelser og deres egne tanker om situationen? En kultur er jo ikke kun defineret af dem, der ser på den udefra, men i høj grad også af dem, der ser på den indefra, og hvordan de forstår sin egen oplevelse heri.

Hvad ved vi egentlig om e-sportsudøvrernes kultur? BOSD argumenterer for, at e-sport med sin vanedannende natur udgør en sundhedsrisiko (Kjems, 2018). Samtidig udleder McGonigal (2011), at – om ikke andet – en del af disse vaner ikke er så negative, som man tror, og at de faktisk resulterer i tætte sociale bånd. Omvendt kan det være, at BOSD med sine argumenter mente mere fysiske risikoen ved e-sportens vaner, og derudover er der kilder på, at gamere har mistet livet i forbindelse med videospil (Nguyen, 2017). Selvom det kan diskuteres, hvorvidt dette også kunne have været sket – og garanteret allerede er sket mange gange – i forbindelse med sport også.

Det er altså tydeligt, at selvom der findes videnskabelige forsøg på at forklare, hvad blandt andet spil - og i forlængelse e-sport - kan gøre (McGonigal, 2011), og på trods af utallige debatter omkring e-sport, så er der i dette forarbejde ikke fundet en brugerforståelse. For på trods af ovenstående virker det til, at mange – især dem som ikke er direkte involveret – famler i blinde angående e-sporten. Et eksempel er, hvordan mange ofte bruger voldelige computerspil til at beskrive e-sporten som fænomen, men e-sporten er for stor til at kunne forstås ud fra en genre af spil, og langt fra alle e-sportsspil er voldelige (Miah, 2017, s. 90).

Set i dette lys virker det effektivt at udforske brugerne selv, altså e-sportsudøverne som defineret tidligere, og dette går hånd i hånd med den erfaring og forståelse, som forfatteren har opbygget igennem sit studie med brugeroplevelser, brugerforståelse, gamification og spildesign. Man skal definere problemer, før man designer løsningen, fordi ellers så kan man ende med at gennemføre handlinger, der ingenting hjælper. Ikke dermed sagt at e-sportens accept som en sport, både lovæssigt og kulturelt, ikke hjælper på e-sportens udvikling, men først og fremmest skal man dykke ned i, hvad de reelle brugere forstår, hvad de oplever og tænker om det hele. Måske denne videnskabelige proces i sig selv kan give svar og løsninger på mange af udfordringerne, om end på den kulturelle vinkel.

2.2 Forforståelse

Fortsættelsen af denne disposition søger ligesom problemfeltet at gøre brug af forfatterens erfaring og underbyggende litteratur. Denne gang i et forsøg på at opbygge en grundforståelse for e-sport, hvordan det globale landkort for e-sport ligger, og dernæst hvad der allerede eksisterer af viden omkring e-sportsudøverne. I dette afsnit får læseren yderligere et indblik ind i forfatterens forforståelse indenfor genstandsfeltet, hans forståelsesudgangspunkt, der selvfølgelig støttes af kilder så vidt muligt og har til formål at lægge op til senere analysering og diskussion.

2.2.1 Hvad er e-sport fænomenet?

E-sport kommer af 'electronic sport', men rent praktisk referer det mere til 'competitive video gaming' (Hamari & Sjöblom, 2017). E-sport er ofte vist gennem internettet, selvom man sagtens kan være fysisk tilskuere til mange af begivenhederne. Juho Hamari og Max Sjöblom (2017) definerer yderligere e-sport som: *"A form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces,"* (Hamari & Sjöblom, 2017, s. 211). Heri forstås 'electronic system' som digital og interaktiv, i og med at spillerne laver inputtet igennem interaktion.

Ifølge denne definition er e-sport altså i høj grad en del af human-computer interaction (HCI) feltet, og er samtidig også en stor del af 'experience economy'-konceptet (Borowy, 2013), der igennem årtierne har og stadig er fokuseret på user experience (UX) og generelt holistiske oplevelser og erindringer, og den indflydelse dette kan have på succes og vækst i den moderne alder (se blandt andet Benyon, 2013).

Michael Borowy (2013) konkluderer, som diskuteret tidligere i afhandlingen, at e-sport kommer af arkadekonkurrence fra 1970 og 1980'erne, der igennem årtierne blev mere og mere konkurrenceprægede og organiserede. Især fordi potentialet for ovenstående blev større og større i takt med udviklingen af mere komplekse spil, indtil de digitale platforme tilbød gamere en så intens konkurrencemulighed, at det gav tilskuere incitament til at se med. Som beskrevet i problemfeltet, var de økonomiske muligheder i e-sporten lige pludselig ikke kun udviklingen af platforme, men også de mange tilskuere og et marked for at sælge IT og tilbehør i en naturlig sammenhæng (Snavey, 2014).

Det var altså en blanding af sport, medie og teknologi, der gjorde e-sport til et fænomen, som passede perfekt ind i 'experience economy'-konceptet (Borowy, 2013). Yderligere at e-sportens udvikling også har fulgt forlængelsen af den stigende formidling af sport igennem digitale platforme, samt det stigende fokus på eventmarkedsføring og oplevelser. E-sport i særdeleshed – i kontrast til sport - giver en unik mulighed for at promovere det digitale marked og deres industri, og ifølge Borowy findes der intet bedre eksempel på kombinationen af medie og sport end e-sporten selv. E-sporten som fænomen indeholder udviklingen af spillkulturen, de digitale platforme for tilskuere, eventmarkedsføring og innoverende digitale industrier til sammen (Borowy, 2013). Dette hænger godt sammen med, at e-sport er naturlig udvikling af sport-genren i en digital alder (Llorens, 2017), og med den generelle 'Moore's Law' der forudser en kontinuerlig strøm af hurtigere, bedre og billigere højteknologiske produkter (Schaller, 1997).

Så længe at denne selvopfyldende profeti kører i fuld fart, og hverken brugerbehovene, markedsføringsfordelene, den digitale udvikling og de generelle økonomiske muligheder ser ud til at sænke farten, er det nemt at forestille sig, at e-sporten som fænomen fortsætter med sin hurtige vækst indtil videre. Dette er også en af grundene til, at så mange hektisk forsøger at forstå og definere fænomenet, men også muligvis hvorfor, at så mange har svært ved netop dette. Når man kigger på alt dette tilsammen, er det dog ikke så svært at forstå, hvorfor så mange hundreder af millioner af mennesker mener, at det er værd at spille det og at se det (Statista, 2019a; Statista, 2019b), ej heller hvorfor de mener, at det er kommet for at blive. Ifølge McGonigal går ideen om spil tilbage til ældgammel historie (McGonigal, 2011, s. 10). Spil og leg er en del af menneskets natur.

2.2.2 Globale landkort for e-sport?

Der er tidligere i afhandlingen blevet diskuteret e-sporten som en boble, og hvor langt dens nuværende vækst kan gå. Det har ligeledes været forfatterens iagttagelse, at der er mange mulige grunde og motivationer bag denne pludselige vækst og behov, men der er en person, som har en klar holdning til, hvor langt e-sportens vækst vil gå:

“In 10 years, eSports will be bigger than athletic sports.”

- Emnett Shear (optimizeprime, 2013)

Ovenstående citat er fra Emnett Shear, CEO af Twitch.tv, som var citeret i sin Live AMA på Reddit, hvor han her svarede på, hvilken retning e-sporten ville tage i de næste fem eller ti år. Svaret er yderst optimistisk, men det hænger også sammen med det tidligere underafsnit (se underafsnit 2.2.1: Hvad er e-sportsfænomenet?), hvor det blev forklaret, hvad e-sport fænomenet var, og hvilken vækst det har haft. På det globale plan opnår e-sport enorm vækst, og det er tydeligt, at mainstream holdningen er ”mere e-sport” (Witkowski et al., 2013). Hvorvidt det, citatet siger, er realistisk eller overhovedet muligt, har ikke så meget med sagen at gøre, da essensen i citatet er illustrationen af e-sportens størrelse, og hvor villige folk er til at satse på den. Nu giver det jo selvfølgelig god mening, at ejeren af Twitch.tv vil satse på e-sport, da han lever af det, men tænk igen tilbage på *Ready Player One* og spillet OASIS. I det tilfælde var e-sport klart blevet større end sport, hvis ikke fuldstændig udkonkurreret, og hvem ved hvilken verden vi går i møde.

Dette kommer selvfølgelig ikke uden udfordringer, beskrevet i problemfeltet, men generelt er e-sporten blevet til verdensomspændende events med mange tilskuere (Llorens, 2017). Ikke nok med de fysiske tilskuere til disse events, så har platforme såsom Twitch.tv givet endnu flere tilskuere muligheden for at følge med derhjemme i stuerne. Her er der ikke kun tale om turneringer og events, men endda individuelle e-sportsudøvere, der streamer sin træning, turnering eller bare tilfældigt indhold vedrørende spillet. I 2013 var der hver måned omkring en million gamere, der streamede fra platformen, og helt op til 40 millioner af tilskuere der så med (Pires & Simon, 2014).

Det mest populære spil på globalt plan, League of Legends, havde i 2014 67 millioner spillere hver måned og 27 millioner forbindelser hver dag. Spillets udvikler, Riot Games, havde i 2013 en omsætning på 624 millioner dollars (Llorens, 2017). League of Legends er et eksempel på, hvor populære e-sport spillene kan blive, men det er langt fra en enkelthistorie. Der er mange måder at måle populariteten af spil, for eksempel kan det gøres gennem antallet af aktive spillere, spillets maksimum antal af spillere, spillets anmeldelser eller pengene man kan vinde i dets turneringer, så ovenstående er bare én måde at måle det på. Som vist tidligere i afhandlingen er League of Legends nemlig ikke det spil med den største præmiesum – dette er Dota 2 – selvom League of Legends også er deroppe af. En månedlig undersøgelse fra Newzoo viser, hvor mange unikke spillere der har spillet de listede spil den pågældende måned. Det er målt igennem den åbne platform *Overwolf*, og viser at League of Legends ligger på førstepladsen i april 2019, med Hearthstone: Heroes of Warcraft på andenpladsen og Minecraft på tredjepladsen (Newzoo, 2019).

Ingen lande udviser større fokus på e-sport end Sydkorea (Snavey, 2014), selvom den vestlige hemisfære over de sidste par år er kommet godt efter. Sydkorea var de første til at anerkende og gøre professionel brug af coaches og managers i e-sporten, og deres støtte af e-sport har medført, at sydkoreanske hold blandt andet i spil såsom Starcraft 2 og League of Legends er blandt de bedste i verden. Det var også i Sydkorea at Den Internationale E-sports Føderation (IeSF) blev dannet med målet om at gøre e-sport til sport, og i dag er 46 nationer meldt ind i organisationen (IeSF, 2019) ud af de 196 lande, der findes i verden ifølge FN.

Lige præcis hvorfor, at Sydkorea har været opstarten for en stor del af e-sport, er ikke umiddelbart en del af dette kandidatspeciales genstandsfelt, men der kan være diverse hypotetiske grunde til følgende, såsom eventuel kulturforskel eller økonomisk nød – altså en anderledes infrastruktur end i de vestlige lande, hvor e-sport blev en mulighed for økonomisk vækst og indtjening. Der har endda nogle år været snak om i League of Legends, at de sydkoreanske hold bare altid vil være ligaer foran alle andre, og at har en anderledes morale end vestlige hold.

2.2.3 Hvem er e-sportsudøverne?

Der er mange, der foretrækker at kalde e-sport for 'competitive gaming', dem selv for 'progamere' eller bare spilllets navn kan være nok. For eksempel at den enkelte e-sportsudøver spiller League of Legends på professionelt niveau, og at denne beskrivelse egentlig er nok for dem. Dette udviser igen, at e-sportsudøvere muligvis fokuserer meget på den "professionelle" del af e-sport, og ikke hvorvidt det er ligesom sport (Karhulahti, 2017). Dette er selvfølgelig kun forfatterens erfaring, og det er langt fra alle e-sportsudøvere, der har det sådan, fordi der er også mange, som foretrækker at bruge ordet e-sport.

Dette indikerer vigtigheden i at udforske, hvad e-sportsudøverne tænker om e-sporten, hvad deres oplevelser og kultur er. Fordi hvad ved vi egentlig om dem? Hvad hvis det vi går og tror, egentlig bare er stereotyper? Hvad hvis e-sportsudøvere er ligeglade med, hvorvidt e-sport kaldes for sport eller ej, men bare ønsker bedre sikkerhed og infrastruktur - hvilket at blive legitimeret som rigtig sport kan gøre ved e-sporten. Det kan også være, at de er tilfredse med den struktur, de allerede har, da mange af dem allerede lever og træner, som var e-sporten allerede en sport. Eller måske ønsker de rent faktisk at e-sporten bliver sat side om side med sporten, og at foreninger som DIF stopper med at hævde, at e-sportsudøvere ikke gør nok for at blive kaldt en sport. Pointen er, at vi er nødt til at blive grundstenen og blive klogere på disse brugere. Og dette er endda kun omkring professionelle brugere af e-sporten, men hvad med tilskuere? Eller dem der måske spiller for sjov, men stadig er passioneret omkring e-sport?

Denne afhandling vil gerne hjælpe med at forstå, hvad man skal kalde en e-sportsudøver. Det var forfatterens valg i denne afhandling at kalde dem konsekvent for e-sportsudøvere, da det er en neutral beskrivelse af, at de udøver e-sporten som fænomen, og de fleste har accepteret e-sport som fællesbetegnelse. På grund af manglende infrastruktur og regler om, hvorvidt e-sport egentlig er en sport, er der mange, som er uenige i at kalde dem for atleter. Forfatteren har selv oplevet venner, familie eller bekendte, der har reageret negativt – eller om ikke andet beklagende – om denne betegnelse. Dette kommer især fra traditionelle sportsfolk, eller fra personer der går op i sport. Der er så mange betegnelser, som man kunne eksperimentere med – for eksempel organiserede konkurrerende digitale gamere, elektroniske sportsatleter eller cyberatleter? For det er vel også forkert bare at kalde dem gamere, så meget kan de fleste være enige om, da der er forskel på gamere og e-sportsudøvere, men hvor stor forskel? Der nemlig også lignende afhandlinger, hvor forfatterne i stedet valgte at definere deltagere af professionel e-sport som gamere (Kane & Spradley, 2017).

Igen har forfatteren oplevet, hvordan e-sportsudøvere kan blive hyldet af fans på samme måde som med atleter. Hvordan fans kan stå timer for at få autografer, eller for at få lov til at stille et enkelt spørgsmål. Top spillere i e-sporten bliver idoliseret af e-sportens tilskuere på mange af de samme måder som i sport, og der er endda mange danskere på sådanne lister. Faktisk er Danmark kendt for at have nogle af de bedste e-sportsudøvere på tværs af mange spil i hele verden, og indenfor e-sporten har dette være med til at sætte Danmark på e-sportens landkort så at sige. I Danmark er der spillere såsom N0tail, der vandt den største e-sportsgevinst nogensinde i spillet Dota 2 (Dota2, 2019), spillerne fra Astralis der dominerer på verdensplan i Counter-Strike samt nogle af de bedste vestlige individuelle spillere i verden i League of Legends: Zven, Bjergsen, Svenskeren, Jensen, Froggen og Jesiz. Også i det taktiske kortspil Hearthstone: Heroes of Warcraft har vi haft en dansker på toplistens i mange år, en spiller ved navn Hoej. Selvfølgelig er disse navne ikke deres rigtige navn – eller de behøver i hvert fald ikke at være det – for ligesom i *Ready Player One* har de fleste af disse personer enten et gamertag eller en avatar knyttet til sin repræsentation i e-sporten.

Rent teknisk vil de fleste e-sportsudøvere falde ind under Generation Z i forhold til, hvornår de er født, opvokset og begynder på de højere uddannelser. En af de ting, der definerer Generation Z, er netop deres nærmest medfødte digitale kyndighed, eller 'digital savvy' (Seemiller & Grace, 2017). 'Digital savvy' er,

hvordan Seemiller & Grace (2017) beskriver generationen i deres artikel *Generation Z: Educating and Engaging the Next Generation of Students*, men dette betyder selvfølgelig ikke at alle e-sportsudøvere er 'digital savvy', blot at Generation Z ofte beskrives således. Der er stor forskel på at kunne betjene og beherske noget, og e-sportsudøverne kan som det mindste betjene computeren, men det er nok ikke alle, der kan beherske det nok til for eksempel at snyde eller hacke.

Ligesom det blev udledt igennem Miah (2017), at mange af de personer og instanser, som forsøger at forstå og bedømme e-sport, egentlig ikke helt ved, hvad det er – eller i hvert fald bedømmer e-sporten som helhed ud fra enkelte spil. Denne tanke tilsluttede McGonigal sig også, hvor hun konstaterer, at mange mennesker ikke søger viden omkring e-sport, fordi de allerede mener, at de ved, hvad fænomenet indebærer: "*Wasting time, tuning out, and losing out on real life*" (McGonigal, 2011, s. 11). Dette bliver beskrevet på en anden måde af Arthur Levine (2012) i hans interview med Tamar Lewin, som værende de første 'digital natives' i college. Levine udtaler følgende: "*It's only technology if it happened after you were born,*" (Lewin, 2012).

Dette kan være en mulig forklaring på, hvorfor Generation Z og ældre generationer ser teknologi – og heraf e-sport – forskelligt, eller i hvert fald en af de mange muligheder. Det kan antages, at et fænomen – og teknologien bag det – på mange måder er anderledes, hvis man er vokset op blandt det. Generation Zs største styrke var, ifølge Lewin, deres digitale evner, interesse i globale problemer og håndtering af mangfoldighed. Levine tilføjer, at en af generationens dårligste evner er ansigt-til-ansigt kommunikation og forhold.

Generation Z er blevet kaldt flere ting – ligesom e-sporten – Gen Z, Zs, iGeneration, Gen Tech, Gen Wii, Net Gen, Digital Natives, Gen Next og Post Gen blandt andre. Det er tydeligt, hvordan adskillige af disse navne hentyder til digitale evner eller den moderne tid, de er vokset op i. De er samtidig mere aktive indenfor den digitale verden end andre generationer og foretrækker interaktive medier fremfor passive (Wiedmer, 2015). Det er såmænd antydning, at det største digitale værktøj for Generation Z bliver virtuel teknologi (Mastroianni, 2016), hvilket begynder at minde om *Ready Player One*. Her skal det dog siges, at ikke alle i e-sporten er fra Generation Z, og slet ikke hvis man tæller tilskuere og gamere med. Det er forfatterens erfaring og viden, at de fleste e-sportsudøvere er fra denne generation, eller i slutningen af Generation Y – også navngivet Millennials – men dette varierer også kraftigt alt efter, hvilken e-sport der er tale om (Wiedmer, 2015).

Hvis man sammenligner e-sport med sport, så er der også flere af e-sportens deltagere, som er utroligt unge og alligevel dyrker e-sporten på et professionelt plan. Alder er nemlig ikke en lige så stor betydning i e-sport, og man kan spille det som utrolig ung (Kane & Spradley, 2017), hvilket i mange situationer netop er tilfældet med Generation Z, at både amatørerne og de professionelle er utroligt unge og starter i en tidlig alder. Netop fordi, at man i e-sporten kan starte i en tidlig alder, og at både unge og gamle kan spille side om siden fra starten af, bliver de unge hurtigere professionelle og er ikke længere amatører. Kane & Spradley (2017) omtaler professionelle e-sportsudøvere som en varierende definition, da forskellige e-sportsområder vurderer og definerer, hvornår man er professionel forskelligt. De udleder dog senere, at der i e-sport generelt er en stor forskel på ens 'winrate' mellem professionelle og ikke professionelle.

2.3 Problemformulering

Indenfor genstandsfeltet e-sport er problemfeltet blevet gennemgået, og sammen med forfatterens forforståelse er en begyndende disposition blevet realiseret. For yderligere at indkredse problemstillingen skal denne viden og forståelse sættes sammen for at forme en problemformulering, der så derfra skal forme de valgte metoder og undersøgelsesdesign.

Der er blevet redegjort for de mange forskellige slags brugere indenfor e-sporten, men også indkredset brugerne til have fokus på e-sportsudøverne på professionelt plan. Dette betyder dog ikke, at de eneste udfordringer indenfor problemfeltet pegede i den retning, for der var mange forskellige udfordringer for e-

sporten, og der var flere socioøkonomiske debatter at tage op. På tværs af både det lokale og globale plan foregår debatter mellem, hvorvidt e-sport skal accepteres som sport, hvilke forandringer dette ville medføre rent hypotetisk, hvad det ville kræve, hvor kraftigt og i hvilken grad e-sport påvirker dets brugere.

En ting er dog tydeligt fra indkredsningen af problemstillingen, og det er, at e-sporten som fænomen er i vækst, hvilket også kunne være på grund af store digitale sponsorer, der forsøger at udnytte markedsmulighederne. Hvorvidt den er anerkendt som sport eller ej, er der allerede mange situationer og kontekster, hvor aktørerne i e-sporten nærmest er identiske til en traditionel sport med både de samme professionelle og økonomiske rammer, men at en officiel anerkendelse stadig formentlig vil betyde forandringer, nye udfordringer og krav.

E-sporten skal dog ikke kun betragtes fra fænomenets side, men også fra brugerne inde i dette fænomen. Fra deres vinkel har de siden arkadespillenes tid fået stadig flere spil med stadig mere dybde, der har udvidet muligheden for konkurrenceniveau og udvisning af talent. Dette konkurrencepotentiale har gjort e-sporten mere appellerende til tilskuerne, og man kan lidt sige, at også denne del af e-sporten er en selvopfyldende profeti – eller cyklus. Tilføjer man teorien bag Generation Z, giver det god mening, at disse brugere har omfavnet e-sporten og den digitale kultur generelt.

Hvorvidt det er brugerne, som har passet ind i den digitale og markedsføringsmæssige udvikling, eller om det i virkeligheden er omvendt, kunne også være en mulig videnskabelig undren. Ligeledes kunne afhandlingen søge at definere, hvad traditionel sport egentlig er, og hvorvidt denne er vanedannende ligesom e-sport, og i hvilken grad dette er skadeligt eventuelt med relation til e-sporten. I dette kandidatspeciale er målet ikke at brede sig, men derimod at gribe fat et specifikt sted og udforske dette. I dette tilfælde ville det være interessen i, hvordan e-sportsudøverne forstår e-sporten, de selv er en del af – hvordan forstår de deres egen praksis som brugere. Herfra designs der et forskningsspørgsmål, fordi det er med til at specificere kandidatspecialets fokus og sikre at den indledende generelle ide bliver til en specifik formulering (Bryman, 2012, s. 9-10).

Problemformulering: ”Hvad tænker professionelle e-sportsudøvere om deres egen praksis, og specifikt i refleksion til sport?”

Observationen af McGonigals påstand omkring, at spil kan ’improve quality of life’, har været en undertanke i formningen af ovenstående spørgsmål og står stadig som en indledning til forsøget på at belyse e-sportens praksis og øge den almene oplysning omkring dette stadige unge fænomen og dets brugere. McGonigals påstand står som stærk kontrast til, hvad mange tænker om e-sporten og dens påvirkning af sine brugere, og at kunne bidrage til en mere præcis forståelse er et af dette kandidatspecialets forhåbninger. En sådan forståelse kunne ligeledes også føre til en mere fair bedømmelse, både inden i spillet og af spillets egne udøvere, da det skaber indsigt ind i deres professionelle tanker og refleksioner.

I stil med denne underliggende tanke er også, hvorvidt et fænomen såsom e-sport, der har udviklet et højt niveau af konkurrence, men muligvis uden den form for kontrol og infrastruktur man normalt ville se i sport, har udviklet sin digitale interaktive kultur? Oplever e-sportsudøverne for eksempel meget snyd eller problemer med etik, da der kunne antages, at dette ville være et større problem i e-sport på grund af manglende legitimering igennem dens udvikling. Og hvilken påvirkning har det digitale element på dette, såfremt det er et problem?

Der er sågar store danske e-sportsudøvere på det globale landkort, som ville kunne interageres med og involveres i sådan en undersøgelse. Undersøgelsen ville bidrage til viden omkring det forklarede og valgte felt, men mere end andet give plads til flere sådanne undersøgelser med lignende fokus, der så vil resultere i større forståelse af brugerne i e-sporten og uundgåeligt herefter af e-sporten selv.

Helt specifikt er formålet med dette kandidatspeciale at bidrage med:

1. Et bidrag med viden omkring forståelsen af e-sporten og dets professionelle brugere, mens fænomenet stadig er nyt og i vækst
2. Bidrage til en mere oplyst praksis i e-sporten så det fortsat kan 'improve quality of life'
3. Bidrage til en mere fair bedømmelse af e-sporten både 'off-game' i den almene hverdag, men også 'in-game' i selve e-sportens kultur og praksis

2.4 Afgrænsning

Denne specialeafhandling kan betragtes som et forsøg på at bidrage til en større belysning af e-sportsudøvernes praksis. Mere specifikt forsøger den med sit gennemførte arbejde at forstå, hvad e-sportudøvere tænker om sin egen praksis som e-sportudøver og de oplevelser, der følger med dette. Samtidig forsøger den også at etablere en begyndende forståelse for deres definition og forståelse af relationen mellem e-sport og sport, set ud fra e-sportsudøvernes vinkel. Afhandlingen kan selvfølgelig ikke dykke ned i, ej heller forsøge at afdække alt, hvad e-sportsudøverne tænker og oplever som sin egen praksis, og derfor handler dette afsnit om at afgrænse specialet.

For ikke at brede sig for meget ud, og for netop at være konkret, fokuseret og specifik i denne afhandling, afgrænser denne analyserende undersøgelse sig til en specifik spilgenre. På denne måde kan afhandlingen dokumentere, hvilket fundament der er lagt indenfor forståelsen af disse specifikke spil, og herfra bidrage til andres videre undersøgelser af dette, egen udvidelse af en mere raffineret analyse eller inspirere andre i fremtiden til at gøre det samme med andre spil/spilgenrer.

Den valgte spilgenre er Digital Collectible Cardgames (DCCG) med fokus på spil såsom Hearthstone, da forfatterens egen erfaring som e-sportudøver er indenfor denne spilgenre, samt at de umiddelbare ressourcer indenfor denne spilgenre vil være betydeligt mere indflydelsesrige på grund af forhenværende kontakter og oplevelser. Alt i alt er det rationelt at konkludere, at ovenstående vil medføre et bedre bidrag til det ønskede felt end en vilkårlig anden spilgenre. Omvendt er der mange grene af e-sporten, ligesom der er mange grene af sporten, og man kan ikke forstå dem alle ud fra kun én, men første skridt – og dette kandidatspeciales afgrænsning – er at bidrage til oplysningen inden for ét af felterne.

3 Literature review

Der findes mange forskellige former for literature reviews, og de alle oplyser forskellige fokuspunkter. En mulig definition på et literature review er følgende:

“[A literature review should] demonstrate ... a fully professional grasp of the background theory to your subject”

- (Phillips & Pugh, 2010, s. 64)

Meningen med dette literature review er – ligesom citatet siger – blandt andet at demonstrere en professionel og videnskabelig forståelse af teorien, der hænger sammen med det valgte genstandsfelt og forskningsspørgsmål. Med professionel forståelse menes i denne sammenhæng, at reviewet er organiseret i en brugbar struktur, og at indholdet kan skabe byggesten for andre med lignende undren eller fungere som interesse i andres afhandlinger (Phillips & Pugh, 2010, s. 64).

Forståelsen af et literature review i dette kandidatspeciale lægger sig herudover op ad grundprincipperne fra Diana Ridleys (2012) guide til netop dette. Derfor brydes literature reviewet også op i to dele: den ene er en integrerede proces udført i selve indsamlingen af litteraturen og kilderne fra begyndelsen af rapporten, og den anden er den færdige, strukturerede og opstillede literature review (Ridley, 2012).

Den første del er mindre indlysende i selve afhandlingen, og derfor vil den blive uddybet kort nedenfor i dette review.

Den anden del er på grund af rapportens struktur allerede integreret delvist i indkredsningen af problemstillingen i den forstand, at brugen af litteraturen heri er med til at identificere problemet bag forskningsspørgsmålet og dermed opbygge den eksisterende viden, hvorfra de fremtidige analyser kan tage form. Eksplicit i dette kapitel vil dog være at finde resten af denne del, som her fokuserer på defineringen af den valgte e-sport teori samt baggrundsteorien fra forskningsspørgsmålet.

Her skal det tilføjes, at dette literature review ikke bestræber sig på – ej heller forsøger at hævde – at tømme det kolossale felt af litteratur selv for et relativt nyt videnskabeligt område såsom e-sportens fænomen, men i stedet at gennemgå og forstå de relevante og vigtigste kilder, så der opbygges en akademisk baggrundsforståelse (Bryman, 2012, s. 8).

3.1 Litteraturindsamling

Den integrerede literature review startede allerede første gang, at kilder blev indsamlet til denne rapport. Eksempel på dette kan ses her (se bilag 10.1: Litteraturindsamling eksempel). Derudover har der hele tiden i kandidatspecialet været fokus på, hvilke typer af kilder der er blevet benyttet. Det har været prioritet at benytte sig udelukkende af kilder fra databaser såsom Google Scholar, AUB eller andre, hvor for eksempel Google Scholar ikke søger hele det offentlige netværk, men i stedet kun litteratur fra akademiske udgivere, universiteter eller andre akademiske depoter. De fleste kilder er således videnskabelige tekster, publikationer indenfor akademiske tidsskrifter eller udgivne afhandlinger.

Dette har ikke altid været muligt at udføre, og der er enkelte gange blevet brugt artikler eller referencer fra internettet, som ikke har været fra databaser. Disse kilder er mindre videnskabelige og akademiske, men disse steder – især indenfor nogle af problemfeltets områder i e-sporten – har ikke kunnet dækkes igennem den ovenstående proces. Her har der i stedet været fokus på, at disse kilder hovedsageligt er blevet brugt i dispositionen og forforståelsen, hvor de blandt andet har haft til formål at være inspiration, motivation og afdække fakta fra e-sporten, ikke blive brugt som basis for undersøgelsesdesign, analyser eller dataindsamling.

Ligeledes er selve formuleringen af forskningsspørgsmålet baseret på en mere videnskabelig teori, der vil blive beskrevet i et nedenstående afsnit indenfor dette kapitel (se afsnit 3.3: At tænke om sin egen praksis). Udover tabellen med eksempler på litteraturindsamlingen er der et konkret eksempel på kildeindsamlingen af e-sport som henholdsvis business, kultur og teknologi (se bilag 10.2: Kategorisering af e-sportskilder).

3.2 Definition af e-sport

Som beskrevet tidligere er der mange forskellige definitioner på både e-sporten og e-sportsudøverne. E-sporten er blevet sporet tilbage til begyndelsen af 1980'erne og arkadespillene, som beskrevet ovenover i problemfeltet. Selvom e-sporten dengang, og til sin vis stadig, bliver identificeret som en del af den mere bredere gamer kultur, så kalder Borowy (2013) genstandsfeltet i sin afhandling for e-sport, 'electronic sport' og 'competitive player-versus-player digitale game play'. Senere i afhandlingen nævner han herudover 'competitive cyberathleticism', 'competitive digital gaming' og 'competitive gaming'. Hvor han sætter 'electronic gameplay' og 'electronic entertainment' foran emnerne, der ikke direkte referer til e-sport, benytter han sig enten af e-sport eller 'competitive gaming' ved referencer til dette igennem resten af afhandlingen. Der er altså en klar distance mellem, hvad der er 'competitive' eller ej, også selvom selve definitionen af e-sport varierer.

Hamari og Sjöblom (2017) laver sin afhandling for at undersøge e-sporten og mere specifikt, hvorfor folk vil se e-sport på internettet. De bruger som så mange andre e-sport, og referer til 'electronic sports', men kommer med definitionen: *"A form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces"* (Hamari & Sjöblom, 2017). De tilføjer desuden definitionen, at e-sporten referer til 'competitive video gaming', hvilket ligesom ovenstående afhandling lægger fokus på ordene 'electronic' og 'competitive'. Den første del giver god mening, siden e-sporten i høj grad er elektronisk og digital, og den anden sætter igen fokus på den professionelle – sportsagtige – del af e-sport.

I en tredje afhandling bliver der nævnt, hvordan 'electronic sports', 'cybersports', 'gaming', 'competitive computer gaming' og 'virtual sports' ganske vidst er synonymmer for e-sport, samt at e-sport i dagens samfund bliver betragtet som sport og e-sportsudøverne som atleter (Jenny et al., 2017). Herudover bliver e-sporten i afhandlingen nævnt som en mulig 'antithesis of sport', da gaming i sin helhed indebærer stillesiddende aktivitet. Der bliver konkluderet, at e-sporten er i samme situation som gaming, men at e-sport samtidig kræver fine kognitive bevægelser og reflekser, hvilket i sig selv ikke er nok til at gøre det til en fysisk sport. Til sidst er der tanker om, hvorvidt der skal inkluderes mere fysisk aktivitet i en fremtidig version af e-sport for at få det godkendt som sport af den generelle offentlighed (Jenny et al., 2017). Dette kan få tankerne til at gå i retning af *Ready Player One*, hvor der til en vis grad er mere aktivitet integreret i spillet.

Karhulahti (2017) tilføjer med sit litterature review omkring e-sporten, at konceptet 'electronic' i høj grad er en del af e-sporten, og at det ofte er efterfulgt af tydeligt eftertryk på professionalisme. Dette hører igen godt sammen med ovenstående afhandlinger, og hvad der tidligere er fundet i litterature reviewet. I løbet af sit litterature review udleder Karhulahti ligeledes den mere praktiske definition 'sportified commercial gaming' (Karhulahti, 2017).

Kane & Spradley (2017) udtrykker ligesom Jenny et al. (2017), hvordan at spille computer, hverken for sjov eller professionelt, ikke passer ind i folks association med sport. De beslutter sig til gengæld at bruge 'gamer' som betegnelsen for e-sportsudøverne, selvom de senere omtaler dem som 'competitive video gamers', og igen demonstrerer et fokus på den konkurrencemæssige og professionelle dele af e-sporten, og også den digitale del med ordet video. De forsøger i afhandlingen at forklare, hvorvidt e-sporten har mange kvaliteter, der er identiske med sporten (Kane & Spradley, 2017) i stil med Llorens (2017), der ligeledes omtaler disse nærmest identiske kvaliteter, men samtidig tilføjer hun, at forståelsen af traditionel sport måske skal udvides,

før e-sport bliver accepteret indenfor (Llorens, 2017). Betegnelsen ”gamere” bliver også brugt af Kane og Spradley (2017).

Med ovenstående review i mente skal det fremhæves, at alle har benyttet sig af e-sport som betegnelse, men har ikke diskutere dette valg. Hvilket tyder på, at de fleste har godkendt dette navn. Og hvilket også er hvorfor, at dette kandidatspeciale gør brug af dette simplere og mere neutralt-accepterede navn. Fordi denne afhandling har fokus på e-sportens professionelle brugere, og hvad de tænker som sin egen praksis, bliver betegnelsen e-sportsudøvere benyttet. Der kunne i stedet blive brugt et navn såsom ’pro-gamere’, men siden afhandlingen ikke tager fokus i gaming som sådan, eller hvad der ligger bag det ord kontra e-sport, så er dette blevet fravalgt. E-sportsudøvere er – ligesom e-sport selv – et forholdsvis neutralt ord, der udelukkende hentyder til, at de professionelle udøver e-sporten.

3.3 At tænke om sin egen praksis

Vedrørende teorien bag ”at tænke om sin egen praksis” eller ”at reflektere om sin praksis” er der flere store researchere – eller apologeter - indenfor feltet. Der er den amerikanske filosof John Dewey (1910) med *How We Think* omkring, hvordan vi som mennesker tænker samt, hvorvidt vi kan træne andre og os selv i at tænke mere effektivt. Denne effektive måde at tænke på bliver kaldt ’reflective thinking’. Bogen har et større fokus på feltet indenfor undervisning eller uddannelse, men at praksis, i denne afhandling er e-sport, ændrer ikke så meget. Den amerikanske antropolog, Clifford Geertz (1973), med *The Interpretation of Cultures* bidrog til sit felt med sin ide omkring ’symbolic and interpretative approach’. I bogen har han dog også teori omkring ’reflective thought’ og tanker vedrørende ’practitioners’ forhold til dette.

Filosoffen og professoren, Donald Schön (1983), tilslutter sig emnet med *The Reflective Practitioner* med, hvordan praktiserende indenfor deres felt både kan lære at forstå ubevidst refleksion om sin praksis, men samtidig lære at udøve bevidst refleksion om sin praksis på diverse måder. Schön undersøger, hvordan folk lærer og reflekterer over sin læring, men han bruger usædvanlige eksempler fra praktiserende såsom arkitekter, musikere og psykoterapeuter.

“Men thought the world was flat until Columbus thought it to be round”

- (Dewey, 1910).

Citatet er et eksempel på, hvor meget magt en tanke kan have, og i særdeleshed tanker fra pionerer eller respekterede personligheder. Samtidig er det en stor forskel mellem den første tanke om Jorden som flad, og den mere reflekterede tanke omkring, at den i virkeligheden er rund. Processen heri kaldes ’reflective thought’, og defineres af Dewey som: *“Active, persistent, and careful consideration of any belief or supposed form of knowledge in the light of the grounds that support it, and the further conclusions to which it tends”* (Dewey, 1910, s. 2-6). Disse refleksive tanker kan altså både være aktive, vedholdende og/eller eftertænksomme, men fællestangenten er, at de forsøger at etablere en opfattelse ud fra et fundament af begrundelser. Ligesom i eksempel med Columbus, at man altså ikke drager en forhastet konklusion, men i stedet overvejer alle mulige begrundelser og er skeptisk i sin tankegang.

Samtidig tilføjes der, er det vigtigt at være tålmodig og modstå fristelsen til at lave forhastede konklusioner, men i stedet modstå denne bedømmelse og i stedet vedligeholde sin refleksion og eftertænksomhed. Dette kalder han en ’good mental habit’ og udleder, at refleksion ikke blot er en sekvens af ideer, men derimod som følge af sammenhængende tanker, hvor hver ny tanke er med til at udlede den næste, og ligeledes at hver tanke hænger sammen med den forrige (Dewey, 1910, s. 1-13). I denne proces bliver dette flow af refleksive tanker til en kæde, og herfra kan man lave konklusioner. Hvis ikke dette gør sig gældende, så er ens tanker bare

automatiske og uregulerede, hvilket vil sige, at de stadig betegnes som tanker, men de er ikke refleksive. Alle tænker hele tiden, og det er umuligt at stoppe med at tænke, men der er forskel på tanker og refleksive tanker (Dewey, 1933, s. 4-5).

Tilbagevendende til ovenstående citat er også Deweys krav, at refleksive tanker kræver fakta fra observationer og aktuelle begivenheder, såsom før man tænker, at Jorden er rund eller flad. Har man gjort sig disse observationer, kan man senere begynde de reflekterende processer (Dewey, 1910, s. 189-213). I Deweys (1933) *How We Think, A Restatement Of The Relation Of Reflective Thinking To The Educative Process* konkluderer han følgende: *"No one can tell another person in any definite way how he should think, any more than how he ought to breathe or to have his blood circulate. But the various ways in which men do think can be told and can be described in their general features"* (Dewey, 1933, s. 3). Dette kan være relevant for at forstå, hvordan at – selvom flere danskere ikke tænker e-sport som en sport – kan man ikke blot fortælle dem, at dette er forkert. Folk har sine egne tanker, og det er ikke muligt at kontrollere disse direkte.

Geertz (1973) fortæller ligeledes, at hvis ønsket er at forstå en given 'science' – kan diskuteres hvorvidt e-sport falder indenfor dette felt i en eller anden form – skal der kigges på de praktiserende i feltet først. Dette skal gøres før, at fokus hviler på teorierne, resultaterne – og han understreger – især apologeterne (Geertz, 1973, s. 5). Mens dette giver god mening for et antropologisk synspunkt, er det også en vis grad, hvad dette kandidatspeciale forsøger. Altså at studere de praktiserende indenfor e-sportsfeltet, de professionelle udøvere, for at blive klogere. Indenfor antropologi eller social antropologi er dette ofte gjort i form af etnografi.

Ifølge Geertz beskrives 'reflective thought' således: *"The function of reflective thought is ... to transform a situation in which there is experience obscurity ... of some sort, into a situation that is clear, coherent, settled, harmonious"* (Geertz, 1973, s. 78). Geertz er desuden også velkendt for sin 'thick description', der indebærer videnskabelige observationer af menneskelig adfærd, men fokus er både på opførslen og konteksten for netop at opnå indsigt i observationen (Geertz, 1973, s. 2-30).

Schön (1983) fokuserer ligesom de andre også på læring til en vis grad, men specifikt på hvordan professionelle praktiserende inden for forskellige felter tilegner sig ny læring og reflekterer omkring dette. Yderligere udleder han, hvordan andre kan blive mere effektive i sin læring ved at undersøge, hvordan professionelle i en given praksis tænker og lærer. Selv om der ikke nævnes e-sport som praksis i bogen, kan det antages at være dette ligesom enhver anden given praksis i diverse felter. Inden for de forskellige felter lærer de praktiserende på forskellige måder, men som sagt er det – ifølge Schön – stadig lærerigt at studere dette.

Disse professionelle praktiserende kan i høj grad inden for e-sport feltet anses for at være e-sportsudøvere, som dette kandidatspeciale fokuserer på. Schön snakker generelt om tre metoder indenfor 'reflective practice', hvilket er knowing-in-action, reflection-in-action og reflection-on-action (Schön, 1983). Den første er et udtryk for ubevidst viden tilegnet sig igennem erfaring, som den praktiserende benytter sig af. Dette er på sin vis ubevidst refleksion af ens praksis. Den anden er at reflektere, imens man er i praksis, og den sidste at reflektere tilbage på ens praksis efter, at det er sket. Hvis det var disse praktiserende selv, der ønskede at reflektere – for eksempel via reflection-on-action – omkring sin praksis, tanker og oplevelser, foreslår Schön, at der muligvis ikke er meget, som sociologien rent metodisk kan tilbyde (Schön, 1983, s. 313).

Dette hænger sammen med, at Schön tidligere i afhandlingen udleder, hvordan disse professionelle praktiserende endda selv kan blive refleksive researchere, og at de ikke nødvendigvis behøver hjælp i denne forstand. Dette skaber et nyt forhold mellem research og praksis, hvor de praktiserende pludselig både er de professionelle og researchere, selv om disse to grupper normalt lever i helt forskellige verdener (Schön, 1983, s. 308). Med dette var Schön med til at bryde op med epistemologien omkring praksis, fordi hvad er forskellen mellem viden fra de praktiserende og de akademiske researchere? Han udleder nemlig i sit forord at: *"These attributes have contributed to a widening rift between the universities and the professions, research and*

practice, thought and action” (Schön, 1983, preface VII). Her mener Schön formentlig, at der igennem tiden er blevet opbygget denne mur mellem disse to grupper, og at det er implicit at: *“Researchers are supposed to provide the basic and applied science from which to derive techniques for diagnosing and solving the problems of practice. Practitioners are supposed to furnish researchers with problems for study and with tests of the utility of research results. The researcher’s role is distinct from, and usually considered superior to, the role of the practitioner”* (Schön, 1983, s. 26).

Schön forklarer følgende: *“... even when sociologists of knowledge have more recently concerned themselves with the professions, as in the growing sociology of science, their perspective is apt to be rather distant from the concerns of the practitioners. They seem to be less interested in helping practitioners to reflect-in-action than in pursuing the self-initiated research agenda of their own scholarly community”* (Schön, 1983, s. 312-313).

Dette er netop vigtig i forhold til dette kandidatspeciales baggrundsteori, da forfatteren heri netop anerkender den viden, som de professionelle praktiserende i e-sporten har. Hvor Geertz snakker om *‘reflective thought’* som, at man transformerer en uklar eller sløret oplevelse til en klar og sammenhængende situation, er Schöns *‘reflective practice’* mere, hvordan praktiserende – eller feltets professionelle – via refleksion kan forbinde deres oplevelser og opnå forståelse for, hvad der egentlig skete.

Fælles for alle tre er, at de indeholder teori omkring, hvad viden er, hvad tanker er, og mere specifikt hvad *‘reflective thinking’* eller *‘reflective practice’* er, men selvom alle vedrører dette emne, er det slet ikke fra den samme vinkel eller udgangspunkt. Dewey betragtes ganske vidst som en af de tre store filosoffer inden for pragmatisme (Hookway, 2008), og der er ligeledes stor forskel mellem Schön og Geertz, hvor Schön rent videnskabsteoretisk antager en mere fænomenologisk vinkel. Schön ser antageligvis kultur som et åbent fænomen, som man kan iagttage, beskrive og fortolke gennem refleksioner i kontekst såsom reflection-on-action. Geertz – i kontrast til dette – anskuer kultur som en lukket tekst, der først skal udforskes og fortolkes indtil den kan forstås. De gør begge brug af fortolkning, og det kan endda diskuteres, hvorvidt de begge gør brug af kultur som en tekst, men hvor Schön i så fald vil se teksten som åben og mere som sprog i den aktuelle praksis, tilgår Geertz den mere hermeneutisk med behovet for at forstå og definere den først. I så fald er Schöns fortolkningsproces mere fra et praktisk perspektiv, hvor Geertz er et mere teoretisk perspektiv.

Denne afhandling lægger sig mest op ad Schöns udledning og vinkel, men der bliver trukket fra den generelle baggrundsteori omkring hele feltet, velvidende at apologeterne ikke kommer fra samme udgangspunkt. Problemformuleringen er ikke designet udelukkende ud fra det akademiske samfund, men også med det formål at forstå de praktiserende, endda hjælpe dem med reflection-on-action med formålet beskrevet i problemformuleringen, hvis dette er muligt. Det har været tydeligt i indkredsningen af problemstillingen, hvordan researchere og organisationer fra alle vinkler har forsøgt at gribe fænomenet an, men i denne afhandling er vinklen fra de praktiserendes side af og deres tanker, hvilke de valgte metoder vil støtte sig op ad.

Forfatteren er ligeledes sat i en mere eller mindre interessant situation, da han både være anset som tidligere praktiserende indenfor feltet, men samtidig sociologisk researcher med denne afhandling. Disse to vinkler vil formentlig give dette kandidatspeciale en vinkel, der kan bidrage til feltet.

4 Metode og undersøgelsesdesign

Dette kapitel handler om valget af metode, der skal passe ind med problemformuleringen og passe ind i tråden fra baggrundsteorien. Metodevalget skal igennem denne afhandling være redskaber til bruge forskningsspørgsmålet som springbræt og hermed lede frem til relevante svar i en konklusion. Metoder kan selvfølgelig ikke være velvalgte uden at blive diskuteret kritisk og med referencer til litteratur. Helt konkret vil det første trin være at gennemgå den valgte videnskabsteori, dernæst det kvalitative metodefelt og overordnede undersøgelsesdesign. Inden i dette design vil enkelte afsnit gennemgå de specifikke metoder og til sidst den valgte struktur for kandidatspecialet.

4.1 Videnskabsteori

Dette analyserende kandidatspeciale er fænomenologisk anlagt og følger dermed en induktiv tilgang, hvor undersøgelsen først bundet i empirien og det angivne felt, herefter forsøger at udlede en form for sammenhæng eller mønster at konkludere eller udvikle en teori på. I og med at det er en fænomenologisk anlæggelse, er researchens fokus på "hvad", hvilket også ses i problemformuleringen: *Hvad tænker professionelle e-sportsudøvere om sin egen praksis, og specifikt i refleksion til traditionel sport?*. Dette er netop for at illustrere, at der skal findes disse observationer eller resultater omkring e-sportsudøverne, før en teori omkring dette kan opsættes.

Der er ganske rigtigt redegjort for baggrundsteori tidligere i afhandlingen, men dette er teori omkring, hvordan afhandlingen skal nå til disse observationer og resultater, og hvordan de skal hjælpe med at forstå og fortolke dem samt redegøre for problemfeltet i første omgang. I forhold til, hvordan e-sportsfænomenet egentlig skal forstås og i særdeles, hvordan e-sportsudøverne skal forstås, arbejdes der induktivt, men Bryman (2012) nævner også i sin bog *Social Research Methods*, at selv de fleste induktive undersøgelser benytter sig af en eller anden form for teori som baggrund (Bryman, 2012, s. 24-27).

Fænomenologi er oprindeligt ikke en forskningsmetode, i stedet var den en filosofi. I sin helhed kan den betragtes som alt fra en retning til tænkemåde, fra metode til stil, fra tilgang til perspektiv, og i denne afhandling betragtes den som et perspektiv i de forskellige faser (Tanggaard & Brinkmann, 2010, s. 185-192).

"Ifølge fænomenologien bør man aldrig tage det for givet, at man ved, hvad en anden person føler, tænker eller ønsker, selv når det gælder vores ægtefælle eller vores barn. Vi bliver nødt til at spørge og lytte omhyggeligt, hvilket indebærer, at vi for en tid ser bort fra de antagelser, teorier og refleksioner, vi almindeligvis har om emnet."

- (Tanggaard & Brinkmann, 2010, s. 186)

Dette citat tager fat, hvor teorien bag "at tænke om sin egen praksis" på mange måder slap, og netop derfor er det kandidatspecialets perspektiv. Fordi citatet fra Tanggaard og Brinkmann (2010) handler netop om, hvordan man skal se bort fra sine fordomme og umiddelbare første antagelser, hvis man vil følge fænomenologien som filosofi. Edmund Husserl (1859-1938) betragtes som grundlæggeren af filosofien, og han udtrykker blandt andet, at fænomenologi handler om at møde fænomenet selv – ikke taget noget for givet og i stedet forsøge at komme ind til "selve sagen" (Tanggaard & Brinkmann, 2010, s. 186). Hvis vi går tilbage til, hvad Dewey sagde omkring 'reflective thinking', var det, at der skulle undgås forhastede konklusioner, og i stedet udvise 'good mental habit' ved at vedligeholde sin refleksion og eftertænkksomhed indtil en 'reasoned conclusion' (Dewey, 1910, s. 1-13). Netop derfor er dette perspektiv vigtigt for dette kandidatspeciale.

Fænomenologi kan blive brugt inden for en lang række felter, for eksempel psykologi, sociologi, antropologi, matematik, æstetik, jura og litteraturvidenskab. Filosofien bunder i det græske ord *phainomenon*, hvilket er ”det, som viser sig”, og ordet *logos*, der betyder ”lære” (Tanggaard & Brinkmann, 2010, s. 185-192). Som helhed interesserer fænomenologien sig for, hvordan den ydre verden bliver oplevet og forstået gennem menneskelig bevidsthed. Det kan betragtes som en videnskab om oplevelser, om end denne videnskab er opdelt i to forskellige stile. Husserl var af den holdning, at essensen af en oplevelse var intentionaliteten eller ’intentionality’, og at dette kunne opnås igennem en form for karantæne – kaldt reduktion eller ’bracketing’ – hvor ens antagelser og fordomme nu ikke længere forhindrede en i at opnå objektivitet. Med denne filosofi mente Husserl altså, at den ydre verden og ens bevidsthed omkring den er to ting, man kan adskille, og at man på denne måde kan tilsidesætte sine fordomme og bevidste forforståelse (Tanggaard & Brinkmann, 2010, s. 185-192).

Herfra udsprang Martin Heideggers (1889-1976) version af fænomenologien, hvor Dasein – betegnelsen for menneskets fortolkende natur – er integreret, og denne tilnærmer sig i større grad hermeneutikken. Ifølge Heidegger kan man ikke være objektiv på den måde Husserl beskrev, og konteksten fra Dasein er en del af forståelsen af selve oplevelsen, som han kaldte ’reality’ og ’consciousness’, og at disse skal bruges sammen til at forstå fænomenet. Med Dasein lever vi primært i en verden af betydninger og relationer og kun sekundært af fysiske genstande (Tanggaard & Brinkmann, 2010, s. 186-191; Ihde, 2007, s. 17-23). Heideggers fænomenologi er en hermeneutisk fænomenologi i og med, at den siger, at fortolkning er en væsentlig del af denne form for forståelse af fænomener og oplevelser.

Denne inklusion af konteksten – af Dasein – lægger sig også op ad baggrundsteorien for Geertz ’thick description’. Her er konteksten nemlig også inkluderet sammen med observationen af den aktuelle adfærd, da man uden konteksten ikke kan få den nødvendige indsigt ind i den observerede adfærd. Observationen er stadig observationen, men konteksten er nøglen til at reflektere omkring den og forstå den (Geertz, 1973, s. 2-30).

Med ovenstående sammenhænge mellem det valgte perspektiv og baggrundsteorien er der allerede oplagte kvalitative metoder, der enten er inspirerede af eller tilnærmer sig fænomenologien, såsom etnografi, grounded theory eller hermeneutik, som vil være det oplagte valg. På basis af forfatterens baggrund og erfaring, samt sammenhængen i afhandlingens oprindelige undren, er der dog også vurderet en solid grund for en mere tilrettet metodevalg. Dette er udledt fra Tanggaard og Brinkmanns konklusion: ”*Men de bedste og mest interessante fænomenologiske forskningsresultater opnås ved personligt tilrettede metoder, der bæres af åben undren og ægte nysgerrighed*” (Tanggaard & Brinkmann, 2010, s. 198).

Her menes der, at der i fænomenologi som filosofi altid indgår en vis mængde af intuition over for forskningsmaterialet, og at der hermed er mange forskellige hypotetiske måder at gribe undersøgelsesdesignet an på. Dette fortolker forfatteren som om, at det altså ikke altid er mest interessant at gøre brug af en allerede formuleret metodevalg, men i stedet forsøge at udlede en selv, hvor den røde tråd fra forskningsspørgsmål til konklusion er vedligeholdet. Samtidig følger dette forfatterens ”åben undren og ægte nysgerrighed”, der i denne kontekst fortolkes som, at siden forfatteren i dette tilfælde selv har været praktiserende inden for feltet, er drevet af en herfra personlig motivation om at bidrage til denne praksis og felt.

Fænomenologi som perspektiv respekterer netop e-sportens kompleksitet og væsentlighed som fænomen, og i forlængelse med problemformuleringens design forhåbentligt indbringe nuancerede og detaljerede ”tanker” fra de professionelle e-sportsudøvere. Tilvalget af Heideggers filosofiske stil er også for at anerkende forfatterens egen fortolkning fra sin baggrund i e-sportens praksis, og metodevalget forsøger ligeledes at akkommodere dette og integrere forfatterens oplevelser. Heideggers fænomenologiske stil lægger sig også bedre op ad Schöns ’reflective practice’ end Husserls, da Dasein i dette tilfælde vil være den praktiserendes fortolkende natur i sin egen praksis eller efter sin egen praksis – reflection-in-practice og reflection-on-practice.

Her skal der dog tilføjes, at der også er tidspunkter, hvor disse oplevelser og erfaringer bliver suspenderet for en given periode, så de ikke kommer i vejen for en metodisk udførsel.

Et eksempel på dette er fokusgruppeinterviewet, hvor forfatterens egen fortolkning og erfaring netop har været baggrund for autoetnografien og til dels også noget af erfaringen bag spilanalysen 'game analysis' samt udførslen af spørgeguiden til interviewet, men i selve interviewet er den suspenderet. Dette er til dels for ikke at komme i vejen for deltagernes egne forståelser og sprog, men samtidig også så forfatteren – nu som moderator – ikke tager ting for givet – med sin baggrundsforståelse – og i stedet lader deltagerne snakke og forklare med sine egne ord. Dette er dog ikke for at finde et rent, beskrivende sprog, som Husserl siger, men snarere rent metodisk beslutning for at lade fokusgruppen gøre, hvad den rent systematisk er i stand til.

Forfatteren har en forhenværende værdivurdering inden for feltet fra sin tid i praksis, men suspenderingen er ikke et forsøg på at udelukke tilstedeværelse af Dasein. Ej heller er det et forsøg på at glemme forfatterens udgangspunkt eller forforståelse, fordi ifølge Heidegger er en sådan forforståelse umulig at slette eller komplet tilsidesætte (Laverty, 2003), men snarere et forsøg på ikke at lade dette komme til eksplicit udtryk – for eksempel i fokusgruppen for ikke at ødelægge deltagernes eget sprog eller i rapporten for ikke at være for normativ.

4.2 Kvalitativ metode

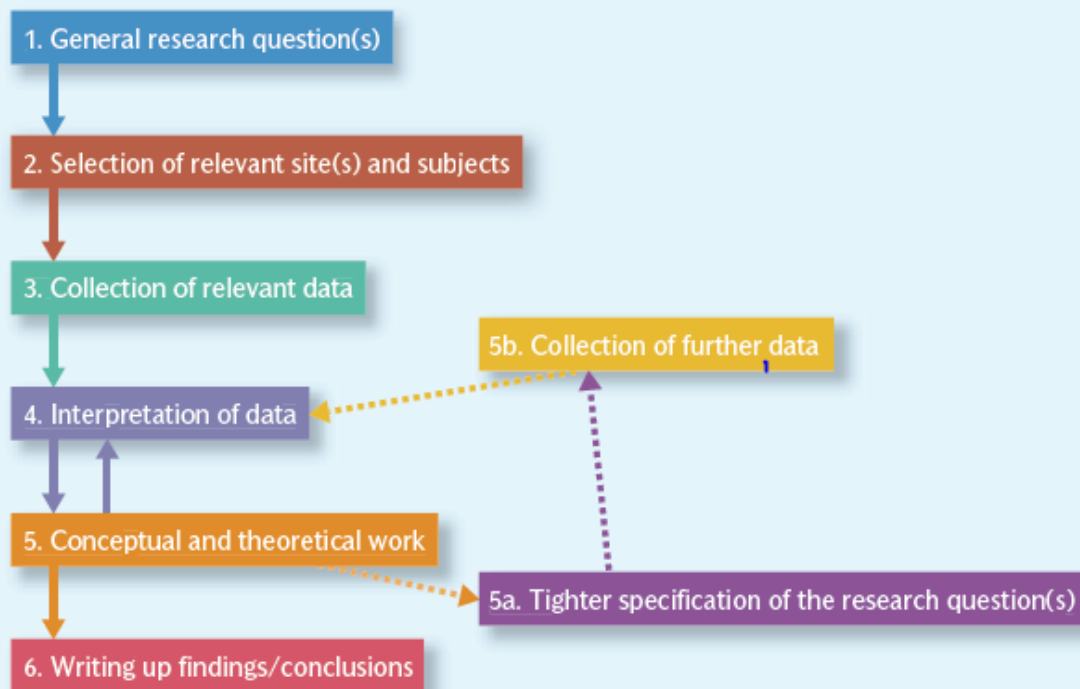
I forlængelse med fænomenologien gennemgået ovenover vil der nu blive redegjort for den kvalitative researchmetode, som denne afhandling vil gøre brug af. Dette afsnit begynder planlægningen for, hvordan dette kandidatspeciale har tænkt sig at gå til sit empiriske materiale i et kvalitativt forskningsprojekt ud fra det angivne perspektiv.

Fænomenologi og kvalitativ metode hænger godt sammen, da fænomenologi – som fortolkende epistemologi – og kvalitativ metode – såsom interviews – er naturligt forbundet i forbundet, men dette betyder ikke, at de udelukker andre sammensætninger (Bryman, 2012, s. 614). Fænomenologien handler om at undersøge, hvordan mennesker oplever forskellige fænomener, så at sige. Den kvalitative forskningsmetode hjælper afhandlingen med at forstå og forklare disse oplevelser i ord (Marvasti, 2004, s. 1; Bryman, 2012, s. 380-381). Der er her fokus på "hvad" og "hvordan", hvorimod kvantitativ forskning har mere fokus på "hvor meget" og kvantiteter. En måde at sige det på, er at hvor man i kvalitativ metode arbejder med menneskers tanker, følelser, handlinger og læring, så arbejder kvantitativ metode med talværdi, data og statistik (Tanggaard & Brinkmann, 2010, s. 17). Fænomenologi og kvantitativ forskningsmetode kan til visse grader godt kombineres, såsom brugen af kvantitativ analyse på kvalitative data (Tanggaard & Brinkmann, 2010, s. 203-204).

Der ville godt kunne arbejdes kvantitativt med det valgte problemfelt, om end selve problemformuleringen peger stærkt i retning af den mere fænomenologiske kvalitative forskning, eller arbejdes med 'mixed methods' hvor kvantitativ og kvalitative metoder blandes. Blot fordi kandidatspeciale befinder sig i det sociologiske felt betyder ikke, at det umiddelbart kræver kvalitative metoder. Hvor kvalitative metoder ganske vidst er bedst til at resultere i detaljerede beskrivelser af menneskelige oplevelser – og heraf tanker – kan kvantitative metoder være bedre til at kategorisere dem og finde mere specifikke svar (Marvasti, 2004, s. 7-8).

Hvis man kigger tilbage på baggrundsteorien og problemfeltet, er det til gengæld forfatterens vurdering, at der mangler indsigt og forståelse af e-sportsudøvernes egne tanker og forståelse. Derfor ses det kvalitative valg i denne afhandling som en naturlig fase i den opstartede forskningsproces. Kvalitativ analyse er bedre til at identificere og indkredse det valgte felt. I dette specifikke tilfælde er den kvalitative analyse med til at begynde identifikationen af de professionelle e-sportsudøvere og hermed åbne op for ny forståelse og nye undersøgelser (Tanggaard & Brinkmann, 2010, s. 19). Denne researchmetode er ofte associeret med den induktive strategi, fordi de kvalitative metoder søger at forstå og fortolke fænomener og oplevelser, men det er langt fra altid, at disse undersøgelser ender ud i en teori (Bryman, 2012, s. 24-27).

An outline of the main steps of qualitative research



Figur 1: Illustrerer de generelle trin i en kvalitativ research (Bryman, 2012, s. 384).

Figur 1 illustrerer ifølge Alan Bryman (2012), hvordan den generelle kvalitative research går igennem disse seks trin, hvoraf trin tre til fem ofte udføres mere end én gang. Dette kaldes en iterativ strategi og sikrer, at man som researcher ikke blot nøjes med de første resultater, men bruger det som springbræt til at observere eller samle nye ind og herefter benytte sig af dem. Dette kan gøres op til flere gange, hvori forskningsspørgsmålet kan blive forandret mellem hver iteration (Bryman, 2012, s. 384-387). I denne afhandling ses det igen som en reference tilbage til 'reflective thinking' og 'good mental habit' (Dewey, 1910, s. 1-13).

Rent kritisk kan man sige, at det måske er lidt for lineært af modellen ovenover kun at illustrere muligheden for iterativt arbejde med trin 5a og 5b (se figur 1) fordi hvad hvis man har brug for at gennemgå trin 2 igen? Realistisk kan der være behov for yderligere iterativt arbejde, end hvad der er illustreret, men det giver stadig et billede af processen. Samtidig starter et fænomenologisk udgangspunkt normalt med iagttagelser, som man så herfra baserer en teori på, men som beskrevet i afsnittet om videnskabsteori (se afsnit 4.1: Videnskabsteori) skal de fleste induktive studier have en eller anden form for fundament – baggrundsteori og dermed indledende spørgsmål – og så kan man altid iterativt indsnævre dette spørgsmål efter at have gennemført iagttagelsen.

4.3 Undersøgellesdesign

Undersøgellesdesignet er dette kandidatspeciales konkrete fremgangsmåde for at bestræbe sig på at besvare det stillede forskningsspørgsmål. Som redegjort for tidligere vil dette blive gjort igennem et personligt tilrettet undersøgellesdesign af tre trin af metoder til at indsamle data. Udover den videnskabelige baggrund er dette kandidatspeciale – som tidligere redegjort for – samtidig et resultat af forfatterens nysgerrighed og reelle undren blandt andet baseret på erfaring. I dette afsnit vil undersøgellesdesignet blive redegjort for, samt hvordan designet er blevet optænkt og opstillet, og hvorfra inspirationen stammer fra. Selve de enkelte trin i undersøgellesdesignet vil blive redegjort for i metodiske underafsnit (se underafsnit 4.3.1: Autoetnografi; 4.3.2: Spilanalyse; 4.3.3: Fokusgruppe; 4.3.4: Meningskondensering) til dette.

1. Autoetnografisk reflection-on-action

Korte autoetnografiske tredjepersonsbeskrivelser af forfatterens oplevelse og erfaring inden for e-sporten som professionel udøver med det formål at undersøge, hvorvidt disse erfaringer og oplevelser er genkendelige med andre e-sportsudøveres oplevelser. Oplevelserne og erfaringerne bliver udvalgt ud fra 'epiphanies', og fokus er på at benytte sig af reflection-on-action på disse kortbeskrevne oplevelser.

2. Game Analysis - Hearthstone

Andet trin er en udført spilanalyse af typen 'Game Community'-analyse med formålet at forstå brugerne af spillet. Det udvalgte spil er Hearthstone: Heroes of Warcraft, da dette spil er en del af DCCG-genren, en del af forfatterens oplevelser og af de valgte e-sportsudøvere. De interne byggeblokke i analysen vil blive valgt ud fra teorien bag metoden.

3. Fokusgruppe – Online interview

Tredje og sidste trin er et fokusgruppeinterview med fire danske e-sportsudøvere, der alle enten har spillet eller spiller professionelt indenfor Hearthstone: Heroes of Warcraft. Selve interviewet bliver udført online, da fokusgruppemedlemmerne bliver valgt ud fra relevans og konkurrenceniveau fremfor distance til forfatteren. Rent teknisk vil interviewet foregå med både audio- og video-feedback, men kun audio vil blive optaget. Video-feedbacket er for at simulere et fysisk interview.

Ovenstående er de tre trin af datakilder, som efterfølgende vil resultere i en analyse listet nedenfor. Dermed ikke sagt at ingen af de tre datakilder også er analyser, for eksempel er spilanalysen 'game analysis' listet som en datakilde, men det betragtes også som en analyse i sig selv. Det ligger op til et fænomenologisk perspektiv at iagttage og beskrive, men at beskrive noget i detaljer og refleksioner – som også tidligere diskuteret omkring Schön og reflection-on-action – kan ligeledes ses som en analyse. At beskrive noget i detaljer ses i denne afhandling også som en analyserende proces, og spilanalysen er i høj grad både en beskrivende og analyserende proces, der er en del af de tre datakilder i undersøgellesdesignet, men for sig selv betragtes som en analyse. Meningskondenseringen ses dog som den endelige analysering af resultater produceret fra fokusgruppen, samt en opsummering af alle datakilderne.

4. Meningskondensering

Fokusgruppeinterviewet vil blive systematisk og metodisk kogt ned i kortere formuleringer og udtryk med meningskondenseringsteknikken. Her er der fokus på ikke at ødelægge e-sportsudøvernes oprindelige tanker og sprog. Fokus her er på tankerne og svarene fra fokusgruppen som helhed, ikke individuelt plan, og resultatet vil blive sammenlignet med de yderligere trin fra datakilderne.

Opsætningen af datakilderne 1) Autoetnografi, 2) Game Analysis og 3) Fokusgruppe er inspireret rent metodisk af tekst-kontekst modellen såvel som figur-grund modellen. Hermed menes der, at når der observeres en person - figur - skal der samtidig beskrives konteksten – grund – ligesom med Geertz 'Thick Description' (Geertz, 1973, s. 2-30). Dette beskrives også således: "*The individual in context: takes into account both the figure and the ground*" (Trowler, 2005, s. 20).

Den anden inspiration var tekst-kontekst modellen og heraf 'The functional model of language'. To citater omkring 'The functional model of language' lyder som følgende: "*The functional model of language proposed here is based on the recognition that while language is produced by individuals, the shape and structure of the language that is produced is to a large degree socially determined*" samt at "... *the perspective on language as social process, however, allow us to explain and analyse arrangements of language (texts) as grammatical structures and constructions which are formed by individuals in social contexts to serve specific social needs and requirements*" (Knapp & Watkins, 1994, s. 2).

Context-Text Model

The language that we use is influenced by the different situations (the cultural and social contexts) in which we write, speak and create everyday.



Figur 2: Et illustrerende eksempel på kontekst-tekst modellen udklippet for at vise lagene, og hvordan pilene forklarer de forskellige lag i takt med at man bevæger sig fra den kulturelle kontekst til sociale kontekst og til sidst selve sproget. I denne afhandlings kontekst ville de tre datakilder være forfatterens oplevelser (kulturel kontekst), spillets medium (social kontekst) og interaktionen med de reelle e-sportsudøvere (det specifikke sprog) ("Context-Text Poster," 2019).

Disse tre trin (se figur 2) er nemlig inspireret af modellens tre lag, hvor autoetnografien, spilanalysen og fokusgruppen fungerer ligesom den kulturelle kontekst, sociale kontekst og så selve sproget. Sprog kan nemlig ikke kun forstås ud fra dens tekst, men ligeledes skal kontekst og grammatik involveres. I dette eksempel forstås teksten som sproget, konteksten som den sociale kontekst og grammatikken som den kulturelle kontekst – de ressourcer der var mulige i produktionen af teksten (Knapp & Watkins, 1994, s. 2-7).

Undersøgelsesdesignet er tilrettet ud fra disse tanker, også fordi hvert trin på denne måde kan informere hinanden ligesom, hvordan Dewey beskriver forskellen på tanker og refleksive tanker (Dewey, 1910, s. 1-13).

Her er det nemlig essentielt, at hver nye reflektive tanke er informeret af den forhenværende. Samtidig bliver det muligt at have forfatterens bevidsthed – Dasein – med i processen (Tinggaard & Brinkmann, 2010, s. 190-191), men som redegjort for i videnskabsteorien også, at den er suspenderet i udførelsen af enkelte af metoderne. Dasein er i denne forståelse forfatterens fortolkende og reflektive natur omkring sine egne oplevelser og baggrund, der så er informerende i forhold til spilanalysen, og spilanalysen er informerende i forhold til fokusgruppens struktur og spørgsmål. Dette ændrer selvfølgelig ikke på, hvordan et fokusgruppeinterview rent metodisk skal udføres, og at forfatterens fortolkende natur ikke skal tage fokus i selve udførelsesprocessen ej heller igennem kategoriseringen af meningskondenseringen.

Eksempelvis er denne ide om at inkludere andre kontekster for at belyse emnet fra nye vinkler også benyttet i *New Media: a critical introduction* (2009), hvor de gør brug af kontekster fra både kunst, kulturhistorie, politik, videnskab og filosofi – ikke kun studiet af mediet – for at undersøge cyberkulturen (Lister, 2008, s. 2-3). Efter ovenstående inspirationer og forklaringer er valget af de tre datakilder forhåbentligt mere belyst, da de i afhandlingen betragtes som tre naturlige måder at akkommodere følgende:

1. Det aktuelle spil forfatteren har spillet i e-sport
2. Det aktuelle spil
3. Interaktionen mellem andre spillere i e-sporten inden for spillet

Til sidst i undersøgelsesdesignet skal det nævnes, at der ikke er planlagt at nå en itereret analyseproces. Som vist i figur 1, så kan der udformes en mere raffineret analyseproces ved at iterere på sin kvalitative fremgangsmetode og udvikle på sit forskningsspørgsmål. Dette kandidatspeciale er ikke planlagt at nå dertil, men det er stadig noget at have med i tankerne videre i afhandlingen.

4.3.1 Autoetnografi

Autoetnografi er en metode, der forsøger at beskrive og systematisk analysere forfatterens personlige erfaring og oplevelser. Metoden er udsprunget af både etnografi og autobiografi, hvilket også gør den utrolig kontroversiel for mange researchere og kritikere, og metoden anses generelt som udfordrende de generelle måder at lave research på. "Auto" kommer fra kommer fra den personlige erfaring, "etno" fra fokus på den kulturelle oplevelse og "grafi" af den systematiske analyse (Ellis, Adams, & Bochner, 2011, s. 273-274). Den etnografiske del af metoden hænger sammen Geertz udtalelse om, at man ønsker forståelse for en videnskab, skal der kigges på de praktiserende først (Geertz, 1973, s. 5). Forfatteren af kandidatspecialet vil falde inden for denne kategori, og derfor er fokuspunktet i autoetnografien, hvorvidt disse erfaringer vil være genkendelige i fokusgruppens resultater. Ligeledes kan det diskuteres, hvorvidt autoetnografi som metode er blevet mere accepteret gennem den moderne tid, samt at det er et godt sted at starte inden for reflektiv praksis (Watts, 2017).

Det skal dog siges, at der er en grund til, at metoden er udfordrende. Mange mener, at autoetnografi altid enten er for kunstfærdig og for lidt videnskabelig, eller det direkte modsatte. Samtidig at forfattere bag autoetnografi kan være partiske og selvoptagede. Til sidst er der ofte et krav om, at forfatteren skal være en rigtig god forfatter i og med, at det skal skrives korrekt. At stilen mellem etnografi og autobiografi er svær at mestre (Ellis et al., 2011, s. 283-284), og at autoetnografien ofte inkluderer andre og opstarter det etiske rum omkring, hvorvidt dette er acceptabelt (Ellis et al., 2011, s. 281). Forfattere i autoetnografi forsøger både at producere oplevelser med 'thick description' (Geertz, 1973, s. 2-30) og tekster, der kan nå et stort publikum og påvirke dem. Ofte er dette fordi, at de først gennemgår en masse empiri og herefter bygger historien op omkring dette (Ellis et al., 2011, s. 277).

Brugen af autoetnografien i denne afhandling er anderledes på mange af disse måder, da fokus ikke er på teksten, men på de personlige oplevelser. Det er vurderingen, at man kan tillade sig dette fokus, da der ikke forsøges at opnå et stort publikum med autoetnografien. Tværtimod er autoetnografien der for at informere det næste trin af datakilderne og fungerer i denne afhandling mere som reflection-on-action, hvor målet er at kunne tage det med sig videre i spilanalysen og senere efter sidste trin kunne sammenligne, hvorvidt oplevelserne var genkendelige. Dette omgår også mange af autoetnografiens udfordringer, og forfatterens oplevelser som datakilde betragtes ikke vigtigere end alles andre (Ellis et al., 2011, s. 276), men derimod blot som relevante i form af kontekst. Det vil derfor ikke være lange, deskriptive autoetnografiske tekster, men i stedet bidder af forfatterens oplevelser i førsteperson, som så bliver udsat for reflection-on-action.

Disse tredjepersonsoplevelser vil blive valgt ud fra filosofien bag 'epiphanies', som er: "... *remembered moments perceived to have significantly impacted the trajectory of a person's life, times of existential crisis that forced a person to attend to and analyse lived experience, and events after which life does not seem quite the same*" (Ellis et al., 2011, s. 275). Disse valgte 'epiphanies' er selvfølgelig udvalgt af forfatteren selv, og nogle vil måske mene, at de er brugbare, mens andre ikke vil, men hovedessensen er at kunne begynde reflection-on-action på dem og åbne op for en sammenligning med, hvorvidt disse 'epiphanies' kan genkendes i fokusgruppeinterviewet andre e-sportsudøvere. Koblingen til det fænomenologiske perspektiv er her, at 'epiphanies' først forsøgt iagttaget og beskrevet igennem en så deskriptiv skrivemåde som muligt, og først herefter bliver reflekteret på igennem Schöns reflection-on-action. Der er en vis grad af fortolkning i dette element uanset hvad, men dette kandidatspeciales fænomenologiske perspektiv ligger sig også op ad Heideggers forståelse, og hans fænomenologi er – som tidligere antaget i afsnittet om videnskabsteori (se afsnit 4.1: Videnskabsteori) – mere en hermeneutisk fænomenologi. Denne fremgangsmåde lægger sig op ad:

"... they must use personal experience to illustrate facets of cultural experience, and, in so doing, make characteristics of a culture familiar for insiders and outsiders. To accomplish this might require comparing and contrasting personal experience against existing research, interviewing cultural members and/or examining relevant cultural artifacts"

- (Ellis et al., 2011, s. 276).

I forbindelse med ovenstående citat forsøger denne anvendelse af autoetnografiens 'epiphanies' netop at sammenligne forfatterens personlige erfaring med interviewede professionelle e-sportsudøvere samt relevant kulturforståelse – 'game community analysis' – af spillet der interageres med.

En anden måde at gøre det på ville have været ved brugen af 'vignettes', som er med til at gøre autoetnografiens tekst mere plausibel og troværdig, men samtidig er disse narrative vignetter baseret på feltnotater fra oplevelserne, hvilket der ikke er blevet taget tilbage i forfatterens baggrund e-sporten, dog gør valget af 'epiphanies' også brug af tre sådanne oplevelser ligesom i brugen af vignetter (Humphreys, 2005).

4.3.2 Spilanalyse

Spilanalysen præsenteret i *Introduction to Game Analysis* er udledt af Clara Fernndez-Vara (2015) og er baseret på hans egne erfaringer og oplevelser som lærer i spilstudier, researcher og udvikler. Han udleder, at hans tekstbog udsprang af ægte nysgerrighed og undren, han var passioneret i at gøre en forskel og finde på en ny måde, hvorpå man kunne analysere og diskutere spil. Fundament i selve denne udledning er, at spil kan forstås som en tekst, og spilanalysen er derfor udviklet fra den traditionelle tekstanalyse (Fernndez-Vara, 2015, s. 2-5). Det at forstå spil som en tekst kommer dog ikke fra Fernndez-Vara, fordi som han fortæller: "... *French theorist Roland Barthes, in his book Mythologies, provides a classical example of how the concept of text can be applied to activities and artifacts that may also be a form of human expression*" (Fernndez-Vara, 2015, s. 6).

Med denne forståelse er det muligt at udlede en spilanalyse fra en tekstanalyse, og man kan studere et spil som et fænomen skabt af menneskeligt udtryk, og derfor er der også en kultur at kunne fortolke på og søge mening i (Fernandez-Vara, 2015, s. 6-9). Ligesom der er mange måder at analysere en tekst på, er der også mange måder at analysere et spil på. Én måde at gøre dette på ville bare være at analysere det angivne spil med alle områderne beskrevet. I *Introduction to Game Analysis* er der nemlig forskellige 'building blocks' som kan bruges til at analysere et spil med (Fernandez-Vara, 2015, s. 55-169), og selvom det helt klart er simplere bare at bruge dem alle, er det ikke særlig metodisk præciseret eller optimalt. Hvis man kigger tilbage på forskningsspørgsmålet og perspektivet, er der helt klart et udvalg af 'building blocks', der passer bedre ind end andre og har højere relevans for undersøgelsen. Mange af disse 'building blocks' mindede ligeledes om elementer fra tekstbogen *Game Design Workshop* af Tracy Fullerton (2014). Fullerton bruger ligeledes 'formal elements' og områder såsom 'rules/goals', 'mechanics' og 'story' (Fullerton, 2014), og hendes bog har været anvendt af forfatteren i tidligere semestre og bachelor, så områderne er ikke helt ukendte – tværtimod.

Afgrænsningen af spilgenrer er DCCG, men i denne metode bliver der udvalgt et specifikt spil at gennemføre analysen på. Det valgte spil, *Hearthstone: Heroes of Warcraft*, er valgt både, fordi det er informeret af første trin i datakilderne, da forfatterens erfaringer og oplevelser er i dette spil. Herudover er dette spil også en af de største inden for genren, og mange ser spillet som en pioner i feltet. Samtidig informerer dette valg også det næste trin, da Danmark netop har en gruppe af professionelle e-sportsudøvere i det valgte spil, og også mange der enten har konkurreret eller stadig konkurrerer på globalt plan.

I tekstbogen bliver der gennemgået forskellige typer af spilanalyser såsom journalistisk review, historisk analyse, spillets samfund og kultur, illustration af teori, fortolkende analyse og personlig redegørelse. Bogen udleder også, at der helt klart er flere former for analyser, og at den ikke kan nævne dem alle, men af de listede var der allerede to som springer en i øjnene. Analysen omkring spillets samfund og kultur – 'game communities' hed den – fokuserede på at forstå spillets brugere, hvorimod den fortolkende analyse – 'interpretative analysis' – havde til formål at kommunikere, hvordan spillet havde en gemt mening (Fernandez-Vara, 2015, s. 177).

Det blev hermed vurderet, at analysen 'game communities' bedst fulgte den røde tråd fra forskningsspørgsmålet og derfor som metode bedre ville kunne besvare det. Essensen i det andet trin af datakilderne var nemlig både at blive informeret af det første trin, men samtidig være med til at informere det tredje trin. At analysere spillet ud fra målet om at bedre forstå dets spillere leder direkte op til bedre fundament i fokusgruppen, og samtidig går den fra at analysere forfatterens spilerfaringer til at analysere selve spillet erfaringerne kommer fra – men stadig med det formål at bedre forstå brugerne. Med 'game community' som mere specifik spilanalyse var der pludselig et framework at udvælge 'building blocks' fra, og tekstbogen giver en liste af anbefalinger indenfor dette (Fernandez-Vara, 2015, s. 193-195).

Der vil altid være konsekvenser ved sit valg af analyse og dermed valg af 'building blocks' til sin analyse. Via at følge de ovenstående refleksioner, minder det om praksis fra den sundhedsvidenskabelige verden, hvor man først "scanner" patienten for problemer og herefter ved man, hvilken specialist der skal bruges. I dette tilfælde er "scanningen" gennemgangen af, hvilke specifikke typer af analyser der er, og hvilken der passer bedst ind i forskningsspørgsmålet. Herefter bliver den udvalgte sendt videre, og vi ved nu, hvilke 'building blocks' der passer ind – ergo hvilken specialist der kan bruges.

4.3.3 Fokusgruppe

En fokusgruppe er defineret af Goodwin (2010) som: *"A small and relatively homogeneous group brought together for the purpose of participating in a group interview on some topic ..."* (Goodwin, 2010, s. 565). Her forstås der, at en fokusgruppes deltagere har visse ligheder for at være "relativt homogene", samt at de er samlet – muligvis også på grund af denne lighed – til at deltage i et gruppeinterview omkring et specifikt emne. Ligeledes beskriver Goebert og Rosenthal (2002): *"Qualitative research (mainly focus groups) is where the story unfolds, a hypothesis develops, and an explanation emerges"* (Goebert & Rosenthal, 2002, s. 4). Dette citat rører ved, hvad fokusgrupper netop er gode til, nemlig at facilitere en interaktion mellem deltagerne så de fortæller om deres oplevelser. Dette kan eventuelt lede til at man kan videreudvikle på sin hypotese eller – mere induktivt – udvikle en hypotese eller teori, og i hvert fald at ens forklaring på den oprindelige undren muligvis bliver fundet. Dette går hånd i hånd med den induktive strategi samt forskningsspørgsmålet, fordi fokusgrupper netop er et redskab til at gøre det "automatiske" til noget, brugerne pludselig bliver nødt til at reflektere over.

Fokusgruppe som metode bruges ofte med henblik på marketing, men det er der netop en god grund til, fordi metoden netop er god til at forstå mere omkring brugerne – eller forbrugerne – og identificere dem, men også undersøge deres holdninger omkring emner såsom for eksempel e-sportens relation til sport (Goebert & Rosenthal, 2002, s. 7; Bloor, Frankland, Thomas, & Robson, 2001, s. 4-7). Fokusgrupper kan både benyttes som opfølgning på et survey, eller som opstart til et survey, hvor resultaterne fra en fokusgruppe mere eller mindre kan informere dette (Goodwin, 2010, s. 393-394). I dette kandidatspeciale åbner dette op for iterativ udførsel af fremtidige surveys, men dette hører til diskussionen senere i afhandlingen. Her kan der tilføjes til fremtidig eftertanke, at en blanding af fokusgruppe og survey måske kan løse mange af hinandens udfordringer (Goebert & Rosenthal, 2002, s. 5-6).

Mere specifikt angående et fokusgruppeinterview, så er dette blevet mere og mere populært som metodeanvendelse. Fokusgruppeinterview er ikke særligt meget anderledes end fokusgrupper, men de er til gengæld meget anderledes end de fleste interviews, da fokusgruppeinterview ofte er kendetegnet ved en ikke-styrende interviewstil samt en mere samtaleagtig interviewstil. Intervieweren, eller moderatoren som det kaldes i en fokusgruppe, er der for at lette flowet og hjælpe med atmosfæren. Målet er ikke enighed eller en diskurs, og det er slet ikke sikkert, at deltager føler, at de har fået løst noget. Det vigtigste er, at der er et sundt flow af snak og plads til individuelle holdninger, fordi dette samt gruppementaliteten kan bringe interessante svar frem (Kvale & Brinkmann, 2008, s. 170-171). Det er ikke nødvendigvis forkert af moderatoren at forsøge at opnå en vis form for kontrol, da tid stadig er en faktor, men her kan gruppementaliteten også være en udfordring.

Fokusgruppeinterviewet i denne kontekst vil foregå online, og dette har lige så vel som alle andre beslutninger en række udfordringer, som man skal være opmærksom omkring. Her trækkes der en smule på Saunders, Lewis, & Thornhill (2009), selvom deres *Research methods for business students* ganske vidst er fra et andet felt, så er konsekvenserne ved online interview stadig de samme, men det samme gælder fordelene. Den åbenlyse ulempe er, at det ikke er ansigt-til-ansigt, men der kan gøres brug af diverse tekniske kneb for at forsøge at gøre dette bedre – for eksempel videofeedback. Positive elementer er det faktum, at online interview kan virke som en fornuftig økonomisk løsning på deltagere, der er geografisk adskilt. Samtidig kan følelsen af at være online fremme følelsen af anonymitet og frembringe mere ærlige svar, hvilket specielt i dette kandidatspeciale er relevant (Saunders et al., 2009, s. 349-350). Præcis i kandidatspeciales kontekst fremhæver dette valg, at det økonomiske aspekt ikke skal holde de mest relevante deltagere væk fra fokusgruppen.

Online interview bliver også kaldt for "virtuelle fokusgrupper", og som tilføjelse af ovenstående konsekvenser ved brugen af dette, udledes der, at det udvalgte medium for en sådan fokusgruppe også har stor indflydelse

på resultaterne. De normale omstændigheder, eller mange af dem, gør sig stadig gældende ved virtuelle fokusgrupper, i hvert fald ved brugen af videofeedback. For eksempel, at interviewet ofte er optaget, relativt guidet af moderatoren og – både virtuelt og ikke – muligvis også filmet. Samtidig gælder det stadig, at jo mere bekendte og trygge deltagerne er ved hinanden, desto mere autentiske svar og historier kan man forvente at få ud af metoden. Her bliver fordelene ved den virtuelle platform igen udledt som færre omkostninger, og det koster mindre tid at udføre fokusgrupperne hvis det ellers ville kræve rejser eller lignende. Samtidig har der været eksempler af langt større virtuelle fokusgrupper end traditionelle. En umiddelbart svaghed vil dog uundgåeligt være, at ansigt-til-ansigt kontekst – selv med videofeedback – er reduceret, og at det kan være nemmere at gemme sig og være inaktiv (Bloor et al., 2001, s. 78-79).

Netop det sidste problem er en af de største udfordringer ved online fokusgruppeinterview, da selve interaktionen mellem fokusgruppen er utrolig vigtigt, og at moderatoren kan facilitere denne interaktion. Det kan antages at en sådan facilitering uundgåeligt bliver vanskeligere ved en online udførsel, men med dette i mente kan moderatoren også forsøge at invitere deltagere, der bedre kender hinanden, så denne interaktion er mere naturligt til stede. Der bliver dog også foreslået, at den virtuelle følelse kan fremme fornemmelsen af at være anonym, hvilket hypotetisk også kunne øge interaktionsniveauet.

Moderatoren, eller interviewpersonen traditionelt, skal generelt være konsistente, holde sig til emnet og svare kortfattet (Kvale & Brinkmann, 2008, s. 187), men yderligere krav gør sig gældende vedrørende fokusgruppeinterview. For eksempel skal moderatoren være forberedt på fokusgruppen, gøre sit allerbedste for at skabe en god atmosfære, give deltagerne følelsen af at lytte, lave en passende introduktion, kontrollere reaktioner fra deltagerne hvis ude af kontrol, have et kropssprog der opfordrer til samtale og kontrollere interviewet i en vis grad, men meget diskret da fokusgruppeinterviewet skal føles mere som en samtale end et normalt interview. Det er herudover også vigtigt med en konklusion til sidst, blandt andet at takke deltagerne, men også undervejs at virke som om, at alt er under kontrol. Generelt er det også godt som moderator at være hurtig og god til at komme med opfølgende spørgsmål, og dette kan også være mere diskrete værktøjer til at navigere fokusgruppen (Krueger, 2002).

I kombination med disse forventninger til moderatorens evner tilføjer Bader & Rossi (2002) en liste af kernekompetencer, som en dygtig og erfaren moderator skal besidde. Denne liste består af evnerne: *Energetic, personable, agile thinker, organized, listener, good memory, experienced* og *knowledgeable*. Der er samtidig inkluderet en tabel over, hvad man som moderator skal holde sig til og fra. Kropssprog bliver også forklaret i guiden (Bader & Rossi, 2002, s. 19), men dette kan være en del sværere over virtuelle fokusgrupper – selv med videofeedback. Generelt er guiden blevet benyttet forinden og i løbet af fokusgruppeinterviewets udførsel og vil blive beskrevet nærmere i det aktuelle afsnit (se afsnit 5.3: Trin 3: Fokusgruppe).

Ligesom kvaliteter hos moderatoren kan have effekt på fokusgruppeinterviewet, ligeledes kan de inviterede deltagere. Som allerede beskrevet tidligere er det normalt bedre desto mere deltagerne kender hinanden, da de føler sig mere trygge automatisk (Bloor et al., 2001, s. 78-79). Fra den mere marketingstunge side af fokusgrupper udføres der ofte et baggrundstjek, som for eksempel kan være demografiske kriterier eller kvaliteter, hvorfra deltagerne udvælges. Man kan dog aldrig helt garantere sig kemien mellem brugere, og demografi er langt fra altid den bedste måde at gøre det på (Goebert & Rosenthal, 2002, 10-14), men man kan gøre brug af en samplemetode til at øge chancen for, at deltagerne har kemi med hinanden. Har man for eksempel udført et survey som indledning til sin fokusgruppe kan man udtrække deltagerne fra denne sample (Bloor et al., 2001, s. 30).

Uanset hvad så er det ofte ikke så klogt at sammensætte en fokusgruppe ud fra tilfældige mennesker, fordi det kun forøger risikoen for konflikter. Dette betyder dog ikke, at der aldrig udføres fokusgrupper med tilfældige deltagere, men i denne afhandling vil der fokuseres på deltagere, der som det mindste har hørt om hinanden

og helst er bekendte med hinanden (Bloor et al., 2001, s. 19-22), da der skal være en så åben og accepterede stemning fra starten af som muligt. Tilfældig udvælgelse af deltagere er heller ikke så vigtigt i denne kontekst, da der ikke skal udledes generaliseringer omkring normalpopulationen (Bloor et al., 2001, s. 30).

I denne specifikke fokusgruppe blev der benyttet en purposive sampling, som hverken er en convenience eller random sample, men i stedet specifikt søger deltagere, der strategisk passer ind i det relevante emne. For at kunne gøre dette skal kriterierne være klare for moderatoren, og han skal vide, hvad emnet og måske endda spørgeguiden helt præcist bliver. Mere specifikt har brugen af 'stratified purposive sampling' betydet, at moderatoren har udset sig brugere ikke kun inden for e-sporten, men inden for spillet *Hearthstone: Heroes of Warcraft*, der samtidig spiller på professionelt plan og er danskere, hvormed der er sikret sig en større relevans af deltagernes svar og oplevelser i forhold til forskningsspørgsmålet (Bryman, 2012, s. 418-419).

Der er samtidig en vis form for screening inden man kan være deltager i fokusgruppen. For eksempel at e-sportsudøverne ifølge forskningsspørgsmålet skal betegnes som professionelle og være dette inden for det valgte spil, *Hearthstone: Heroes of Warcraft* (Bloor et al., 2001, s. 30-31). Da denne afhandling ikke i litterature reviewet eller problemfeltet har fået specificeret eller defineret præcis, hvad der menes med professionelle, antages der i dette tilfælde bare den generelle forståelse af at være professionel. Dette kunne antages at være forskellen på at være passioneret og være professionel, men det kunne lige så vel være en helt anden definition. Der er dog igennem forforståelse snakket om Kane og Spradleys (2017) definition af professionelle som e-sportsudøvere, der har en højere 'winrate', og udledt fra Schön (1983) at der er forskel mellem praktiserende og teoretiske researchere. Hermed kan det yderligere udledes, at de professionelle i fokusgruppen skal udvælges fra udøvere i e-sportens praksis med stor succes – 'winrate' – og som har spillet eller spiller på et generelt professionelt plan og ikke kun af passion. Senere i meningskondenseringen vil det så eventuelt blive tydeligt, hvordan deltagerne selv definerer det at være professionel.

4.3.4 Meningskondensering

Meningskondensering som interviewanalyse har fokus på de udtryk og meninger, der bliver brugt i løbet af interviewet, hvilket passer ind i resten af undersøgelsesdesignet. Selve "kondenseringen" vil sige, at man tildeler kortere formuleringer til de meninger, der er kommet ud af interviewet. Processen starter ved selve transskriberingen, derfra fra de længere udsagn der skal sammenfattes, men det svære er, at det stadig skal være troværdigt mod de interviewede. Til sidst skal selv de forkortede udsagn tildeles kortere betydninger, så de kan kategoriseres mere systematisk. Dette vil dog ikke sige, at det skal omdannes til et kvantitativt udtryk, tværtimod er igen selve essensen utrolig vigtig og skal bibeholdes i kondenseringen. Endnu vigtigere er dette, da perspektivet er fænomenologi (Kvale & Brinkmann, 2008, s. 227).

Selve analysen indebærer fem trin. Først læser man hele transskriberingen igennem. Dernæst, efter at have fået en fornemmelse for interviewet, handler det om at få fundet meningsenhederne. Meningsenheder vil sige de udtryk, der forekommer i interviewet, og de kan blandt andet findes via informeringen fra de tidligere trin i undersøgelsesdesignet. Disse enheder kan blive farvelagt i transskriberingen, så de er nemmere at overskue. Det tredje trin er at omformulere disse enheder til simple essenser, der i dette trin kan blive til overordnede temaer om hver meningsenhed, og det fjerde trin er at sætte disse stykker op mod forskningsspørgsmålet og det generelle videnskabelige perspektiv og ønskede formål. Det sidste er at konkludere udsagn ud fra stykkerne af tekst (Kvale & Brinkmann, 2008, s. 228).

Via ovenstående metodiske fremgangsmåde kan både den oprindelige mening forhåbentligt bevares, men herudover kan en indviklet og lang transskribering analyseres ned til udsagn, der herefter kan diskuteres og konkluderes på – eller arbejde iterativt og udvikle nye spørgsmål og ny dataindsamling. Det kan også være, at der kan udvikles eller begynde at udvikle en teori ud fra resultaterne (Kvale & Brinkmann, 2008, s. 228). I dette kandidatspeciale specifikt er der fire brugere i fokusgruppeinterviewet, som skal kondenseres, og derfor

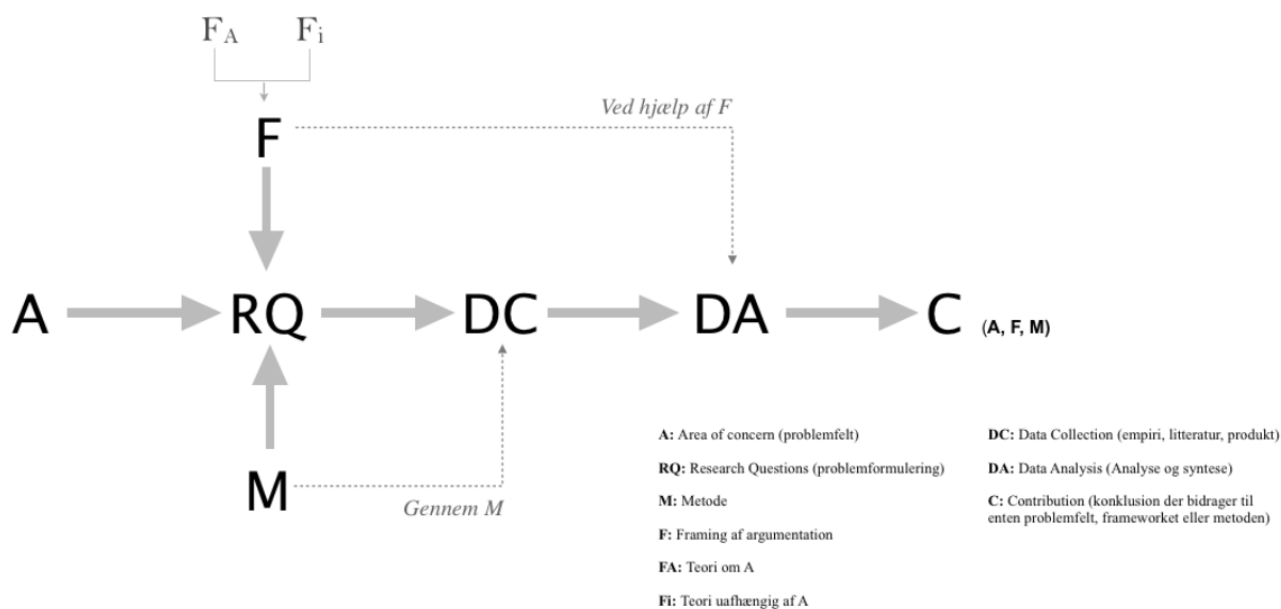
er der på baggrund af Kvale og Brinkmanns (2008) egen definition af meningskondenseringen som analyse valgt ikke at have fokus på meningsenheder fra specifikke brugere. Fokus er på, hvad de i helhed udtrykker igennem fokusgruppen, da de alle repræsenterer kulturen.

En af problemerne ved meningskondensering vil altid uundgåeligt være, at i og med det er en selv, der meningskondenserer deltagernes holdninger, er det ens egen holdning om deres holdninger der kommer frem så at sige. Dette kan gøre sig gældende i større eller mindre omfang, men det vil altid være meningkondenseringens forfatters egen forståelse af, hvad deltagerne har sagt, der udfører tematiseringen. Det er altså en udfordring at bibeholde det autentiske i deltagernes sprog, især når det bliver kogt ned og samtidig tematiseret af en anden, der ganske vidst var med i interviewet, men trods alt ikke var den, der oprindeligt sagde det.

4.4 Struktur og planlægning

Dette afsnit handler umiddelbart om at redegøre for kandidatspecialets struktur og planlægning, men rent strukturmæssigt er der i selve processen med specialet arbejdet med to strukturer. Den ene er den videnskabelige struktur, og den anden er selve rapportens struktur. Nedenfor vil rapportens struktur samt planlægning blive udledt, men først beskrives der kortfattet, hvilken videnskabelig model der har lagt bag den mere implicite proces i specialet.

4.4.1 Den videnskabelige struktur



Figur 3: Den videnskabelige model bag dette speciale er Mathiassen-modellen brugt på Interaktive Digitale Medier. Den specifikke model ovenover er reproduceret af Peter Vistisen ud fra det oprindelige foredrag af Lars Mathiassen på Aalborg Universitet i 2010, hvor han gennemgik sin artikel "Compositional Styles in Action Research: A Critical Analysis of Leading Information Systems Journal" (Mathiassen, Chiasson, & Germonprez, 2009).

Se figur 3, der illustrerer den videnskabelige struktur bag dette kandidatspeciale. Problemfeltet **A** i dette tilfælde ville være e-sporten, og **RQ** er forskningsspørgsmålet: "Hvad tænker professionelle e-sportsudøvere om deres egen praksis, og specifikt i refleksion til sport?", som skal være inden for problemfeltet og yderligere

suppleret af **F** og **M**. **F** er problemfeltets argumentering og baggrundsteori, heraf **Fa**, der er baggrundsteorien omkring problemfeltet, og **Fi**, som er teorien ikke inden for problemfeltet, men stadig skal supplere og afdække forskningsspørgsmålet. Konkret ville **Fa** være baggrundsteorien omkring e-sport, mens **Fi** eksempel ville være teorien omkring ”at tænke i praksis” i litterature reviewet. De valgte metoder **M** er konkrete fremgangsmåder til at besvare forskningsspørgsmålet på og benyttes i dataindsamlingen **DC**, der så benyttes til analysering **DA** og endelig konklusion **C**.

For eksempel ville **DC** være empiriindsamlingen udover baggrundsteorien, men samtidig også de tre trin af datakilder beskrevet i undersøgelsesdesignet. De anvendte metoder **M** ville i så fald være autoetnografi, ’game analysis’, fokusgruppe og meningskondensering, og generelt en kvalitativ metodestrategi. **DA** og **DC** i dette kandidatspeciale overlapper på nogle punkter, da meningskondenseringen klart er en analyse af data fra fokusgruppeinterviewet, men samtidig er spilanalysen både en dataindsamling (beskrivende) og dataanalyse (analyserende). Et billede af det specifikke eksempel benyttet sig af i dette kandidatspeciale kan findes i bilaget (se bilag 10.3: Eksempel af Mathiassen-model i proces).

4.4.2 Rapportens struktur

Den indledende del af afhandlingen er inspireret af Jens F. Jensens (1996) *Interaktivt TV: Coming soon at a screen near you*, og hvordan han bruger Fahrenheit 451 som udgangspunkt til sin artikel. Også hvordan han snakker om de interaktive fjernsyn i forbindelse med fremtidsromanen og et samfund, hvor det at læse bøger er forbudt (Jensen, 1996). På lignende maner har Steven Spielbergs filmatisering af *Ready Player One* (Spielberg et al., 2018) været med til få forfatteren til at gøre sig lignende tanker om e-sportens fremtid – og i helhed – teknologiens påvirkning.

Efter **indledningen** er **indkredsningen af problemstillingen** med til at illustrere genstandsfeltets problemer og relevans samt med for forståelsen gøre rede for baggrundsteorien bag e-sporten. Feltet bliver langsomt afgrænset og skåret ind til benene, hvorfra en passende problemformulering bliver designet.

Litterature reviewet redegør for denne baggrundsteori omkring ”at tænke om sin praksis” samt definitionen af e-sport og e-sportsudøverne. Samtidig forklarer den anden del af reviewet, hvordan der er indsamlet litteratur fra begyndelsen til afslutningen.

Kapitlet omkring **metode of undersøgelsesdesign** udleder det videnskabsteoretiske udgangspunkt for afhandlingen samt redegør for den kvalitative metode. De individuelle metoder bliver uddybet og deres formål forklaret, og til sidst konkluderet den generelle struktur for afhandlingen.

Dataindsamling er kapitlet, hvor de gennemgåede metoder bliver udført. Der er tre trin af datakilder, og de vil blive gennemført i kronologisk rækkefølge så at de kan informere hinanden som beskrevet i det metodiske kapitel (se kapitel 4: Metode og undersøgelsesdesign).

Hernæst er der **dataanalyse**-kapitlet, der indeholder udførelsen af meningskondenseringen og den generelle opsummering af sammenligningen mellem datakilderne og uddragene fra kondenseringen.

Efterfølgende er kapitlet **diskussion** til at diskutere og afrunde hele processen med henblik på, hvordan et vider perspektiv kunne se ud, samt et sidste literature review i form af et state of the art review. Dette sætter scenen for konklusionen.

Konklusion indebærer det endelige forsøg på at besvare forskningsspørgsmålet og kigge tilbage på processen fra sin begyndelse. Til sidst vil der være nogle afsluttende tanker, siden dette er det afsluttende kandidatspeciale.

Oprindeligt var planen at bruge det agile framework Scrum til at strukturere specialesemestret med timeboxing og sprints (Pope-Ruark, 2012, s. 165), da forfatteren tidligere har haft erfaring med frameworket både fra ottende og niende semester. Scrum er netop funktionel i at producere, revurdere og planlægge i strukturerede

cyklusser, hvilket er vigtigt – især når man arbejder alene på et så tidskrævende projekt såsom specialet. Der sker forholdsvis altid komplikationer i et sådant projekt, og det skal man forsøge at forudse, men kompleksiteten kan nogle være så uforudsigelig og overraskende, at selv de bedste planer slår fejl (Appelo, 2011, s. 3-4).

Nogle gange sker der endda begivenheder, som man ikke selv var i kontrol over. I dette tilfælde var kompleksiteten i en uforudset begivenhed nok til at præsentere en større kløft i semestret, hvilket resulterede i et skift fra det mere langsigtede Scrum framework til ad hoc Kanban framework. Dette nye framework, om end med mindre fokus på timeboxing og sprintkontrol, tillod arbejdet at fortsætte med et større fokus på et visualiserende Kanban-board med færdiggjorte, nuværende og kommende opgaver (Matharu, Mishra, Singh, & Upadhyay, 2015). Der blev dog til sidst i semestret udviklet en sidste slags sprint ud fra det resterende Kanban-board, men dette var mere et slutsprint for at forudsige eventuelle udfordringer, der vil dukke op til sidst.

5 Dataindsamling

Dette kapitel vil guide læseren igennem de tre trin af datakilder, som blev redegjort for i undersøgelsesdesignet. Første trin er autoetnografi, den anden er spilanalyse og den tredje er fokusgruppeinterview. Meningen med kapitlet er til dels at redegøre for indsamlingen af dataene nødvendig for dataanalysering, men samtidig også rent praktisk at redegøre for, hvilken proces det har været.

5.1 Trin 1: Autoetnografi

Som beskrevet tidligere i undersøgelsesdesignet vil dette trin indebære et autoetnografisk metode, hvorpå forfatteren via tre 'epiphanies' (Ellis et al., 2011) fortæller om sin egne oplevelser i førsteperson indenfor e-sport. De tre 'epiphanies' vil herefter blive reflekteret kort på via reflection-on-action. For at autoetnografien giver mening forklares der først, hvad forfatteren har af erfaring i e-sport, og der vil i dette afsnit blive skrevet i førsteperson for at gøre denne proces nemmere.

Jeg har spillet computerspil det meste af sit liv, men blev først rigtig involveret i e-sport igennem spillet League of Legends. Her blev jeg mere og mere fascineret af e-sporten som fænomen og social aktivitet, hvilket betød at jeg forsøgte at danne mine egne hold i spillet. Det førte til diverse LANs og begivenheder, hvor der af og til blev konkurreret på et niveau, der var værd at snakke om, og her mødte jeg også enkelte af de spillere, der senere vil blive kollegaer inden for et andet spil.

Da spillet Hearthstone: Heroes of Warcraft kom ud, dirigerede jeg mit fokus hertil, og det var nok først i dette spil, at e-sporten for alvor tog fat. Jeg begyndte at deltage i online turneringer i 2016, men deltog i min første fysiske turnering i spillet i 2017, hvor jeg fik en andenplads. Det var her, at jeg mødte mit første hold Quantaya Gaming. Jeg fik en aftale i hus med holdet, hvor jeg kunne træne og deltage i turneringer og nyde godt af sponsorater og betaling for mange af udgifterne, men kunne samtidig fortsætte på min bachelor i Medialogi. Det var her, at den mere professionelle side af e-sporten kom til, og jeg spillede i perioden fra 2017-2018 i mange online og fysiske turneringer på hold som Quantaya Gaming, Tricked eSports og MellowFunk med forskellige individuelle kontrakter.

Da jeg i 2018 valgte at droppe denne proces og i stedet fokusere på min uddannelse, var det ikke et farvel til e-sport som praksis. Jeg har siden 2018 været involveret i lokal e-sport i Nordjylland gennem min undervisning af e-sportshold under UngAalborg og Aalborg Kommune samt været coach for et hold i Viborg. Her har fokus skiftet fra kun Hearthstone: Heroes of Warcraft til også at inkludere spil såsom Counter-Strike, Overwatch, Fortnite, Gwent, Apex Legends og – igen – League of Legends.

5.1.1 Første 'epiphany': En del af kulturen

Hvordan skal jeg præsentere mig selv? Hvad skal jeg sige? Åh nej, de sidder alle sammen og snakker om spillet, hvad hvis jeg kommer til at sige noget dumt? Hvad hvis de føler, at mine sejre ikke er velfortjente ... nej, stop nu, du spillede det bedste, du kunne. Måske kan jeg bare stå og lytte lidt på afstand, men ... er det der ikke Paten? OMG, det er Paten, og han har opdaget mig. Jeg snakkede ikke med ham efter kampen, men jeg fik da givet ham hånden. Det er da sportsligt, ikke? Mon han føler, at jeg ikke skulle have vundet over ham ... JA, han har helt sikkert set mig ... okay jeg kan ikke bare stå og kigge længere nu, jeg må involvere mig. Jeg kan godt, men hvad nu hvis ... Jeg mener, jeg slog ham ud af turneringen, men gik ikke selv videre! HVIS han havde vundet over mig, var han gået videre, da han vandt sin sidste kamp ... HVORFOR tabte jeg også min sidste kamp? Jeg var én kamp fra at gå videre, nu er det hele spild!

Jeg skulle ikke have deltaget i Copenhagen Games, kostede penge, tog tid, og så tabte jeg det hele på gulvet ved ikke at tage mig sammen til sidst! Jeg vidste, at han havde Mind Control Tech i sit deck, men hvad var chancen for at han træk den?

Åh nej, Paten snakker til mig nu, hvad gør jeg? Hey! Han virker da ikke bitter over sit nederlag, eller at ingen af os gik videre. Jamen, det er da ikke så skræmmende det her. Nogle af dem sidder endda med en øl i hånden. Det er jeg vist selv lidt for træt til, hmm, jeg er udmattet ... mere træt end jeg havde regnet med - HEY ham der, han er da fra Patens hold, han har da vidst fået lidt for meget at drikke ... vent, hvad der står der på hans trøje? Prior! Det er da ham, som jeg tabte til i den online turnering der, jeg genkender navnet. Det var ham, der emotede mig helt vildt, han var VILDT irriterende!!! Men han føles da ikke så irriterende nu, han kommer over til Paten og mig. PATEN OG MIG? Hvor vildt er det her lige. Det er mine idoler det her ... og jeg snakker med dem? Jeg kan se Dorathor, det der er MunkBusiness og – hey – det er Lemonmonster – han ser da ung ud?

Hvad? Er Munkbusiness og ham brødre, vent det giver måske god mening. Det er da egentligt ret hyggeligt at sidde her og snakke med dem. Slet ikke så farligt, som jeg havde forventet, og de kender til mit navn. Hey, de har lagt mærke til, at jeg også spiller med i turneringerne. Gad vide, hvad de tænker om mit spil? Men det er lader ikke til at være så relevant her, de snakker om casual ting – det sgu i orden. Jeg føler mig egentlig hjemme her, hey, den kamp de snakker om, den har jeg også set ... Wow! De er faktisk interesserede i min mening, og de lytter, når jeg siger noget. Seriøst, det her er rimelig chill, det er som om, at jeg passer ind. Hvor er mine holdmakkere henne, de skal da også være med til det her. Vent, de spørger ind til mine bøger? Hvor er det bare cool, tænk at jeg sidder med mine idoler og snakker om mine bøger. Hey, ham der ved da rimelig meget om Tolkien, han har forstand på, hvad han siger – det er sgu i orden, det der. Vent ... nu sidder jeg pludselig selv og er den, der snakker ... og jeg snakker om mine bøger? Wow... Jeg kan godt blive oppe lidt længere, selvom jeg er godt nok udmattet, men det er da nok ikke lige en mulighed, jeg får hver dag!

Historien handler om mødet med en kultur og integrationen heri. Dette stykke er fra første deltagelse i den dengang største e-sportsturnering i Danmark, Copenhagen Games, og mødet samt interaktionen med andre e-sportsudøvere til denne begivenhed. Mellem deltagelse i mindre begivenheder og større online turneringer, var dette første mulighed for at møde andre udøvere; udøvere som igennem årene jo var blevet set som idoler – præcis ligesom ethvert andet idol fra sport eller lignende. Historien rører ved forskellige elementer, set i bakspejlet, men afspejler i største grad interaktionen med kulturen i e-sport for første gang – eller i hvert den største interaktion – hvor der lige pludselig kommer ansigter på tidligere gamertags og avatars, samt stemme og personlighed på enhver deltager. I refleksion er det tydeligt, hvordan ens fordomme og forforståelse ud fra online turneringer ikke overhovedet ikke altid matcher den virkelige verden.

Frygten for at være social for første gang med en sådan kultur, at blive en del af den, kan føles overvældende, men i historien viser det sig, at jeg deler adskillige fællesinteresser og hobbyer i denne kultur. Endnu mere tydeligt er det, hvordan kulturen udefra kan virke som noget andet, end den er indefra. At jeg havde mere socialt tilfælles med dem end forventet.

5.1.2 Anden 'epiphany': En overgang, men til hvad?

Det her er for sindssygt! Men vent ... så skal jeg tilbage til Vejle? Hvorfor lige mig ... betyder det, at de synes, jeg er god nok? Vent, hvor mange af mine kampe har de fulgt med i? Har han personligt set mine kampe, nej, det har han nok ikke tid til. Han har nok fået det at vide fra en anden, men betyder det at Tessin har sagt god for mig? Det her er godt nok vildt, VILDT! Her gik jeg og troede, at grunden til jeg ikke havde hørt mere, var fordi de ville annullere min prøvekontrakt, men så tilbyder de mig en fuldtidskontrakt! DET er da alt, hvad jeg nogensinde har kæmpet for, siden jeg begyndte.

Vejle ... Vejle ... Vejle ... Jeg kan virkelig godt lide den by, tilbage til mine rødder, til Campus Vejle endda! Jeg havde godt hørt, at de havde oprettet en spillinje dernede, men vidste ikke, at Tricked var involveret! Tænk, et gamerhus, det er faktisk lidt ligesom alle de Youtube-klip med de der gamerhuse, hvor de bare sidder og træner dagen lang Dagen lang? Hmm, Det her må jeg hellere snakke med Amanda om. Vent, hvordan gør jeg det egentlig på samme tid som mine studier, og jeg er ikke færdig med min bachelor ... men et par måneder fra eller til ... Måske er de villig til at vente? Det er de nok, eller hvad var det, at han sagde. Var det med det samme? Men de har da før taget tid om deres kontrakter, ej det kan jeg nok godt nå, men betyder det, at jeg ingen kandidat tager? Jeg har jo altid sagt, at hvis jeg ikke tager kandidaten nu, så får jeg den aldrig gennemført.

Helt til Vejle? Bo i et gamerhus ... langdistanceforhold ... Hmm, jeg hader langdistanceforhold – det har aldrig fungeret for mig. Jeg har det så godt her, jeg kan faktisk godt lide det i Aalborg ... at flytte tilbage til Vejle og droppe kandidaten, det føles faktisk lidt som at tage skridt tilbage af, men ... DET er så FRISTENDE!!! Men det er også bare så mega dumt, hvis det så ikke lykkes ... så er det spildt tid ... Ja, jeg bliver nødt til at snakke med Amanda om det, men hvem forsøger jeg at snyde ... det vil være SÅ meget ulig mig at tage af sted. Jeg har sat mig for at skrive min næste bog, jeg har min uddannelse, kæreste, hund, jeg elsker den her lejlighed. Vejle ... Vejle, det er langt væk! Tættere på min familie, dog, men langt væk fra alt andet ... og Tricked, er Tricked det jeg ønsker? At tage væk fra alt det her? Hun vil forstå det, hvis det virkelig er det, jeg ønsker, men er det virkelig det? Engang? Helt sikkert. Nu? ... nok ikke ...

Den anden historie vedrører en overgangsperiode, hvor ens passion og konkurrencelyst støder mod realiteten. Det er et stykke om et tidspunkt, som der kan antages, at mange oplever både i e-sport og i sport, hvor man kigger på, hvor man står, og hvor man vil hen. Ofte studerer man også, hvor langt man er kommet med den tid, man har lagt i det, og hvilke mål man har tilbage. Ovenstående var første skridt i en overgang, der forsøgte at tage højde for, hvad e-sporten betød, kontra de ofringer det krævede, og livet ved siden af i form af krævende studier, kæreste, hund og så videre. Som refleksion kan det på mange måder ses som en skillevej, hvor man skal træffe et valg, og uanset hvad får det en stor effekt på ens fremtid.

Dette valg kan også i høj grad være påvirket af ens bagland, det var det i hvert fald i historien, hvor ens støtte fra familie, kæreste og venner også kan have stor betydning i ens endelige valg. For eksempel følte jeg på daværende tidspunkt, at det var mit eget valg, og at jeg ville have støtte fra mit bagland uanset hvad, hvilket også tvang mig til virkelig at overveje, hvad jeg ønskede.

5.1.3 Tredje 'epiphany': Bronze bedre end sølv

OK, jeg er bare så mega dårlig til her spil, jeg er lort ... Jeg troede virkelig, at jeg kunne vinde denne gang. Det er bare så typisk mig at komme på andenpladsen. Det er jo for fanden et meme det her, jeg kan bare ikke vinde ... Jeg bliver ved med at fortælle mig selv, at jeg er stabil ... at jeg er konsistent i top 8 i turneringer, og at dette beviser, at jeg er god nok, men hvorfor kan jeg så ikke vinde? HVORFOR??? Jeg startede i e-sport med en andenplads, og det kan ikke passe jeg OGSÅ skal slutte med en andenplads, men jeg ved ikke, om det længere er det værd.

Se bare CG-Lan, andenplads ... jeg var super uheldig. Copenhagen Games, jeg vandt over nogle virkeligt gode spillere, hey, jeg var slet ikke så ringe endda, selvom det var min første turnering af den størrelse. Jeg vandt over nogle ret kendte spillere, tænkt hvor meget det betød for mig dengang, og så skulle jeg absolut glemme, at han havde den skide Mind Control Tech i sit deck, og så tabte jeg, ellers havde jeg gået videre, og hvis jeg var gået videre der, hvem kan så sige, hvad der så var sket? Igen var jeg uheldig ... eller nej, nu stopper det, jeg kan ikke bare være uheldig hele tiden. Jeg spillede faktisk ikke optimalt. Jeg skulle have noteret, at han havde kortet. Jeg skulle ALDRIG have taget chancen.

Og Dreamhack ... det var en fed oplevelse, men det var meningen, at det skulle have været mere end det. Og nu GGW! Endelig var jeg så tæt på at vinde, jeg slog endda Chachaboizz i winner-bracket, men så taber jeg selvfølgelig. Som om det er første gang, at jeg har vundet i winner-bracket og så tabt i finalen. Jeg ser et mønster, og det er ikke godt. Men måske forventer jeg også for meget ... der er mange andre end mig, som har spillet i meget længere tid og mere professionelt ... jeg tror bare, at jeg forventede mere ... af mig selv!

Jeg hader at komme på andenpladsen. Ja, præmien er bedre, ja, man kommer op på scenen ... BLA BLA BLA! Men man slutter sgu med at tabe, når man i det mindste får tredjepladsen, så slutter man ved at vinde bronzekampen. Eller også så er man bare automatisk nr 3 eller 4, og så kan man følge med i den fede oplevelse, som finalen altid er. Men andenpladsen ... andenpladsen føles bare som et slag i ansigtet. Især når jeg godt ved, at jeg kunne have spillet bedre. Måske er det bare sådan, at det er. Måske har det bare været en række gode oplevelser, og så er det, hvad det er. Nogle har engang sagt, at man skal slutte på toppen, men dette føles slet ikke som toppen, men en oplevelse ... en oplevelse har det været. Og at tabe til en holdkammerat, det kunne have været værre. Faktisk at tabe til den selvsamme holdkammerat, som jeg tabte til i min første fysiske turnering ... sammentræf ... skæbne?

Denne tredje og sidste historie omhandler ikke kun en overgang, men snarere en erkendelsesproces der sætter tingene i perspektiv og kan få en til at drage konklusioner, måske endda forhastede konklusioner. I dette tilfælde fik det den overgang, der var begyndt forinden, til at ende i en fuldendt konklusion om at trække sig tilbage og fokusere på studiet, kæresten og forfatterskabet. Turneringen GGW var en vild social oplevelse, og på mange måder stadig husket som en god oplevelse uanset, om det endte i nederlag. Det kan på ingen måde i refleksion siges at være på toppen, da det var en mindre turnering, men det føltes på daværende tidspunkt som en passende konklusion. Hele rejsen med holdet Quantaya Gaming startede til en fysisk turnering, hvor jeg tabte til min holdkammerat, og på denne måde ville den samtidig slutte tilbage som spiller hos Quantaya Gaming og mod selvsamme holdkammerat.

Genkendeligheden i forhold til andre e-sportsudøvere er forhåbentligt, hvordan for mange nederlag i træk – eller følelsen af ikke at leve op til ens forventer – kan have en stor effekt på ens beslutning om at gå en ny overgang i møde. Især hvis der er andre elementer fra ens bagland der resonerer med denne nye overgang, såsom studie, kæreste, familie eller generel travlhed. Jeg erindrer stadig oplevelsen som utrolig fokuseret – fordi jeg hurtigt blev sikker i mit valg – men også sørgmodig, fordi det var slutningen på en række af vilde oplevelser. Jeg er stadig den i dag ikke helt tilfreds med min generelle præstation til turneringer, såsom det nævnes i stykket, men der kan have været mange elementer, som havde en finger med i spillet vedrørende sådanne resultater – eller følelsen af mangel heraf.

5.2 Trin 2: Spilanalyse

Dette er en spilanalyse af spillet Hearthstone: Heroes of Warcraft struktureret efter Fernandez-Vara (2015), som tidligere beskrevet i det specifikke metodeunderafsnit (se underafsnit 4.3.2: Spilanalyse), og den valgte analysetype er 'game communities', hvilket Fernandez-Vara (2015, s. 193-195) uddyber med en konklusion af, hvilke 'building blocks' der hører hjemme i en sådan analyse. En sådan 'game analysis' er baseret på tre områder: 'context', 'game overview' og 'formal elements', og på grund af den udvalgte analysetype er de helt specifikke analyseområder følgende: 'audience', 'game community' og 'cheats/mods/hacks/bugs'. Disse tre områder vil blive tildelt hvert sit underafsnit nedenfor (se underafsnit 5.2.1: Audience; 5.2.2: Game Community; 5.2.3: Cheats/mods/hacks/bugs), hvor de vil blive gennemgået og brugt til at beskrive og analysere Hearthstone: Heroes of Warcraft. Spilanalysen er baseret på mange år som passioneret bruger af spillet, herefter et par år som e-sportsudøver, og senere både som passioneret spiller, coach og e-sportsunderviser. Forfatteren har hermed brugt mange tusinde og atter tusinde timer i spillet og baserer sin viden og erfaring omkring spillet på dette, præcis ligesom hvis det havde været en tekst, som man havde læst og studeret igen og igen.

Først, rent generelt, er Hearthstone et gratis spil inden for DCCG-genren beskrevet tidligere i afsnittet omkring afgrænsning (se afsnit 2.4: Afgrænsning). I dette spil, ligesom mange andre i denne genre, samler spillerne digitale kort, bygger decks op af dem og duellerer mod andre spillere 1-mod-1. Som spiller kan man optage flere kort igennem pakker, hvilket man kan skaffe sig igennem spillets egen valuta eller for rigtige penge. Enhver sådan pakke har tilfældige kort i sig, som man så kan bruge til at bygge flere decks og tage det nye deck med sig i kamp mod andre online. Man er i stand til at opbygge sin samling af kort uden at bruge penge ved at spille en del, men at bruge penge fremmer denne udvikling gevaldigt. Spillet er udviklet af spiludvikleren Blizzard, der herudover er kendt for spil såsom World of Warcraft, Overwatch, Heroes of the Storm, Diablo- og Starcraft-serien. Hearthstone: Heroes of Warcraft er baseret på verdenen og karaktererne fra spillet World of Warcraft.

5.2.1 Audience

Nedenstående afsnit bygger på Fernandez-Varas (2015, s. 77-79) fremstilling af 'building blocks' inden for spillets kontekst, med specifik henblik på underkapitlet omkring 'audience' samt tanker og de afsluttende spørgsmål heri. Fokus på dette aspekt hjælper med at forstå spillets formål samt socioøkonomisk baggrund.

Rent aldersmæssigt ligger Hearthstone: Heroes of Warcraft på en PEGI-rating på 7, hvilket betyder, at spillets indhold er vurderet passende for spillere helt ned til 7-årsalderen. Hvem spillet rent faktisk er markedsført til er en mere indviklet debat, da mange ville mene, at Hearthstone er markedsført til casual gamere, der altså spiller ud af passion eller for at hygge sig. Dette hænger godt sammen med, at den professionelle side af Hearthstone voksede selvstændigt frem i begyndelsen, og det var først, efter at Blizzard så denne tendens, at

de forsøgte at udvikle konkurrenceaspektet. Kigger man på reklamevideoerne og trailers for spillet, er det også ofte med et mere 'goofy satire' aspekt, som måske kan virke en anelse barnligt, og videoerne involverer ofte musicalagtig sang a la 'Les Misérables'-stil, platte jokes, slogan-referencer fra in-game og Disney-agtig stemning såsom i den animerede kortfilm *Hearthstone Animated Short: Hearth and Home* på Youtube samt andre af slagsen (Blizzard, 2017).

Dermed ikke sagt, at Hearthstone er markedsført direkte til børn eller yngre spillere, da denne form for humor er blevet en slags trademark for Blizzards reklamering af spillet, og spillets verden – worldbuilding (Fernandez-Vara, 2015, s. 128-130) – lægger sig op ad det velkendte og mere nostalgiske spil World of Warcraft, som mange ældre spillere også har lagt meget tid igennem årene. Så rent audience-mæssigt er spillet placeret mellem de mere yngre spillere og muligvis ældre – gamle World of Warcraft-spillere – samt bare generelt folk, der elsker Collectible Cardgames (CCG)- eller DCCG-genren. Siden hen har Hearthstones fokus delt sig lidt, men mange professionelle e-sportsudøvere brokker sig stadig over, at spillet fokuserer for meget på det casual element med for meget held, og at det skulle fokusere mere på den professionelle side i forbindelse med game design og kortudvikling.

I dag er der tre generelle gamemodes i spillet: Tutorial, Adventures og Multiplayer, men det har der ikke altid været. Gamemodes hjælper analysen med at identificere spillets audience, samt dets fokus på casual elementer eller mere professionelle aspekter. I Tutorial kan man træne, i Adventure Mode kan man i stedet for spiller-mod-spiller nyde spiller-mod-system gameplay i forskellige sværhedsgrader (Fernandez-Vara, 2015, s. 88-93), og i Multiplayer har man siden begyndelsen kunnet vælge mellem at spille Casual eller Ranked, hvori Ranked siden begyndelsen har været opstarten til e-sporten og konkurrenceniveauet om at blive den bedste. I multiplayer er der herudover muligheden for at spille Arena; hvor man får tilfældige muligheder for at opbygge sit deck, det nyere Tavern Brawl; hvis indhold varierer fra uge til uge, og Friendly Challenge; som bliver brugt til udførelsen af turneringer blandt andet. Til sidst er det muligt via Spectator Mode at se sine venners kampe. Udfra dette er det også tydeligt, hvor mange gamemodes der er ment til mere casual spil, hvor man selvfølgelig også kan konkurrere, men det er ikke sikkert, at det appellerer lige så godt til de professionelle e-sportsudøvere. Det er dog værd at bemærke, at der mange passionerede spillere, som måske ikke kan klassificeres som professionelle e-sportsudøvere, der stadig går meget op i Arena gamemode og bruger denne mode som en måde at konkurrere på. Til sidst vurderes der, at Hearthstone som spil stadig er utroligt ung set i forhold til et CCG-spil som Magic: The Gathering, der på mange måder anses som forfaderen til mange af de moderne CCG-spil i dag. Der er stadig rig mulighed for forandring i Hearthstone, og dette ses også i tilføjelsen af et ny spilformat – meget lignende spilformaterne i Magic: The Gathering – hvor man i Hearthstone nu kan vælge at spille Wild eller Standard. I Wild-formatet kan man bruge alle udviklede kort siden Hearthstones begyndelse, men i Standard – som bliver brugt i e-sporten professionelt – kan man kun bruge 'basic cards', 'classic cards' eller kort fra de sidste to år. 'Basic cards' og 'classic cards' anses som kernesættet af kort i Hearthstone og har været stabile siden udviklingen af spillet.

Integrationen af disse til spilformater kan antages som et forsøg på at fremme professionel e-sport, da det giver casual spillere en måde at nyde alle kort på, samtidig med at spildesignerne har nye muligheder på grund af den årlige rotation af gamle kort i den professionelle scene. Det er tydeligt – både i spillets design og forandring – at der er i Hearthstone er forskel på casual og competitive/professionel, samt at de to former for brugere ikke ønsker det samme altid.

5.2.2 Game Community

Ligesom ovenstående afsnit er dette opbygget på Fernandez-Varas (2015, s. 111-113) fremstilling af 'building blocks', men denne gang inden for 'game overview' med henblik på det specifikke underkapitel 'game community'.

Inden for Hearthstone har der i mange år været forskellige hold ofte sponsoreret af en given organisation, og dette har været en stor tendens selvom nærmest alt konkurrencespil og turneringer foregår spiller-mod-spiller, og man er derfor alene. Samtidig kan man sagtens ende med at komme op mod sine holdmakker, og at skulle slå dem ud for at vinde. Til gengæld foregår der en masse forberedelse blandt de professionelle e-sportsudøvere i Hearthstone, da man skal samle kort, forberede de rigtige decks og planlægge strategier. At have et hold omkring sig kan hjælpe en med at forberede sig og man kan dele informationer og støtte hinanden. Der er ingen in-game redskaber, som hjælper et hold med at organisere sig ej heller, hjælper en turnering med at blive organiseret in-game. Alt dette foregår via organisationer, hjemmesider eller tredjepartssoftware.

Dette sagt, så har spiludvikleren, Blizzard, ret tidligt i processen skabt en speciel form for community, der hedder 'Fireside Gatherings', hvor Hearthstone-spillere samles og duellerer i spillet. Ideen bag 'Fireside Gatherings' kommer fra verdenen i Hearthstone, hvor man egentlig skal forestille at være helte inden på en kro, og at det er i denne kro, at man møder sine modstandere og spiller mod hinanden. Alle er teknisk set i stand til at lave en 'Fireside Gathering' så længe man skriver ind i Blizzard om begivenheden og får den godkendt af spiludvikleren. E-sportsudøvernes incitament til at deltage i sådan en begivenhed er, at vinderen ofte kvalificerer sig til større turneringer inden for e-sportsscenen i spillet. Samtidig er der specielle æstetiske fordele man kan skaffe sig ved at deltage, for eksempel unikke bagsider til sine kort.

Processen med at kvalificere sig til større turneringer gennem mindre fysiske turneringer – såsom for eksempel 'Fireside Gatherings' – samt online turneringer blev selve essensen i at den bedste Hearthstone-spiller, da man igennem nok kvalifikationer kunne få adgang til 'The Hearthstone Championship Tour (HCT)', der samlede de fire bedste spillere fra Amerika, Europa, Kina og Asia-Pacific – Sydøst Asien og Oceanien – for at vinde verdensmesteren. På denne måde er e-sportsscenen i Hearthstone fuld af turneringer, events – både online og fysiske – og masse af deltagere i dem alle sammen, da man skal kvalificere sig til HCT og teknisk set kan alle gøre det, så længe man er god nok, men det kan muligvis også føles som et 'grind' – hårdt, kedeligt arbejde – at skulle gøre alt dette.

In-game i selve spillet er man forholdsvis begrænset i form af kommunikation. Man kan i Hearthstone udsende diverse 'emotes' in-game, såsom: 'thanks', 'well played', 'greetings', 'wow', 'oops' og 'threaten'. Disse 'emotes' er på den professionelle scene hurtigt blevet til en måde at provokere sine modspillere på og forsøge at irritere dem eller udføre en slags psykisk krig. Herudover kan man chatte med andre spillere, men kun hvis er online venner in-game. I større fysiske turneringer sidder man ofte foran sin modstander, mens man spiller, og man er i stand til at se hinanden, hvilke kan skabe en unik stemning, hvis man bruger disse 'emotes' til at kommunikere uden at snakke eller skrive sammen, fordi man er så fokuseret i spillet.

5.2.3 Cheats/mods/hacks/bugs

Som det afsluttende afsnit i spilanalysen bygger dette ligeledes på Fernandez-Varas (2015, s. 164-167) fremstilling af 'building blocks', hvor det som afslutning er under 'formal elements' og specifikt underkapitlet 'cheats/hacks/mods/bugs'.

I Hearthstone foregår det mest hyppige in-game snyd igennem tredjepartsprogrammer, der for eksempel er i stand til at spille kampe for dig, mens du er væk, eller tæller kort og holder styr på statistikken for dig, så du ikke skal fokusere på det. Det første eksempel bliver kaldt for 'bots' og er programmeret software, der spiller dine kampe for dig med de decks, du har sat den til at bruge. De var engang et stort problem, og blev brugt til at spille kampe dagen lang, mens man for eksempel var i skole eller på arbejde, og således kunne man skaffe sig fordele. Det andet eksempel er et aktivt problem, da mange tredjepartsprogrammer – ofte kaldt

'decktrackers' – holder styr på alt statistik for dig, både i dit eget og modstanderens deck, men yderligere husker hvorvidt modstanderen har gemt sine kort på hånden siden begyndelsen eller ej.

Dette er vigtige informationer, som gode spillere uden denne fordel selv er nødt til at huske eller skrive ned. Netop derfor er der i mange fysiske turneringer bandlyst sådanne programmer, og her skal e-sportsudøveren selv notere statikken ned på papir og lægge mærke til alle de små detaljer. Til onlineturneringer er det sværere at bandlyse sådan brug, da det er svært at håndhæve. Ligeledes er en anden måde at snyde på – at trække sit LAN-stik ud eller slukke sin internetforbindelse – for at 'disconnecte' inde i spillet, en måde der er utroligt svært at spore online. Denne metode er snyd, fordi spilleren kan nå at se sine kort i første runde, og hvis han ikke er tilfreds, bruge denne metode til at starte spillet forfra. I onlineturneringer er det som sagt svært at opspore, men selv i fysiske begivenheder kan det være vanskeligt, da man bare kan sige, at ens LAN-stik sad skævt i eller faldt ud.

Generelt er det ikke Blizzard selv, der håndhæver disse regler til turneringerne, og det er derfor turneringens egne admins, der er ansvarlige for at lave, kontrollere og håndhæve reglerne. Især i mindre turneringer fungerer dette ikke altid særlig godt, og selv i større turneringer kan der komme mange komplikationer ud af dette element. Fordi det er op til turneringsarrangørerne at lave reglerne, er der også megen diskussion og snak om, hvordan reglerne egentlig burde se ud. Et mere etisk problem der forekommer i Hearthstone er, at man aldrig ved om man rent faktisk spiller en-mod-en eller en-mod-hele-holdet. Især i online turneringer kan du teknisk set ikke vide, om du i stedet for at spille mod din modstander, faktisk spiller mod din modstander samt alle hans holdmakkere, der sidder og rådgiver ham online. Selv i fysiske turneringer forekommer det, at holdmakkere eller andre spillere sætter sig bag en modstander og rådgiver ham, fordi der ikke altid er regler mod dette, og det ender dermed med at være en etisk diskussion om, hvad god sportsånd er. Det kan også forekomme lidt som et tabuemne, i hvert fald i forfatterens egne erindringer, fordi det er noget, at man gør brug af, men rigtig få snakker om det eller tager det op til debat.

5.3 Trin 3: Fokusgruppe

Der er ud fra forfatterens egne kontakter og erfaring af e-sportsfeltet i Danmark blevet inviteret fire personer, der passer inden for kriterierne. Hermed ikke sagt at det var et 'convenience sample' (Goodwin, 2010, s. 466), da de fire inviterede hverken alle sammen er fra forfatterens fortidige hold, omgangskreds eller individuelt fra samme hold. Det ville have været langt mere 'convenient' for forfatteren udelukkende at invitere spillere fra sit eget hold eller omgangskreds, og det kunne også sagtens have endt heri, men det vigtigste – til at starte med – var relevansen til emnet. Det handlede om at være professionelle e-sportsudøvere og derfor blev der først inviteret fire af de danske spillere indenfor Hearthstone: Heroes of Warcraft, der bedst kunne siges at passe ind i denne beskrivelse, samtidig med at de som minimum kendte til hinanden indbyrdes.

Der blev rakt ud til disse fire e-sportsudøvere på enkeltmandsbasis, selvom dette som rekrutteringsmetode kræver langt mere tid og ressourcer (Bloor et al., 2001, s. 31), især hvis mange takker nej, men det var vigtigt i denne kontekst at sikre sig, at deltagere var interesserede i at deltage og at række ud til dem personligt virkede som en mere respektfuld gestus. Især da flere af dem kun havde været mødt af moderatoren som konkurrenter og til begivenheder inden for e-sporten - altså aldrig på personligt plan. Denne rekrutteringsmåde så dog også ud til at virke, da de fire første mulige deltagere også alle sammen sagde ja til at være med. Havde denne metode dog ikke virket, eller i hvert fald kun delvist virket, kunne moderatoren have benyttet sig af en snowball sample til at få dem, der havde sagt ja, til at række ud efter flere kontakter (Bryman, 2012, s. 424) eller som sidste mulighed en convenience sample efter, hvem der rent faktisk var mulige at få med i fokusgruppen (Bryman, 2012, s. 201-202). Dette kunne for eksempel have været moderatorens gamle holdmakkere fra hans fortid i e-sporten selv, eller generelt tætte kontakter han havde indenfor feltet.

Herfra var der selve udfordringen i at sikre sig deres deltagelse. Én ting inden for alle slags interview er at deltagerne har sagt ja, en anden ting er at de rent faktisk møder op – virtuelt eller ej. Endnu vigtigere bliver det i en denne slags fokusgruppeinterview, hvor netop hele essensen er, at de sammen skal deltage aktivt i samtalen. Derfor kunne det også have været taktisk klogt at have inviteret flere end der var krævet i tilfælde af, at nogle ikke dukkede op, men netop på grund af den personlige kontakt til hver enkelte deltager, blev der valgt til dels at stole på deres engagement. Hvad der derimod blev gjort, var, at moderatoren sendte påmindelser til deltagerne en uge før, en dag før og et par timer før selve udførelsen af interviewet (Bloor et al., 2001, s. 33-34). Denne fremgangsmetode virkede, og alle deltagerne dukkede op til udførelsen.

Rent teknisk blev fokusgruppeinterviewet tyve minutter forsinket, da en af deltagerne spurgte om dette kunne lade sig gøre et par timer før. Via hurtig kontakt var det muligt for moderatoren at spørge de andre deltagere om denne mulighed, og de sagde alle ja, hvor moderatoren i denne og resten af fokusgruppens processer er forfatteren selv. Efter de tyve minutters forsinkelse begyndte interviewet som planlagt. Det udførte fokusgruppeinterview blev optaget med henblik på senere dokumentation og analysering (Kvale & Brinkmann, 2008, s. 200-201) via et stykke software ved navn Open Broadcaster Software (OBS) samt backuplydoptagelse på moderatorens telefon. Udover dette var der brugte chatsoftware Discord, hvor der var aktiveret videofeedback igennem interviewet, men dette var ikke optaget – kun lydsporet. Lydsporet gør det muligt for moderatoren at transskribere fokusgruppeinterviewet, hvilket koster tid, men samtidig åbner det op for analyser såsom meningskondensering (Kvale & Brinkmann, 2008, s. 202-203).

Som forberedelse til interviewet blev der især benyttet Kruegers guide (2002) ved navn *Designing and Conducting Focus Group Interviews*, da den var håndgribelig og nemt at gå igennem i forberedelserne op til udførelsen. Et sådant eksempel kunne være Kruegers (2002) list af ting, som man som moderator skal være mentalt forberedt på inden udførelsen af fokusgruppeinterviewet. Listen var i dette tilfælde:

- Alert and free from distractions
 - Has the discipline of listening
 - Familiar with questioning route
- (Krueger, 2002)

Ovenstående punktopstilling illustrerer moderatorens forsøg på at være rolig og sammenfattet inden interviewet begynder. Dette blev rent praktisk gjort ved at samle tanker og sørge for at mobil og alt andet muligt forstyrrende enten var slået fra eller på lydløs. Samtidig forberedt moderatoren sig mentalt på at lytte mere end at snakke og kun at afbryde, hvis tiden skrev fra fokusgruppen. Samtidig tage et sidste kig på spørgeguiden (se bilag 10.4: Spørgeguide til fokusgruppeinterview) og være ekstra bekendt med den.

Der blev ud fra guiden opstillet en 'Bulleter Outline' at kunne starte ud med, da begyndelsen af interviewet er vigtig for atmosfæren og åbenheden af deltagerne. Der var ligeledes et stykke papir med deltagernes navne og gamertags på i tilfælde af, at moderatoren skulle glemme dem, samt et stykke papir til hurtige noter for at optimere interviewstilen og huske opfølgende tanker. Der var samtidig skrevet ned på papiret, hvordan sådanne opfølgende spørgsmål eksempelvis kunne formuleres, såfremt der blev behov for det.

Samtidig var fra moderatorens side stor bevidsthed omkring en mulig implikation for interviewet. Det fænomenologiske perspektiv gjorde nemlig, at det var ekstra vigtigt, at originaliteten og nuanceringen i deltagernes beskrivelser kom frem, og at de følte sig trygge nok til at tale i sit dagligsprog (Kvale & Brinkmann, 2008, s. 228). Derfor blev der lagt ekstra fokus på introduktionen i selve interviewet, for at sørge for den rigtige atmosfære og at sikre sig alle var velkommen og forstod proceduren. Det blev gjort tydeligt, at intet de sagde, kunne være forkert, og at de skulle udtrykke lige, hvad de tænkte.

Moderatoren forsøgte ligeledes ikke at tage noget for givet, hverken hvad deltagerne følte eller tænkte, også selvom han med sin erfaring inden for feltet kunne have forsøgt at gætte sig til nogle af tingene – som beskrevet i den eksplicitte suspendering af Dasein i afsnittet om videnskabsteori (se afsnit 4.1: Videnskabsteori). Der er også emner, hvor moderatoren forholder sig uvidende, selvom han godt kender feltet, for netop at sætte fokus på deltagerne og deres tanker, give dem plads til at udfolde sig og dermed få mest ud af metoden (Tanggaard & Brinkmann, 2010, s. 186-204). At vedligeholde denne accepterende stemning var også et bevidst valg i forsøget på at indgive mod i en af de mere generte deltagere, og det så også ud til at virke, da denne deltager især til sidst, bidrog med meget personlige tanker og oplevelser. Som forventet og planlagt var der også en deltager, der bare altid ønskede at snakke og dele sine tanker. Moderatoren var konsekvent opmærksom på at involvere alle, forbinde tidligere og nye kommentarer, opmuntre uddybelser af tidligere kommentarer og generelt virke taknemmelig over for deltagerne (Bader & Rossi, 2002, s. 19-21).

Der var udarbejdet en semistruktureret spørgeguide til fokusgruppeinterviewet, primært informeret af resultaterne af de andre to datakilder, og denne guide kan ses i (se bilag 10.4: Spørgeguide til fokusgruppeinterview). Spørgeguiden er struktureret i 'opening', 'introductory', 'transition', 'key' og 'ending' (Krueger, 2002), men det var ikke et mål at alle emnerne skulle nås igennem, kun de indledende som opbygning og helt sikkert nøgleemnerne, der er til sidst.

6 Dataanalyse

Med metodevalget, undersøgelsesdesignet og dataindsamlingen på plads handler dette kapitel om selve analysen af de anvendte datakilder. Formålet med denne analyse er at bryde en stor mængde data, der samtidig kan være kompleks at forstå, ned i mindre dele for bedre at kunne forstå og belyse det. Dette gøres helt præcist gennem brugen af meningskondensering og herefter en opsummering af resultaterne fra denne metode samt genkendeligheden fra autoetnografien og spilanalysens data.

6.1 Meningskondensering

Trinene udført i meningskondenseringen er tidligere forklaret (se afsnit 4.3.4: Meningskondensering) ud fra Kvale & Brinkmann (2008, s. 227-229), men rent praktisk er trin 1 udført ved både at skrive transskriberingen (se bilag 10.5: Transskribering af fokusgruppeinterview) og herefter læse det igennem igen. I denne gennemlæsning blev der lagt fokus i at læse transskriberingen uden allerede at begynde at danne kategoriseringer i sit hoved. Det andet trin begyndte ved at transskriberingen igen blev arbejdet igennem, men denne gang med det formål at lokalisere meningsenhederne fra fokusgruppeinterviewet. Disse meningsenheder er blevet fundet ved en balancering mellem at følge kandidatspecialiets perspektiv og ved generelt at være nysgerrig og acceptere de drejninger, samtalen i løbet af fokusgruppen fik taget af og til. Sådanne meningsenheder, som ikke var planlagt, vil formentlig blive opdaget med denne nysgerrighed, samtidig med at de samlede enheder gerne skulle repræsentere undersøgelsens formål og ønskede perspektiv samtidig. I transskriberingen i bilag 10.5 er disse enheder blevet markeret med en tilfældig farve, og når der blev stødt på en ny enhed, har den enten fået den samme farve – hvis forfatteren mente at de delte samme meningsfelt – eller fået en ny tilfældig farve. Således blev det til sidst til otte forskellige farver og flere meningsenheder end forventet. Dette blev dog accepteret, da det føltes mere autentisk og oprigtigt over for materialet. Herefter blev tredje trin gennemført ved at enhederne fik tildelt temaerne ud fra forfatterens forståelse, og hernæst i trin fire og fem blev sat op mod de egentlige ønskede videnskabelige formål og udledt i samlede udsagn. Selve denne proces kan ses i bilaget (se afsnit 10.6: Meningskondensering tabel).

Meningsenheder	Centralt tema	Udsagn
Farve fra transskribering - Emne: Oplevelser i e-sport <i>Der lå jeg rang 1 i sæson 1 i Solo Queue, da det sluttede. Så jeg har været i gang i rigtig lang tid, men jeg havde rigtig svært, når jeg skulle bruge det, på trods af at jeg var i høj rang, da jeg ikke kunne finde ud af promovere det, da jeg var en lille dreng, så fik jeg ikke noget ud af det.</i> <i>Så jeg vil sige, at det tid jeg bruger på e-sport, er jo ikke den tid jeg spiller, men den tid jeg skal planlægge min søvn, jeg skal planlægge min kost, jeg skal planlægge hvilken event jeg skal til. Sådan en som Hoej, du har sponsor, du har et hold. Der er rigtig mange timer du bruger som er e-sport relateret for dig, som der ikke omhandler at sidde inde i spillet. Ja, og vælge hvilke kort du vil bruge. Fordi der er rigtig mange andre ting. Noget af det som gjorde at jeg kom frem, var uden tvivl mine sociale medier. Jeg har lavet Facebook opslag, jeg havde Instagram, jeg havde Twitter, jeg havde Snapchat, hvor der var mange der fulgte mig. Og det brugte jeg rigtig, rigtig mange timer på, i forhold til hvor meget jeg egentlig brugte på at spille. Fordi at e-sport, det er lige meget om du er den bedste spiller i verden, hvis du ikke viser det.</i> <i>Med at hvis man skal performe ordentligt, så er der også vigtigt at tage sig af sig selv og ikke kun fokuser på at grind 14 timer om dagen, fordi det kunne jeg i hvert fald godt mærke på mig selv, dengang jeg, øhm, spillede mere kompetitivt der. Det var ikke nødvendigvis alle timer man brugte, der som var effektive timer.</i> <i>Jeg tror for mange andre unge, den gang hvis man ikke lige var så social, eller ikke var så fysisk aktiv. E-sport var ligesom den måde hvor på du kunne få clenched en competitive thirst, øhm altså du kunne få lov til at opleve konkurrence, men indenfor, hvad skal man sige. Øhm, din egen lille firkantede boks.</i> <i>Jeg tror der er mange strategiske ting, man kan gøre anderledes igennem min e-sport. Jeg kunne haft streamet mere, lavet noget mere content, mere ud af til, men ja generelt er jeg en meget genert person, der ikke har været særlig god til det. Og så kunne jeg måske også godt ... Den første turnering jeg vandt i Hearthstone kunne jeg måske også godt have handlet lidt anderledes end det jeg gjorde.</i>	Manglende viden om vigtigheden af promovering på grund af ung alder Tidskrævende elementer i e-sporten udover at spille spillet såsom promovering Effektive timer ikke det samme som mængden af brugte timer i e-sport E-sport som løsning på lyst til konkurrence, hvis man som ung ikke var så social eller fysisk aktiv Reflekterer tilbage omkring sin generthed og effekten på de strategiske valg	E-sport kan være en måde hvorpå unge, som er mindre sociale og fysisk aktive, kan deltage i et højt konkurrenceniveau, men at være ung og uerfaren i e-sporten kan være vanskeligt, da elementer såsom sundhed, promovering, kommunikation og strategiske valg kan have større effekt på ens karriere end forventet

Figur 4: Et eksempel af meningskondenseringen og processen heri (se bilag 10.6: Meningskondensering tabel).

Figur 4 er et eksempel på processen udført i meningskondenseringen, der viser nogle af meningsenhederne fra den første tilfældige farve, samt dets centrale temaer og udledte udsagn. Efterfølgende er hver af de otte farver – der kategoriserer de mange meningsenheder – blevet navngivet som emner relateret til det videnskabelige formål for at øge dets funktionalitet til senere. Med sådanne emnenavne bliver det nemmere at diskutere omkring dem og sammenligne dem.

På trods af den anlagte nysgerrighed over for meningsenheder ikke nødvendigvis en del af det ønskede formål, var der stadig enheder som blev noteret, men ikke udvalgt. Et eksempel på dette er snakken i fokusgruppeinterviewet omkring hyppigheden af snyd i fysiske kortspil såsom Magic: The Gathering, og hvor vigtigt brugen af regler er over for din modstander. Selv om der blev fokuseret en del på dette af én af deltagerne, var der ikke tale om e-sport ej heller interaktion med et digitalt medie, og som beskrevet i problemformuleringen (se afsnit 2.3: Problemformulering) var fokus på, hvordan den interaktive digitale kultur havde udviklet sig over den manglende kontrol, og derfor blev disse enheder ikke inkluderet.

Ud fra hele processen blev der udledt følgende udsagn:

- **Oplevelser i e-sport:** E-sport kan være en måde hvorpå unge, som er mindre sociale og fysisk aktive, kan deltage i et højt konkurrenceniveau, men at være ung og uerfaren i e-sporten kan være vanskeligt, da elementer såsom sundhed, promovering, kommunikation og strategiske valg kan have større effekt på ens karriere end forventet.
- **Det at være professionel e-sportsudøver:** Deltagerne udtrykker en forskel mellem at være professionel og ikke, men også en forskel mellem at være casual og competitive. Om man er professionel eller ej er svær for dem at definere, men har generelt noget at gøre med, om man lever af det. Man kan dog godt være competitive uden at leve af det, men kræver at der er en competitive e-sportsscene og at man deltager i den.
- **E-sport i fysisk og online miljø:** Der bliver udtrykt forskel mellem fysisk e-sport og online e-sport, og at det er forskelligt at træne til det ene fremfor det andet. Generelt er fysisk e-sport hårdere ved nerverne, kræver erfaring og til tider andre strategier.
- **Konkurrenceinteraktion uden kontrol:** Snyd er noget, man støder på i e-sport på globalt plan, og at muligheden for snyd blandt andet er på grund af både manglende evne hos arrangørerne til at håndhæve reglerne samt underlige valg af regler, samt at dette kan være et tabu i e-sporten og udøvere velvidende udnytter det. Nogle kulturer har stor effekt på snyd – såsom i Kina og Frankrig - da disse kulturer ikke ser det som et lige så stort problem som herhjemme. Samtidig føler de, at penge kan have en stor indflydelse på snyd og have potentiale til forandre e-sportsudøvere.
- **Relation til e-sport som sport:** Bred enighed om at kravene mellem sport og e-sport minder om hinanden, og endda at Hearthstone kan være hårdere, kræve mere dedikation og være mere psykisk udmattende end fysisk sport på højere plan. Ingen umiddelbare behov for at e-sport bliver officielt anerkendt som sport, men nævner eventuelle fordele – mest økonomiske – ved det.
- **E-sportens overgange:** Det er ikke alder eller manglende succes, der nødvendigvis skaber en overgang væk fra e-sport, men alder – og de ting der følger med såsom uddannelse og forhold – kan medføre reduceret interesse for e-sport og konkurrenceniveauet heri, samt at manglende succes kombineret med en faldende interesse sammen kan være en årsag. Manglende interesse i e-sport er ofte bundende i konkurrenceniveauet, og mange er fortsat involveret i undervisning, casting eller coaching.

- **E-sport som karrierevalg:** Bred enighed om at en supportive background – fra familie, venner eller community – har stor effekt på ens e-sportkarriere, og at især unge har brug for deres forældres støtte, selvom forældrene ikke nødvendigvis forstår e-sport. Lignende bred enighed om, at e-sporten som karriere har haft væsentlig betydning på ens liv, men at ingen ville have været det foruden, da det har givet andet i retur.
- **E-Sport som arbejde:** Det kan føles forkert i vores kultur at se e-sport som sit job, da selvom e-sporten på sådan et niveau kræver fuldtid og indtjener penge til at leve af det, stadig kan føles som 'heldig tilværelse' og ikke har krævet nok arbejde.

6.2 Opsummering

Først er det værd at kigge på, hvorvidt refleksionerne fra autoetnografiens 'epiphanies' var genkendelige i forhold til dataene fra fokusgruppeinterviewet, og der vil derfor blive brugt uddrag fra både transskriberingen og meningskondenseringen (se bilag 10.5: Transskribering af fokusgruppeinterview; 10.6: Meningskondensering tabel).

Kigger man her på den første autoetnografiske historie, var en stor del af essensen omkring mødet med e-sporten som kultur, at blive integreret i den og passe socialt ind. Her kommer udsagnet fra **emnet: Oplevelser i e-sport** netop ind på, hvordan e-sport er en måde for unge, der til en vis grad er mindre sociale og fysisk aktive, at mødes og konkurrere på højt niveau i en fælles interesse, som ikke for eksempel er fodbold eller lignende. Det er genkendeligt i autoetnografien, hvor forfatteren netop er overrasket over, hvor nemt han passer ind i kulturen og føles naturligt for ham.

Samtidig i den anden autoetnografiske historie reflekteres der omkring, hvordan overgangen fra e-sport til andre perioder i ens liv blandt kan være under indflydelse af kæreste, uddannelse og andre pligter. Hvordan det kan være svært at vælge mellem det ene og det andet, hvilket også ses tydeligt i **emnet: E-sport som karrierevalg**, hvor der snakkes om karrierens påvirkning af ens liv, og at det nogle gange kan være en svær prioritering. Nogle mener, at e-sport som karriere helt klart har kostet dem i privatlivet, mens andre udtrykker: *"Jeg føler stadig at jeg har haft masser af tid med min familie og jeg har studerede på universitetet, da jeg gjorde det. Så jeg føler ikke at jeg har gået glip af noget på den måde, og jeg har også rejst rigtig ofte sammen med min familie, og stadig har kunne haft tid til at hænge ud med mine venner, når jeg er kommet hjem.* (se bilag 10.6: Meningskondensering tabel).

Så det virker som om, at det enten er en prioritering mellem aspekter såsom kæreste og/eller uddannelse, eller at man forsøger at balancere begge for en tid – ligesom det ses i den autoetnografiske historie – hvor der er balanceret for en tid, indtil forfatteren rammer et tidspunkt, hvor han må træffe et valg om det ene eller andet. Her snakker deltagerne også om, hvordan det ikke nødvendigvis er alderen, der forårsager en sådan overgang, men mere det skift af interesser, som alderen medfører og at: *"Der er også ofte man ser i e-sport, at når folk de stopper, så ender de med at blive castere eller en form for coaches og på den måde lever videre eller underviser"* (se bilag 10.6: Meningskondensering tabel). Så overgangen behøver ikke nødvendigvis at betyde slutningen i e-sporten som fænomen.

Den tredje autoetnografiske historie forholder sig lidt til det samme område som den tidligere, og her er der også genkendelighed i deltagerens fortælling om sejr og nederlag i e-sport, og hvad det kan medføre. Her ses både i **emnerne: E-sportens overgange og relation til e-sport som sport**, hvor krævende e-sport kan være, og hvordan manglende interesse samt nederlag kan føre til en overgang væk fra e-sport. Her bliver der også udledt i **emnet: E-sport som karrierevalg**, hvor vigtigt ens bagland kan være i denne beslutning, og at det er vigtigt at være transparent over for sine forældre og community.

I forhold til spilanalysen er der også tydelige paralleller til fokusgruppeinterviewet, for eksempel forskellen mellem casual og competitive i Hearthstone set i **emnet: At være en professionel e-sportsudøver**. Samt at Hearthstone har brugt sin forbindelse til World of Warcraft til også at appellere til ældre spillere: *... i slutningen af open-beta begyndte jeg at spille at Hearthstone. Fordi at jeg var meget involveret i World of Warcraft den gang så, fordi det var sådan et øhm, casual semi World of Warcraft agtig spil. Øhm i hvert fald med karaktererne*” (se bilag 10.5: Transskribering af fokusgruppeinterview).

Ligeledes at 'emote' systemet i Hearthstone er den form for kommunikation, der mellem e-sportsudøverne kan virke provokerende og som en slags psykisk krigsførelse, hvilket en deltager også udtrykker. Generelt virker det som om, at kommunikation i e-sporten kan have en stor indflydelse især, fordi mange e-sportsudøvere begynder i en ung alder (Kane & Spradley, 2017) og har manglende erfaring her. Mere omkring dette kommer til udtryk i **emnet: Oplevelser i e-sport**, men også i **emnet: E-sport som fysisk og online miljø**, fordi udsagnet her rører ved, at fysisk e-sport er sværere at håndtere og dette kunne gøre det – at være ung i e-sport – endnu sværere.

Til sidst er snyd både et stort element i spinanalysens tredje del og i fokusgruppeinterviewet, hvor flere af de analyserede måder at snyde på i Hearthstone fra analysen bliver nævnt i **emnet: Konkurrenceinteraktion uden kontrol**. Der bliver her udvidet på delen fra spilanalysen ved, at en stor del af det foregående snyd ganske vist bliver omdiskuteret som tabu, men også ud fra det etiske aspekt, hvor udsagnet netop rører ved, hvordan penge og motivationen til at vinde kan få folk til at snyde i e-sport.

Der er dog også fundne temaer og udsagn i meningskondenseringen, som ikke er blevet rørt så meget i hverken autoetnografien eller spilanalysen. Dette ses for eksempel i udsagnet omkring, at promovring og sundhed kan være en vigtig del af e-sport, og at flere af deltagerne ville have ændret deres strategi inden for dette, hvis de kunne, fordi de mener, at det havde en påvirkning på deres karriere.

Samtidig var det forventet i kondenseringen at finde deltagerens definition af, hvad det vil sige at være professionel, men det viser sig, at man ikke kun skal skelne mellem ikke-professionel og professionel, men i stedet mellem casual og competitive gamer samt competitive og professionel. Man kan altså hermed være en competitive gamer på e-sportsscenen uden at være professionel, og at professionel i flere tilfælde havde et eller andet at gøre med, hvorvidt man kunne leve af det. Dette bindeled lod også til at være forbundet med, hvorvidt e-sporten samtidig kunne ses som et arbejde, men nogle af deltagerne mente her, at e-sport som professionel var for ”heldigt” og ”ikke krævede nok” til at være et arbejde, selvom en anden udtalte, at denne holdning var på grund af ydmyghed.

Generelt var der helt naturligt i fokusgruppen et stort fokus på debatten omkring snyd i e-sport, mere end forventet, og denne debat handlede ikke kun om, hvordan der blev snydt, men også om den kulturelle effekt på dette fra forskellige globale e-sportsscener i andre lande, samt tabuagtige emner i e-sporten omkring at modtage hjælp fra sine holdmakker. Der blev ikke direkte udtrykt en eksplicit holdning om, at dette var forkert at gøre, men snarere at det burde komme under mere debat.

Til sidst udviklede der sig også et naturligt fokus på fysisk kortspil og – hvad deltagerne kaldte – fysisk e-sport, som er, når man skal dyrke e-sport med sine modstandere med fysisk tilstedeværelse i stedet for online. Dette kunne for eksempel være på en scene. Der blev også trukket paralleller og forskelle mellem fysisk e-sport og online e-sport, samt at det krævede forskellige strategier og fokuspunkter, og nogle af deltagerne mente igen, at de kunne have håndteret dette bedre og gjort mere ud af sig selv. De udtrykte dog alle, at uanset deres valg, ofringer og ting, de ville have gjort anderledes, så ville ingen af dem have været foruden deres oplevelser i e-sport.

7 Diskussion

I dette kapitel udføres et mindre litterature review – i form af et state of the art review – på, hvad der sket inden for genstandsfeltet, siden kandidatspecialet tog sin begyndelse. Herudover vil der også blive reflekteret over perspektivering af projektet, hvilke andre valg der kunne tages, hvilke nye overvejelser der presser sig på, og generelt hvilke retninger specialet kunne blive ført hen ad i fremtiden.

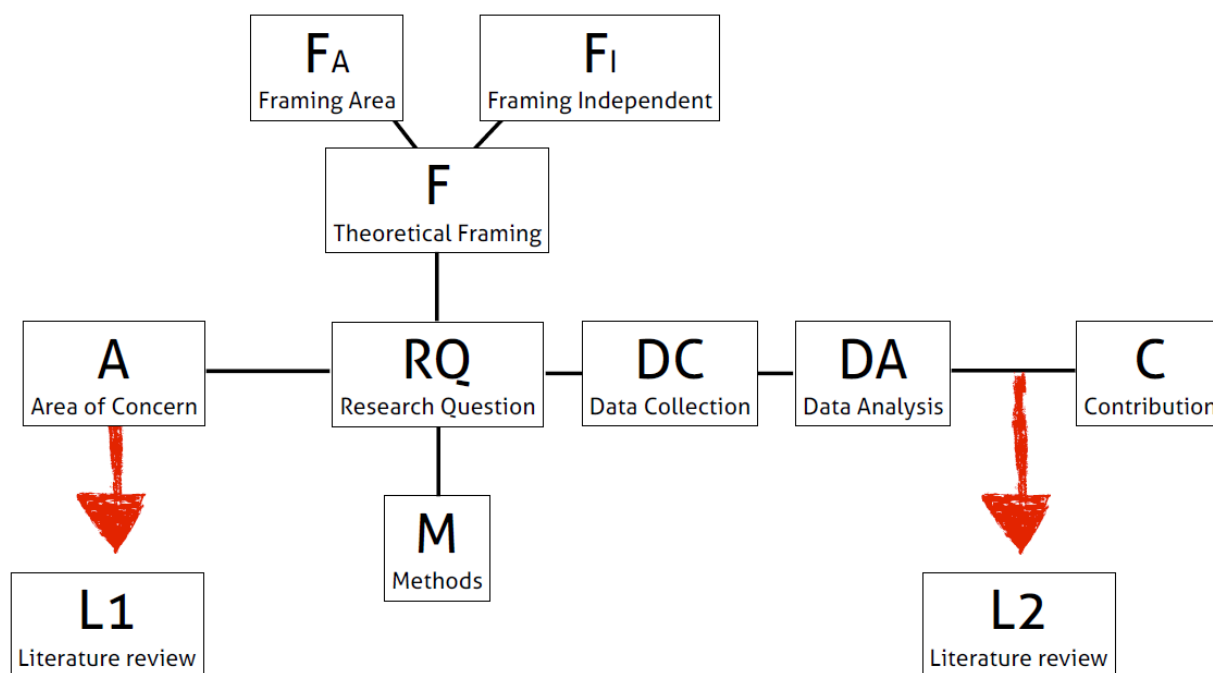
7.1 State of the art review

Som tidligere redegjort for (se underafsnit 2.1.1: E-sportens udfordringer) var en af e-sportens udfordringer, at DIF i Danmark nægtede at anerkendte e-sport på lige fod med sport, hvilket betød, at de ikke ville give samme form for støtte og opmærksomhed til det (Pedersen, 2017). Siden begyndelsen på kandidatspecialet derimod er der sket en masse forandringer, fordi den 1. marts 2019 udgiver DIF et referat, der tydeliggør, at de nu igen har drøftet e-sport. De vil nu i større grad samarbejde og lære fra e-sportens aktører, men vil stadig ikke optage dem i DIF og opfordrer dem samtidig til at fokusere mere på idrætten i e-sport (DIF, 2019).

I maj 2019 bliver der udgivet en artikel på sport.tv2.dk, der omhandler Kulturministeriets nye e-sports-strategi om at styrke e-sporten i Danmark, og i dette panel sidder blandt andet DIF. I denne artikel udtaler DIFs udviklingschef, Anne Pøhl, at: ”Vi ser faktisk, at e-sport er kommet for at blive. Det er jo en kæmpe del af den danske ungdomskultur, og derfor er det også noget, vi skal kunne favne ude i vores foreningsliv” (Madsen, 2019). Dette foregår tre dage før, at DIF selv udgiver en artikel på deres egen hjemmeside, der indikerer, at de nu har sponsoreret 600.000 kr til e-sport – i form af et ecykling-projekt – og at der er mange synergier mellem e-sporten og idrætten. De mener, at mere foreningsliv vil være sundt for e-sporten (Andersen, 2019), og ligeledes anbefaler de, at deres 62 specialforbund og 8.773 idrætsforeninger benytte sig mere af e-sporten (Andersen, 2019; Sennov, 2019).

Samtidig lagde forfatteren mærke til, at der blev udgivet bogen *eSports is Business* af Tobias M Scholz (2019), hvor han i kapitlet *Conclusion: The Future of eSports* netop også omtaler e-sporten rent socioøkonomisk som en boble, der kan springe. Som han skriver, er markedet nemlig hele tiden i vækst, fordi investorer bliver ved med at ville investere flere og flere penge, det skaber et 'overheated' marked, der kan springe. Han udleder dog samtidig, at hvis dette sker, vil e-sporten højst sandsynligt komme tilbage og få endnu mere vækst på sigt, men at størrelsen af sådan en nedgang er svær at forudsæ på kort sigt. Organisationer såsom Echo Fox og Fnatic er værd hver især 150 og 120 millioner dollars, men har ligesom mange andre svært ved at oversætte stigningen til sunde businessmodeller (Scholz, 2019).

Scholz er et postdoc hos Human Resource Management and Organisational Behaviour hos Universitet i Siegen, og et hans tidligste værker var blandt andet artiklen *eSports in the Working World*, der er en del af *eSports Yearbook 2009*; en samling af e-sportsartikler med det formål at tilbyde højkvalitetsmateriale til blandt andet studerende og researchere. Han er samtidig redaktør på dette værk, og i sin artikel i 2009 skrev han allerede: ”Companies can learn as much from eSport as they try to learn from sport” (Christophers & Scholz, 2010, s. 57-58).



Figur 5: Denne anden version af Mathiassen-modellen blev præsenteret på internt seminar, og den illustrerer bedre, hvordan der kan være to litterature reviews (Mathiassen et al., 2009).

Figur 5 illustrerer, hvordan man netop kan benytte sig af et ekstra litterature review inden ens konklusion. På denne kan man netop – efter at have arbejdet på kandidatspecialet et helt semester – studere, hvad der er nyt i feltet, men samtidig tage et ekstra kig på, hvad dette kandidatspeciale kan bidrage med. I dette afsnit er dette som sagt gjort via et state of the art review ovenover. Derfor er det nu tid til at kigge på, hvad der i problemformuleringen var formålet med specialet:

1. Et bidrag med viden omkring forståelsen af e-sporten og dets professionelle brugere, mens fænomenet stadig er nyt og i vækst
2. Bidrage til en mere oplyst praksis i e-sporten så det fortsat kan 'improve quality of life'
3. Bidrage til en mere fair bedømmelse af e-sporten både 'off-game' i den almene hverdag, men også 'in-game' i selve e-sportens kultur og praksis

Det første og andet bidrag er blevet opnået gennem et valg af metoder i undersøgelsesdesignet, der til sammen giver et indblik ind i e-sportens praksis fra forskellige perspektiver – både forfatterens og fire professionelle e-sportsudøvere samlet i en fokusgruppe. Meningskondenseringen er blevet sammenlignet med forfatterens egne autoetnografiske historier, og der er blevet fundet stor genkendelighed i de to sæt af data, samt punkter fra spilanalysen. Autoetnografien skaber en begyndende forståelse fra forfatterens side, hvorefter spilanalysen uddyber denne forståelse og til sidst fuldender fokusgruppen datakilderne med en indsigt ind i e-sportsudøvernes praksis og fra deres sprog. Til sammen giver de en begyndende forståelse for fænomenet e-sport og dets professionelle brugere, mens fænomenet i høj grad er i vækst.

Selvfølgelig er der stadig mange elementer af e-sporten, der mangler mere belysning, men dette speciale har oplyst en del af praksissen fra den bestemte vinkel, som der blev antaget fra starten, og det førte samtidig til fundne data inden for etiske og tabubelagte områder såsom snyd i e-sport, mere specifikt Hearthstone. Der er

blevet åbnet op for områder, der muligvis ikke så ofte bliver omtalt, og som kan være med til bidrage til en mere fair bedømmelse inden for spillet i fremtiden.

7.2 Videre perspektiv

I takt med at kandidatspecialet nærmer sig den endelige konklusion, og de sidste sætninger blevet skrevet, er det både fristende og på en måde beroligende at kunne kalde det slutningen på afhandlingen, men samtidig er der stadig mange spørgsmål at besvare og undren at give efter for. I takt med at der er blevet fundet nogle svar, er der kun kommet flere spørgsmål og ny nysgerrighed om at grave dybere; om at fortsætte, hvor analyserne slap, og fortsætte fremad. Dette afsnit forsøger at tilfredsstille disse spørgsmål og denne undren ved at overveje, hvad sådanne nye skridt kunne være.

Den mest naturlige undren at tilfredsstille ville være at gribe fat i de samme brugere fra fokusgruppen igen, at vise dem meningskondenseringen og få den legitimeret eller raffineret af dem – høre deres holdninger – til de udviklede udsagn og herfra bruge dette som springbræt til ny debat. Der var rig mulighed allerede i det første fokusgruppeinterview til at grave dybere, og man kunne som moderator virkelig mærke, hvordan de i slutningen af den brugte time åbnede sig mere og mere op. Der var tydeligvis dybere historier bag mange af deres udtalelser, hvorvidt man kunne have fået disse at vide, er jo svært at forudse, men alene at få deres vurdering af meningskondenseringen ville sætte en ny debat igen og yderligere oplyse feltet. Ligeledes kunne det bruges som springbræt til at arbejde iterativt i forhold til figur 1 (se afsnit 4.2: Kvalitativ metode), hvor man kunne gå tilbage og opdatere forskningsspørgsmålet med henblik på disse nye undersøgelser. Der kunne ligeledes findes nye deltagere, især hvis enkelte af de fire deltager ikke lod til at ville åbne op for yderligere debat.

Samtidig åbnede bare dette fokusgruppeinterview op for mulighed for nye undersøgelser, især inden for snyd og at være professionel. I mange områder i den moderne alder betyder det at være professionel, at man samtidig er involveret i en form for etik inden for sit felt. Det forventes ofte af samfundet, at professionelle opfører sig etisk korrekt inden for sit felt og ikke snyder. Inden for e-sport har analysen indikeret, at der både på grund af manglende håndhævelse, infrastruktur vedrørende fælles overordnede regler for alle og et tabueme at der en stor mængde snyd. Tabuemet vedrører, hvorvidt man må modtage hjælp fra sine holdmakkere, når spillet rent etisk symboliserer en spiller-mod-spiller kamp, samt hvorvidt det er acceptabelt at gøre det online, hvor det nærmest er umuligt at opdage af andre.

Caillois (2001, s. 43-55) snakker om, hvordan det er normalt at spil bliver 'corrupted', og at dette er en naturlig proces i takt med, at reglerne og strukturen fra det virkelige liv bliver mixet ind i spillets. Han nævner ligeledes også, at de professionelle udøveres søgning efter gevinst er en årsag og kalder de professionelle for 'contagion of reality'. Inklusionen af for meget virkeligheden i form af snyd kan nærmest tvinge flere og flere professionelle til at gøre brug af det, fordi det ikke længere føles som et spil, men som realiteten i den virkelige verden (Fullerton, 2014). Ud fra dette kunne det være værd at lave nye undersøgelser, hvor man eventuelt kunne udstille en hypotese eller teori om, hvorfor snyden opstår i e-sport. Dette kunne for eksempel være, at de professionelle e-sportsudøvere gerne vil vinde, fordi de keder sig eller at det blot er en naturligt udviklende natur. Her menes der mere snyd i Danmark, men der kunne også undersøges brugen af snyd i e-sport i de lande, der bliver nævnt i fokusgruppen – såsom Kina og Frankrig.

Rent spilmæssigt kunne spilanalysen også sagtens blive udvidet med nyt og bredere fokus, for eksempel med inddragelse af teori fra Fullerton (2014) vedrørende 'game difficulty' og 'interface', hvilket også bliver nævnt af Fernndez-Vara (2015) som gode inklusioner til analysen, fordi det bygger videre på forståelsen af spillerne og samfundet i spillet. Fernndez-Vara (2015, s. 94-97) har ligeledes også 'building blocks' inden for dybere

analyse i de forskellige gamemodes i Hearthstone for bedre at forstå forholdet mellem competitive og casual gamere. Generelt ville især et fokus på 'interface' og 'game difficulty' også åbne op for et mere HCI-orienteret studie, der gik dybere ind i fænomenet fra en ny vinkel – såsom hvilken speciel måde at interagere med Hearthstone der er, i og med at det er touch-integreret, og kan spilles på mange forskellige maskiner. Dette kunne også fremme forståelsen af brugerne og måske endda bringe nye teorier frem omkring casual og competitive gamere, samt eventuel korrelation til snyd og etik i Hearthstone kontra spil, hvor interaktionen er anderledes. Sådanne studier ville også ligeledes være med formålet at oplyse mere af e-sportens praksis og bidrage til en mere fair 'in-game'.

8 Konklusion

“Being human totally sucks most of the time. Videogames are the only thing that make life bearable.”
– James Halliday (Cline, 2011).

Kandidatspecialet tog sin begyndelse netop i ovenstående citat og tog fra begyndelsen afsæt i forfatterens observation af, at han ikke kunne finde en tilfredsstillende forståelse af e-sportens mere professionelle brugere. Således var observationen af denne mangel springbrættet til at starte de foretagne undersøgelser, men motivationen udviklede sig undervejs til at ville belyse e-sportens praksis og bidrage med en forståelse af et sådant fænomen fra de praktiserendes vinkel. Det var herudover yderligere formålet at kunne bidrage til en mere fair bedømmelse af e-sporten 'in-game' og generelt af samfundet. På baggrund af dette blev der designet et udvalg af metodiske værktøjer til at udføre denne belysning; værktøjer der både gjorde brug af forfatterens egen kontekst fra praksis, samt spillets og brugernes.

Rent procesmæssigt nåede specialet til trin 4-5, der blev opstillet i figur 1 (se afsnit 4.2: Kvalitativ metode), hvor der herfra blev opsummeret de fundne data, diskuteret og konkluderet, men med klar baggrund for at fortsætte de iterative trin tilbage i modellen med forskellige muligheder. For at fortsætte konkluderingen og vurdere, hvorvidt forskningsspørgsmålet er blevet besvaret, bliver problemformuleringen fremført igen:

Problemformulering: *”Hvad tænker professionelle e-sportsudøvere om deres egen praksis, og specifikt i refleksion til sport?”*

Udover ovenstående problemformulering var der også undertanker om at oplyse e-sportens praksis på baggrund af McGonigals påstand om at spil kunne 'improve quality of life' samt undren omkring, hvordan en digital interaktion med så højt niveau af konkurrence ville udvikle sig uden den nødvendige kontrol.

I et forsøg på først at besvare forskningsspørgsmålet henvises der til udsagnene fra den udførte meningskondensering og efterfølgende opsummering (se afsnit 6.1: Meningskondensering; 6.2: Opsummering) samt hele den forudgående proces (se bilag 10.6: Meningskondensering tabel). Det er forfatterens vurdering, at processen samt de udviklede udsagn indikerer en vokset forståelse af e-sportsudøvernes praksis på et fundament af brugernes egne formuleringer og svar, også i forbindelse med relationen til sport generelt. Der er herudover blevet sammenlignet med forfatterens egne tanker fra sin tid i praksis, samt spilanalysen, og fundet en stor grad af genkendelighed mellem tankerne, der yderligere støtter vurderingen om, at praksis i mere eller mindre grad er blevet belyst gennem specialet.

Specialet fandt, at de deltagende e-sportsudøvere var mere ligeglad med e-sportens mulige accept som sport end først forventet, men at de var velvidende om de økonomiske muligheder i det. Til gengæld var de meget bevidste om, at e-sport krævede mindst lige så meget dedikation – hvis ikke mere – end sport ifølge deres egne oplevelser, men at det var på to forskellige måder og svært at sammenligne. De var yderligere meget bevidste om forskellen mellem casual og competitive spillere, samt derfra forskellen mellem competitive og professionelle spillere, og observationen var, at det var denne måde de opdelte e-sportsudøvere på.

I forhold til undertanker blev der ikke fundet direkte udsagn for, at de følte, at spil eller deres praksis i e-sport forbedrede deres 'quality of life', men påstanden blev derimod heller ikke frasagt. De professionelle e-sportsudøvere udtrykte, at deres valg af karriere havde haft mange komplikationer for dem, men samtidig at de ikke ville have været rejsen foruden. De stod på denne måde fast i deres liv, og flere af dem udviste taknemmelighed for deres karriere, og enkelte mente endda, at det havde været muligt at jonglere både uddannelse, venner, familie og karrieren.

Angående interaktionsudviklingen i et højt konkurrenceniveau med manglende kontrol blev der i undersøgelsen fundet klare udsagn om, at snyd, manglende etisk professionalisme og håndhævelse i større grad var en del af e-sportens praksis. Der var flere aspekter af dette fænomen som enten var underlagt en slags tabu af e-sportsscenen eller ikke kunne håndteres på grund af de virtuelle udfordringer. Formålet om at bidrage til en mere fair bedømmelse - og måske endda dommerkendelse i praksis – kan derfor betragtes som havende høj relevans for praksis, fordi selvom bidraget i sig selv ikke er nok til at ændre fænomenet, bygger det en forståelse og åbner op for yderligere undersøgelser.

Kandidatspecialet, om end dets empirisk-induktive proces i sig selv ikke er vurderet som tilstrækkeligt grundlag til at udlede en generaliserende påstand eller teori om fænomenet i helhed, har hermed dokumenteret en større forståelse af e-sporten i praksis, som andre kan bygge videre på og bidrage med lignende dokumentation for andre spil eller en viderebygning på dette. Specialet tillader sig dog at afslutte med en arbejdst teori ud fra det præsenterede grundlag, hvilket er:

”De professionelle e-sportsudøvere i Hearthstone har oprindeligt tænkt e-sporten som en mulighed, hvorpå de kunne konkurrere med andre, uden de samme sociale og fysiske krav som andre alternativer”.

8.1 Afsluttende tanker

Kandidatspecialet har været en udfordrende og krævende, men samtidig lærerig og spændende, proces, der desværre kom til at lægge sig op ad en række af udmattende private omstændigheder. Netop derfor har specialet også fungeret som en måde at fordybe sig på igennem processen, at kunne dykke ned i en verden af videnskabelig undren blandet med personlig motivation. Netop derfor har det været en utrolig interessant rejse, da den på én gang både har følt som en tur tilbage i fortiden til oplevelserne i e-sport, men samtidig passende afsæt ind i fremtiden efter studietiden. Det føles passende, hvordan konteksten fra både e-sporten og studiet bliver ført sammen i dette speciale, og til sammen har skabt denne afhandling. Det har i sandhed været en unik oplevelse, og forhåbentligt har du som læser ligeledes har fået noget ud af læsningen. Tak.

9 Litteraturliste

9.1 Bøger, rapporter og artikler fra database

- Appelo, J. (2011). *Management 3.0 - Leading Agile Developers, Developing Agile Leaders*. Pearson.
- Bader, G. E., & Rossi, C. A. (2002). *Focus Groups: A Step-By-Step Guide (3rd Edition)*. The Bader Group.
- Benyon, D. (2013). *Designing for Interactive Systems (3rd ed.)*. Trans-Atlantic Publications, Inc.
- Bloor, M., Frankland, J., Thomas, M., & Robson, K. (2001). *Focus Groups in Social Research*.
- Borowy, M. (2013). *Pioneering E-Sport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests*. 1–21.
- Bryman, A. (2012). *Social research methods (4th ed)*. Oxford ; New York: Oxford University Press.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play, and Games*. University of Illinois Press.
- Christophers, J., & Scholz, T. (2010). *ESports Yearbook 2009*. Books on Demand
- Cline, E. (2011). *Ready player one (1st ed)*. New York: Crown Publishers.
- Dewey, J. (1910). *How we think*. D. C. Heath.
- Dewey, J. (1933). *How We Think, A Restatement Of The Relation Of Reflective Thinking To The Educative Process*. D.C. Heath and Company.
- Ellis, C., Adams, T. E., & Bochner, A. P. (2011). *Autoethnography: An Overview*. 19.
- Fernndez-Vara, C. (2015). *Introduction to Game Analysis*. 289.
- Fullerton, T. (2014). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (3rd Edition)*. CRC press.
- Geertz, C. (1973). *The Interpretation Of Cultures*. Basic Books.
- Goebert, B., & Rosenthal, H. M. (2002). *Beyond listening: learning the secret language of focus groups*. New York: J. Wiley.
- Goodwin, C. J. (2010). *Research in psychology: methods and design (6th ed)*. Hoboken, NJ: Wiley.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232.
- Hookway, C. (2008). *Pragmatism*. Retrieved from <https://plato.stanford.edu/archives/sum2016/entries/pragmatism/>
- Humphreys, M. (2005). Getting Personal: Reflexivity and Autoethnographic Vignettes. *Qualitative Inquiry*, 11(6), 840–860.
- Ihde, D. (2007). *Listening and voice: phenomenologies of sound (2nd ed)*. Albany: State University of New York Press.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport.” *Quest*, 69(1), 1–18.
- Jensen, J. F. (1996). Interaktivt TV: Coming Soon at a Screen Near you. *Forlaget Medusa*, 27–66.

- Kane, D., & Spradley, B. D. (2017, May 11). Recognizing ESports as a Sport. Retrieved May 23, 2019, from The Sport Journal website: <http://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport/>
- Karhulahti, V.-M. (2017). Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 74(1), 43–53.
- Knapp, P., & Watkins, M. (1994). *Context - text - grammar: teaching the genres and grammar of school writing*. Broadway, Australia: Text Productions.
- Krueger, R. (2002). *Designing and Conducting Focus Group Interviews*. 1–17.
- Kvale, S., & Brinkmann, S. (2008). *InterView - Introduktion til et håndværk*. Hans Reitzels Forlag.
- Laverty, S. M. (2003). Hermeneutic Phenomenology and Phenomenology: A Comparison of Historical and Methodological Considerations. *International Journal of Qualitative Methods*, 2(3), 21–35.
- Lister, M. (2008). *New Media: A Critical Introduction* (2nd ed.). Routledge
- Llorens, M. R. (2017). eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), 464–476.
- Marvasti, A. (2004). *Qualitative Research in Sociology*. SAGE Publications, Ltd
- Matharu, G. S., Mishra, A., Singh, H., & Upadhyay, P. (2015). Empirical Study of Agile Software Development Methodologies: A Comparative Analysis. *ACM SIGSOFT Software Engineering Notes*, 40(1), 1–6.
- Mathiassen, L., Chiasson, M., & Germonprez, M. (2009). *Compositional Styles in Action Research: A Critical Analysis of Leading Information Systems Journals*.
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken - Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. The Penguin Press.
- Miah, A. (2017). *Sport 2.0: Transforming Sports for a Digital World*. MIT Press.
- Phillips, E. M., & Pugh, D. S. (2010). *How To Get A Phd: a handbook for students and their supervisors*. McGraw-Hill Education (UK).
- Pires, K., & Simon, G. (2014). DASH in Twitch: Adaptive Bitrate Streaming in Live Game Streaming Platforms. *Proceedings of the 2014 Workshop on Design, Quality and Deployment of Adaptive Video Streaming - VideoNext '14*, 13–18.
- Pizzo, A. D., Baker, B. J., Na, S., Lee, M. A., Kim, D., & Funk, D. C. (2018). eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives. 27(2), 108–124.
- Pope-Ruark, R. (2012). We Scrum Every Day: Using Scrum Project Management Framework for Group Projects. *College Teaching*, 60(4), 164–169.
- Ridley, D. (2012). *The literature review* (2nd ed). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Saunders, M. N. K., Lewis, P., & Thornhill, A. (2009). *Research methods for business students* (5th ed). New York: Prentice Hall.
- Schaller, R. R. (1997). Moore's law: past, present and future. *IEEE Spectrum*, 34(6), 52–59.
- Scholz, T. (2019). *Esports is business: management in the world of competitive gaming*. New York, NY: Springer Berlin Heidelberg.
- Schön, D. A. (1983). *The Reflective Practitioner*. Baisc Books, Inc.

Seemiller, C., & Grace, M. (2017). Generation Z: Educating and Engaging the Next Generation of Students. *About Campus*, 22(3), 21–26.

Snavelly, T. L. (2014). *History and analysis of eSport systems* (Thesis).

Tanggaard, L., & Brinkmann, S. (2010). *Kvalitative metoder: en grundbog*. Kbh.: Hans Reitzel.

Trowler, P. R. (2005). A Sociology of Teaching, Learning and Enhancement: improving practices in higher education. *Papers. Revista de Sociologia*, 76, 13–32.

Wiedmer, T. (2015). Generations Do Differ: Best Practices in Leading Traditionalists, Boomers, and Generations X, Y, and Z. *Delta Kappa Gamma Bulletin; Austin*, 82(1), 51–58.

Witkowski, E., Hutchins, B., & Carter, M. (2013). E-sports on the rise?: Critical considerations on the growth and erosion of organized digital gaming competitions. *Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment Matters of Life and Death - IE '13*, 1–2.

9.2 Resterende artikler og referencer fra nettet

Andersen, J. (2019). DIF | Esport ind i forbund og foreningsliv. Retrieved June 2, 2019, from https://www.dif.dk/da/politik/nyheder/viaritzaupolitik/presse/2019/5/20190504_esportindiforbundogforeningsliv

Blizzard. (2017). Hearthstone Animated Short: Hearth and Home - YouTube. Retrieved June 1, 2019, from <https://www.youtube.com/watch?v=vPguoeYTvMI>

Context-Text Poster. (2019). Retrieved May 26, 2019, from <http://www.englishteacherguru.com/more-help-for-busy-teachers/context-text-poster/>

DIF. (2019). *Referat - temadrøftelse om E-sport*.

Dota2. (2019). The International 2018. Retrieved May 22, 2019, from Dota 2 Prize Pool Tracker website: <http://dota2.prizetrac.kr/international2018>

IeSF. (2019). IeSF. Retrieved May 23, 2019, from <https://www.ie-sf.org/iesf/>

Kjems, J. (2018, October 30). Olympisk myndighed: Esport er IKKE sport. Retrieved May 22, 2019, from Esportsmagasinet.dk website: <https://esportsmagasinet.dk/olympisk-myndighed-esport-er-ikke-sport/>

Lewin, T. (2012, November 2). Arthur Levine Discusses the New Generation of College Students. *The New York Times*. Retrieved from <https://www.nytimes.com/2012/11/04/education/edlife/arthur-levine-discusses-the-new-generation-of-college-students.html>

Madsen, N. M. (2019, May 1). Forbund vil blåstemple e-sport: - Det er kommet for at blive - TV 2. Retrieved June 2, 2019, from sport.tv2.dk website: <http://sport.tv2.dk/e-sport/2019-05-01-forbund-vil-blaastemple-e-sport-det-er-kommet-for-at-blive>

Mastroianni, B. (2016). How Generation Z is changing the tech world. Retrieved December 1, 2018, from <https://www.cbsnews.com/news/social-media-fuels-a-change-in-generations-with-the-rise-of-gen-z/>

Mathiassen, L., Chiasson, M., & Germonprez, M. (2009). *Compositional Styles in Action Research: A Critical Analysis of Leading Information Systems Journals*.

Newzoo. (2019). Most Popular Core PC Games | Global. Retrieved May 23, 2019, from Newzoo website: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/>

Nguyen, L. (2017). 15 People Who Have Died Playing Video Games. Retrieved May 22, 2019, from TheGamer website: <https://www.thegamer.com/15-people-who-have-died-playing-video-games/>

optimizeprime. (2013). Hi. I'm Emmett Shear, founder and CEO of Twitch, the world's leading video platform and community for gamers. Ask Me Anything! Retrieved May 23, 2019, from reddit website: https://www.reddit.com/r/IAmA/comments/1exa2k/hi_im_emmett_shear_founder_and_ceo_of_twitch_the/

Pedersen, J. (2017, May 25). DIF nægter at anerkende E-sport som sport: "De har ikke arbejdet hårdt nok." Retrieved May 22, 2019, from www.bt.dk website: <https://www.bt.dk/content/item/1071900>

Sennov, S. (2019). DIF opfordrer 8773 idrætsforeninger til at tage esport og gaming ind. Retrieved June 2, 2019, from ITWatch website: <https://itwatch.dk/ITNyt/Brancher/gaming/article11359710.ece>

Spielberg, S., De Line, D., Farah, D., & Krieger, K. M. (2018). *Ready Player One*. Warner Bros. Pictures.

Statista. (2018). Infographic: How eSport Prize Purses compare to Traditional Sports. Retrieved May 30, 2019, from Statista Infographics website: <https://www.statista.com/chart/14121/esport-prize-pools-in-comparison-to-traditional-sporting-events/>

Statista. (2019a). eSports market - Statistics & Facts. Retrieved May 22, 2019, from www.statista.com website: <https://www.statista.com/topics/3121/esports-market/>

Statista. (2019b). Global eSports audience size by viewer type 2022. Retrieved May 30, 2019, from Statista website: <https://www.statista.com/statistics/490480/global-esports-audience-size-viewer-type/>

Statista. (2019c). Global eSports market revenue 2022. Retrieved May 30, 2019, from Statista website: <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>

Watts, L. (2017, December 14). Autoethnography – a reflection on method. Retrieved May 9, 2019, from New Voices in Social Work Research website: <https://newvoicesinsocialworkresearch.wordpress.com/2017/12/14/autoethnography-a-reflection-on-method/>

Winther, D. (2016, February 18). Danmarks Idrætsforbund nægter at anerkende e-sport som idræt. Retrieved May 22, 2019, from Esportsmagasinet.dk website: <https://esportsmagasinet.dk/danske-e-sportsudoevere-maa-se-langt-efter-team-danmark-stoette-da-dif-ikke-vil-anerkende-e-sport-som-idraet/>

10 Bilag

I dette sidste kapitel vil der være at finde alt materiale, som ikke er blevet placeret inde i selve rapporten, men som stadig har haft stor relevans i selve processen og skabelsen af specialet såvel som selve afhandlingen. Samtidig er alt materiale i bilaget refereret et sted i selve rapporten, selvfølgelig i det relevante afsnit.

10.1 Litteraturindsamling eksempel

Litteraturindsamling eksempel					
Database/kendskab	Søgeord	Titel	Om	type+sideantal	Relevans
google scholar DADIU-forløb		Management 3.0 - Leading Agile Developers, Developing Agile Leaders	Agile management	Bog, 413	Self project management
Bachelor		Designing for Interactive Systems	HCI field, guide	Bog, 640	Måske game analysis eller første kapitel, undersøgelsesdesign
INDIMEDIA		Social research methods	Social research methods, everything	Bog, 766	Theory, inductive, validity, planning, literature review, focus group
Valgfag, bachelor		Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games	Designing games	Bog, 507	Game analysis, method
INDIMEDIA		InterView - Introduktion til et håndværk	Interview + analyse	Bog, 376	Undersøgelsesdesign, metode
valgfag, gamification		Reality Is Broken - Why Games Make Us Better and How They Can Change the	theory of gamification	Bog, 388	Evt. game analysis (method discussion)
Kollega, sparring		Research methods for business students	online interview, shortcomings	Bog, 614	online interview
DADIU-forløb		The Reflective Practitioner	reflection-in-action	Bog, 374	Autoetnografi, method + theory
google scholar Supervisor møde	Geertz	The Interpretation Of Cultures	at tænke om sin egen praksis	Bog, 470	Research question, understøttende teori af "tænke om sin praksis"
google scholar Supervisor møde	Dewey	How we think	At tænke om sin egen praksis	Bog, 224	Research question, understøttende teori af "tænke om sin praksis"

10.2 Kategorisering af e-sportskilder

I denne del af bilaget gives et eksempel på, hvordan de videnskabelige primære kilder vedrørende e-sport er blevet kategoriseret mellem "e-sport som business", "e-sport som kultur" og "e-sport som teknologi" samt forklaringer på indekseringen.

10.2.1 E-sport som business

Borowy, M. (2013). Pioneering E-Sport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests, 1-21.

Denne artikel forsøger at gennemgå e-sportens historiske udvikling, men gør det ud fra en marketingsvinkel og identificerer e-sporten igennem artiklen ud fra en businessforståelse. Artiklen berører ganske rigtigt både

kultur og teknologi, men ud fra et økonomisk perspektiv, hvor e-sport bliver analyseret som marketingsbegivenhed og fænomen i 'experience economy'.

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

Denne afhandling var tæt på at blive placeret under "e-sport som teknologi", da den ved første øjekast omhandler, hvorfor tilskuerne ser e-sport over internettet som medie, men måden e-sporten bliver beskrevet i afhandlingen, er konsekvent ud fra marketings- og forbrugsvinklen, og hvordan undersøgelser kan bidrage til dette.

Karhulahti, V.-M. (2017). Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 74(1), 43–53.

Selvom artiklen starter ud med et litterature review og antager en vinkel, der ville kunne forstås som e-sport som kultur, så bliver det fulgt op med henblik på den økonomiske opfattelse af administrativ ejerskab inden for e-sporten. Det generelle perspektiv er altså økonomisk, og hvordan det økonomiske ejerskab bag e-sportens platforme påvirker kulturen, så det kan diskuteres, hvor den skal placeres.

Pizzo, A. D., Baker, B. J., Na, S., Lee, M. A., Kim, D., & Funk, D. C. (2018). *eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives*. 27(2), 108–124.

Artiklen vedrører forskellen og ligheden mellem e-sport og sport, men med det formål at kunne udvikle marketingstrategier inden for denne viden. Der udledes ligeledes forbrugsligheder mellem sport og e-sport, og den placeres altså under "e-sport som business".

Witkowski, E., Hutchins, B., & Carter, M. (2013). E-sports on the rise?: Critical considerations on the growth and erosion of organized digital gaming competitions. *Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment Matters of Life and Death - IE '13*, 1–2.

Her omtales e-sport ud fra en vinkel af vækst, men ligeledes diskuteres der konsekvenserne e-sport har mærket ud fra denne vækst og økonomiske situation. For eksempel, hvordan mindre e-sportsturneringer bliver annulleret og tredjepartssoftware, der har formålet at komme ind og tjene penge på mange aspekter af e-sporten og dets spil. Den forsøger at finde definitionen af e-sport mellem denne vækst og disse udfordringer.

10.2.2 E-sport som kultur

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

Artiklen tager også vinklen omkring, hvorvidt og hvordan e-sport kan sammenlignes med sport. Her tager e-sporten dog en vinkel af kulturel forståelse, og hvordan fænomenet forstås af samfundet samt, hvordan samfundet definerer sport. Der er fokus på områder såsom konkurrence, institutionalisering og brugernes evner.

Kane, D., & Spradley, B. D. (2017, May 11). Recognizing ESports as a Sport. Retrieved May 23, 2019, from The Sport Journal website.

Afhandlingen søger at danne en større forståelse for e-sporten og inddrager de nuværende fordomme omkring e-sporten, især med forbindelse til sport, som der eksisterer i vores samfund. Den drager e-sporten som fænomen in fra en mere kulturel vinkel, hvor der udledes yderligere behov for undersøgelser vedrørende

kvinders deltagelse i e-sport, kønsidentifikation, e-sportens relation til Mixed-Martial Arts (MMA) og til sidst definitionen mellem amatører og professionelle e-sportsmiljø.

Llorens, M. R. (2017). eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), 464–476.

Denne artikel griber fat i e-sportens udvikling, men fra et mere kulturelt udgangspunkt, hvor der – i stil med ovenstående afhandling – inddrages den generelle forståelse af e-sporten, og hvorvidt dette kan ændre sig. Artiklen udleder ikke kun, hvad der skulle ske for en sådan forståelse ville ændre sig, men også hvilken kulturel ændring dette ville kunne have på e-sporten, samt helt generelt hvilken lighed sport og e-sport har. Artiklen konkluderer delvist at sport som fænomen i sig selv er svært at definere, og at der er mange filosofiske aspekter af, hvad en sport egentlig er i praksis.

McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken - Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. The Penguin Press.

Denne bog vedrører også både teknologi og økonomi i mindre grad, men bevæger sig hovedsageligt inden for e-sportens fænomen som kultur, og hvad denne kultur kan bruges til. Hvor mange andre kilder fokuserer på e-sportens udfordringer som kultur, især i dens forsøg på at blive en sport, fokuserer McGonigal på, hvordan denne spillekultur kan 'improve quality of life' og bruges til at løse mange af verdens udfordringer.

10.2.3 E-sport som teknologi

Miah, A. (2017). *Sport 2.0: Transforming Sports for a Digital World*. MIT Press.

Denne bog er blevet placeret i "e-sport som teknologi", da den tager en indgangsvinkel mellem sport og den digitale teknologi. Forfatterens incitament for bogen er, hvordan den digitale udvikling forandrer verden og i særdeleshed sporten, og bruger generelt e-sporten som et teknologisk fænomen, selvom der ligeledes inddrages kulturelementer og hvordan e-sporten udfordrer dette, men ud fra en kerne omkring den teknologiske udvikling og innovation.

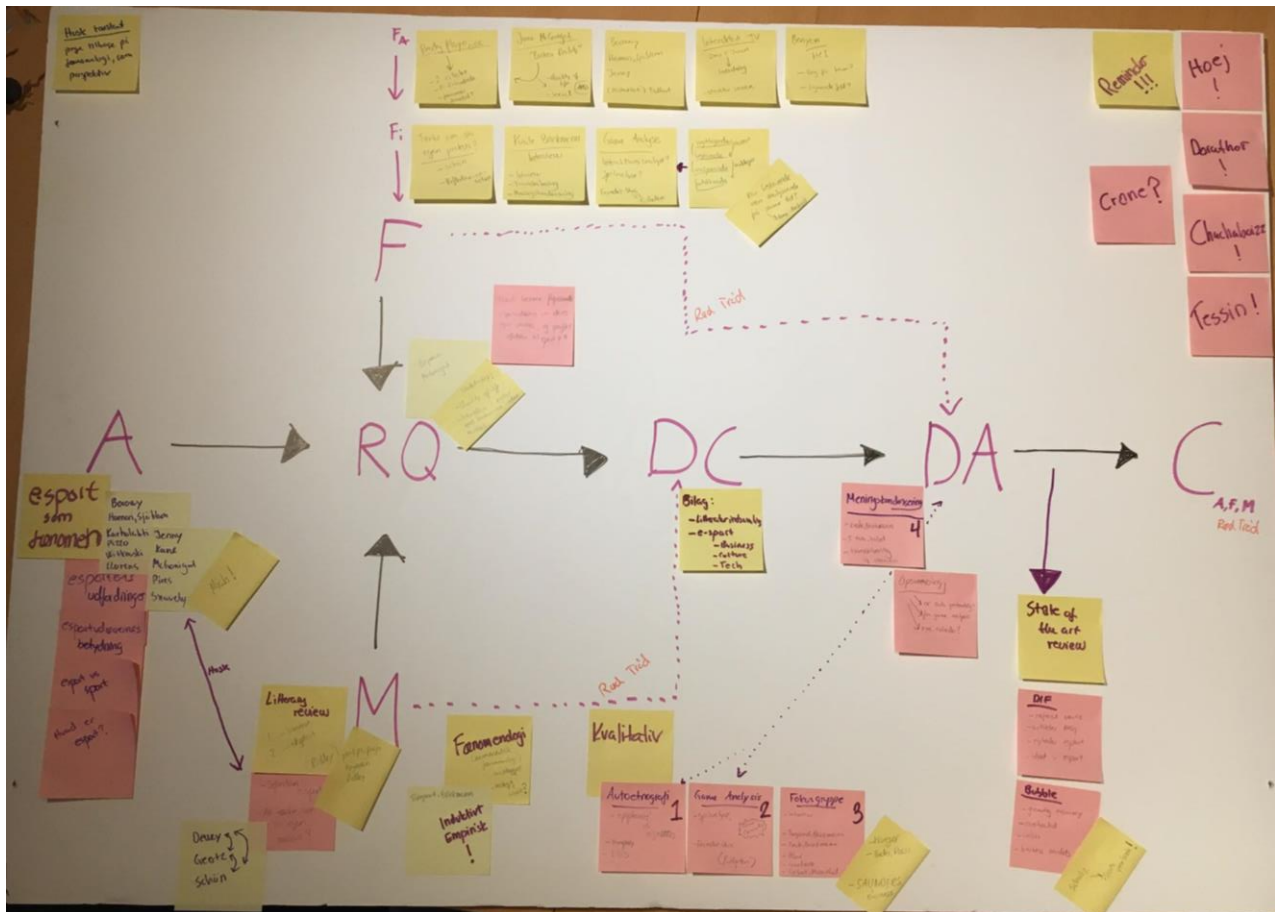
Pires, K., & Simon, G. (2014). DASH in Twitch: Adaptive Bitrate Streaming in Live Game Streaming Platforms. In *Proceedings of the 2014 Workshop on Design, Quality and Deployment of Adaptive Video Streaming - VideoNext '14* (pp. 13–18). Sydney, Australia: ACM Press.

Afhandlingen fokuserer på e-sporten fra en teknologisk vinkel, hvorfra den forsøger at undersøge en af dens platforme, Twitch.tv. Det økonomiske marked inddrages, men for at kunne udlede behovet for undersøgelser ind i e-sportens teknologiske platforme, og hvordan disse kan effektiviseres.

Snavely, T. L. (2014). *History and analysis of eSport systems* (Thesis).

Denne afhandling søger at definere e-sportens system og oprindelse og udleder primært sin helhed ud fra e-sportens historie og forståelse som teknologisk fænomen. For eksempel, hvordan det manglende konsolmarked i Sydkorea har været med til at give e-sporten et større marked, og hvordan det digitale medium har udviklet sig fra arkadespil og traditionel sport. Der involveres ligeledes kulturelle og økonomiske aspekter, såsom social interaktion og stakeholdere, men e-sport er overvejende involveret fra et teknologisk udgangspunkt.

10.3 Eksempel af Mathiassen-model i proces



10.4 Spørgeguide til fokusgruppeinterview

10.4.1 OPENING

- Navn, alder og gamertag?
- Hvor lang tid har I sådan cirka været involveret i eSport?
- Hvor mange timer bruger I sådan cirka på esport?
 - Evt gaming kontra eSport?
- Hvor mange forskellige slags spil har I været involveret i eSport i?
 - Evt kontra gaming?
- Ser I jeres tid i eSport som et job?
- Hvis I går tilbage i tiden, hvad er så jeres bedste oplevelse i eSport?

10.4.2 INTRODUCTORY

- Hvordan startede jeres karriere i eSport?
- Hvorfor blev det et spil i fx DCCG-genren og ikke en anden?

- Forskel på de typiske spillere i fx DCGG-genren kontra andre spillere fra andre genrer?
- Hvad er de vigtigste kvaliteter en spiller i fx Hearthstone skal besidde?
- Hardware, fx Hearthstone, touch eller mus/keyboard, hvilken påvirkning har det haft på jeres måde at deltage i eSporten på? Og måske også hvor I deltager?

10.4.3 TRANSITION

- I sport er der jo ofte mange traditioner, rutiner, forskellige fra spiller til spiller, har I også nogle af disse i eSport? Og kan I beskrive nogle?
- I Hearthstone er det i høj grad 1v1, og til eSport turneringer, kan det være fysisk tilstedeværelse. Hvor er fokus, på skærm eller spilleren?
- Hvilken forskel er der, når det ikke er fysisk tilstedeværelse?
- Hvor meget af jeres eSport deltagelse er socialt behov, og hvor meget er arbejde eller professionelt behov? Konkurrence måske?
- Hvilken effekt har det haft på jeres fx uddannelse og evt skulle flytte rundt?
- (Losing big tournaments)?

10.4.4 KEY

- Hvis I skulle beskrive jer selv, eller andre i eSport, er det så atleter? Gamere? eSportudøvere?
- Hvad er forskellen på gaming og eSport?
- Lig/ulighed til eksempelvis sport?
- Forskelle på eSport og sport?
- Møder sine idoler, møder sine fans?
- Hvad når I er færdige, nogle af jer er måske allerede, er det så slut med eSport, eller involveret på en anden måde, ligesom fx træner eller coach i sport?

10.4.5 ENDING

- Hvis du kunne ændre noget i din eSport karriere, hvad skulle det så være?
- Noget du ville ønske andre vidste om hvordan eSport egentlig er?
- Noget vi har glemt at dække over? Noget at tilføje?

10.5 Transskribering af fokusgruppeinterview

Brug af transskriptionskonventioner:

- (Censur) To parenteser med ordet censur stående imellem, henviser til ord eller sætninger, som deltagerne eller deltageren ikke ønsker medtaget
- () Tomme parenteser de steder, hvor man i optagelsen ikke kan høre, hvad deltagerne/moderatoren siger
- ... De steder hvor deltagerne/moderatoren ikke færdiggør sine sætninger
- [] henviser til de steder hvor der forekommer overlap. Denne er blevet benyttet i stedet for linjeskift, hvis overlappet har været en del af sætningen og ikke har forårsaget en større pause.
- [()] her henviser parantesen til, hvem der snakker indenfor overlappet
- (Anonym) To parenteser med ordet anonym stående i mellem, henviser til personer/navne som deltagerne/moderatoren nævner i interviewet.
- /.../ To skråstreger mellem sætninger betyder at moderatoren selv har indsat et ord for at øge forståelsen

I denne transskription er navnene forkortet til et initial på følgende måde:

Moderator:

Thor Vest Tidemand – I.

Deltagende:

Nicklas Dittmer "Tessin" Christensen – T.

Frederik Høj "Høj" Nielsen – H.

Dario "Dorathor" Rahimic – D.

Erik Diniz Costa Lopes "Chachaboizz" Lindby – C.

I [00:00:05] Okay. Goddag og velkommen til denne her fokusgruppe session. Jeg vil starte med at takke jer alle sammen, øhm, meget for at tage jer tid ud af weekenden for at deltage i denne her session. Øhm... Vær venlig ikke at bruge chatten, mens vi snakker. Med jeres input til emnet og min specialetese, som det er jeg skriver, jeres navn og eventuel gamertag og bidrag til tesen vil blive nævnt i mit forord i rapporten. Medmindre i ikke ønsker, så kan i fortælle det efter samtalen. Mit navn er Thor Vest Tidemand, bare for at være helt formel. Jeg vil forsøge at guide jer på bedste vis igennem sessionen, øhm, som omhandler e-sportens praksis og jeres forståelse heraf. Med andre ord, hvilken verden e-sporten er, hvordan vi oplever den, og hvor meget tid den kræver. Øhm, herudover fokus på relation til sport, og hvor den relation fungerer imellem sport og e-sport. Jeg har inviteret jer fire, fordi min afgrænsning og fokus i denne tese går på digital collectible cardgames, såsom Hearthstone, som jeg ved i alle sammen kender, og i forsøg på bedre at forstå feltet og dets brugere. I har alle konkurreret indenfor dette spil, og nogle af jer konkurrerer måske fortsat samt eventuelt streaming og eller andet content

i har lavet inden for spillet, og derfor er jeg interesseret i jeres erfaring, oplevelser og tanker på dette område. Jeg vil bede minde jer om i denne session, at der ingen forkerte svar er. Fokus er på jeres forståelse og jeres oplevelse, og derfor kan i komme med alle mulige forskellige holdninger, og i behøver nødvendigvis ikke dele disse holdninger, men vær venlig hvis i har noget at sige som ligesom ikke er ens med det en anden lige har sagt, så vær venlig stadig at dele det. Jeg vil herudover gøre opmærksom på at denne session bliver optaget, fordi jeg vil bruge den i min dataanalyse i tesen. Det er kun lydsporet der bliver optaget og ikke videoinputtet. Kun at lytte og skrive noter simpelthen ikke nok til at lave de analyser jeg har tænkt mig at lave, det er derfor lydfilen er vigtig for mig. Lydfilen og transskriberingen skal gøres opmærksom på vil kun blive brugt i mit speciale, vil ikke i nogen fremtidige projekter eller nogen private projekter. Og i er velkommen til både at få en kopi af lydfilen og en kopi af transskriberingen, når den er færdig såfremt i ønsker det. Her til sidst i denne formelle smøre skal i forestille jer at det her er mere en samtale end et interview. Jeg vil bringe et spørgsmål, et statement eller et emne op i debatten, og så vil jeg høre hvad i har at sige. Hvis samtalen flyder, så blander jeg mig kun såfremt den går i stå eller hvis vi skal videre til et nyt emne, så vi holder tiden. Først skal vi starte med at lære hinanden en lille smule bedre at kende, så de første spørgsmål er meget introducerende og opbyggende, hvorefter de bevæger sig mere og mere ind i de forskellige emner, og afslutter med oprundende spørgsmål. Så, lad os starte. Øhm, meget formelt med jeres alder, jeres navn, og med jeres gamer tag. Er der nogen som gerne vil starte? Ellers så kan du starte, Nicklas med dit navn, alder og gamertag.

- T [00:02:52] Okay, fedt. Jamen, øhm, jeg hedder Nicklas Dittmer Christensen, jeg er 23 år, og jeg er kendt i den online verden under navnet Tessin.
- I [00:03:02] Super. Hvad med dig, Erik?
- C [00:03:05] Øhm, Jeg hedder Erik Diniz Costa Lopes Lindby. Øhm, jeg er 20. Øhm, jeg går under navnet Chachaboizz online, og er Hearthstone-spiller og tidligere streamer.
- I [00:03:16] Ja. Vil du følge trop, Dario?

- D [00:03:18] Sure, jeg er Dario Rahimic, jeg er 26 år gammel og har tidligere spillet forskellige e-sportsspil herunder Hearthstone, I guess. Øhm, jeg spiller ikke noget competitivt lige nu.
- I [00:03:31] Hvad er dit mest brugte gamertag? Jeg ved ikke, om du har nævnt det.
- D [00:03:34] Det er Dorathor.
- I [00:03:36] Dorathor, Super. Og til sidst, Frederik.
- H [00:03:36] Yes, mit navn er Frederik Høj Nielsen. Jeg er 26 år gammel og går under navnet Hoej.
- I [00:03:46] Okay. Yes.
- C [00:03:48] (Censur)
- T [00:03:52] Du er virkelig dårlig til prøver.
- I [00:03:58] Nå, men nu hvor vi har det her på plads, så øhm hvor lang tid har i sådan cirka været involveret i e-sport? Jeg ved godt det kan være svært må helt at bedømme, men ifølge jer selv, hvor lang tid har i så været involveret i jeres egen definition af e-sport?
- D [00:04:10] Jamen det kommer an på hvordan man defineret det. Jeg vil sige, at jeg har været involveret i competitivt gaming siden jeg var 15 år gammel, tror jeg. [Ja (I)] Jeg vil stadig sige at jeg er involveret i competitivt gaming, I guees, på et mere personligt plan, men ikke nødvendigt vis på den globale konkurrence plan, som man nu vil sige e-sport er.
- C [00:04:37] Øhm, jeg startede bare med at komme ud med at spille competitivt fra 2016 og fremover. Men ligesom Dario, så har jeg så været ... Jeg har spillet kort spil før det, som jeg har spillet rimeligt competitivt også. Selvom det ikke går over i e-sport, så er competitivt kortspil noget jeg har været interesseret i rigtig lang tid.
- I [00:04:59] Okay, yes.
- T [00:05:02] Jamen, så vil jeg gerne tage over. Fra 2013, for 6 år siden, da jeg var 17 år, der vandt jeg VM-turneringen til DreamHack i League of Legends, og det var der hvor jeg for første gangen sådan vandt noget stort, turneringsmæssigt. [Ja (I)]. Øhm, ja før

det i 2013 der lå jeg nummer 1 i noget der hedder Battlerite, det hed Bloodline Champions dengang. De har ændret navn. Der lå jeg rang 1 i sæson 1 i Solo Queue, da det sluttede. Så jeg har været i gang i rigtig lang tid, men jeg havde rigtig svært, når jeg skulle bruge det, på trods af at jeg var i høj rang, da jeg ikke kunne finde ud af promovere det, da jeg var en lille dreng, så fik jeg ikke noget ud af det. Udover at jeg stadig har en account derinde. Der har sådan en fancy titel, og fancy logo, og hvad () ved jeg.

I [00:05:50] Okay, hvad med dig, Frederik?

H [00:05:54] Yes, jeg har spillet Hearthstone, siden det kom ud, og så kvalificerede jeg mig til min første store turnering i 2015. Marts tror jeg. Til Viagame, og så lidt før det havde jeg spillet en del qualifier og fulgt med i e-sport scenen i Hearthstone, men havde aldrig anset mig selv som pro, men mere som en der gik op i det, og den gang jeg så vandt min ... kvalificerede jeg mig, så begyndte jeg at dyrke det lidt mere.

I [00:06:16] Okay. Det er meget interessant. Jeg er sikker på at vi også vender tilbage til det senere. Også det her med hvad der er definitionen på hvad der er e-sport og hvad der ikke er e-sport. Hvor mange timer vil i sådan cirka sige i bruger på det i så vil kalde e-sport? I kan komme med det dagligt, ugentligt, planen, et eller andet sådan cirka tal. Hvor meget fylder det?

H [00:06:35] Altså jeg spiller omkring ... Det er meget forskelligt alt efter måneden og hvilke spil jeg fokuserer på. Jeg har spillet mange forskellige spil. Feks. Artifact, Magic og Hearthstone. Og så afhængigt af hvilken turnering der kommer på, så spiller jeg måske 6-7 timer af det spil hver dag. Men igen så for eksempel Hearthstone, den gang formatet var lidt anderledes, hvor man skulle grind point, kunne jeg spille måske 3 gange så meget i slutningen af måneden, end jeg gjorde for eksempel i starten af måneden.

C [00:06:59] Jeg tror også det har meget at gøre med, som Frederik sagde, øhh, hvilken periode det er. Specielt det der med slutningen af måneden, der kan man nemt bruge 14 timer om dagen på bare at spille Hearthstone. Øhm, mens i off perioder spiller man jo bare meget mere casual, fordi der er ikke mere sådan direkte at gå efter. Lige nu for eksempel der spiller jeg det bare for sjov, spiller jeg måske øhm ... Spiller jeg måske 3-4 timers Hearthstone gennemsnitlig, når jeg har tid til det. Øhm, men det er også bare

sådan ikke i involvering direkte til competitive e-sport scenen, det er mere bare for at spille spillet. Men når der så er en turnering at spil op til, så vil jeg så spille en del mere end det. Eller bruge en del mere tid på det generelt.

- I [00:07:45] Okay. Du nævnte 14 timer og så nævnte du 3 timer. Hvad er en del mere timer end 3 timer?
- C [00:07:47] Øhm, altså 14 timer er kun, hvis der er et eller andet meget vigtigt. Til ladder direkte, ikk, hvor man direkte kan bruge på det. Til turneringer for eksempel, der bruger man jo hele døgnet, man ikke sover, på det. Basically, udover transport til og fra LAN'et, ikk. Øhm, men sådan hvis man skal forberede sig til et event, og man har tiden til føler jeg nemt at man kan bruge sådan 60 % af dagen, man ikke slapper af på, eller laver et eller andet dumt. Bruger man nok bare det hele på at tænke over forskellige ting der relatere til det ligesom forberedelse.
- H [00:06:28] Også lidt mere præcist så tror jeg, at jeg spiller lidt mere end 6 timer om dagen gennemsnitligt. Nok nærmere 8 timer eller sådan noget. Det er ikke sådan noget man lige tænker over. Jeg bruger nok mere end ...
- C [00:08:38] Timerne kan rigtig nemt stack sig op, specielt hvis man regner med i de timer hvor man bruger på at se på decks, man ser andre folk spille fordi i et spil som Heathstone, det at se folk streame, som jo er sådan lidt en leisure activity, øhm, det er også ret vigtigt for os selv at lære hvordan metaen er og sådan noget.
- H [00:08:58] Altså når man spiller computer 8 timer, så er det også forskelligt, altså hvordan du bruger de timer. Nogle gange spiller du mere koncentreret end andre timer, hvor du måske slapper lidt mere af, eller spiller spil som måske ikke er ligeså vigtigt, som spil der er relevant for sin karriere. [Ja, ja (C)]
- I [00:09:13] Det giver god mening. Hvad siger i to andre til det?
- T [00:09:16] Jamen altså noget af det jeg virkelig fokuserer på i dit spørgsmål om hvor mange timer du bruger på e-sport, fordi nu underviser jeg jo selv rigtig meget i det. Vi er lige kommet på anden pladsen her til Danmarks mesterskaberne for efterskoler med min klasse. [Tillykke (I)]. Så jeg vil sige at det tid jeg bruger på e-sport, er jo ikke den tid jeg spiller, men den tid jeg skal planlægge min søvn, jeg skal planlægge min kost, jeg skal planlægge hvilken event jeg skal til. Sådan en som Hoej, du har sponsor, du har

et hold. Der er rigtig mange timer du bruger som er e-sport relateret for dig, som der ikke omhandler at sidde inde i spillet. Ja, og vælge hvilke kort du vil bruge. Fordi der er rigtig mange andre ting. Noget af det som gjorde at jeg kom frem, var uden tvivl mine sociale medier. Jeg har lavet Facebook opslag, jeg havde Instagram, jeg havde Twitter, jeg havde Snapchat, hvor der var mange der fulgte mig. Og det brugte jeg rigtig, rigtig mange timer på, i forhold til hvor meget jeg egentlig brugte på at spille. Fordi at e-sport, det er lige meget om du er den bedste spiller i verden, hvis du ikke viser det. Og det er også derfor sådan en som Hoej altså ... Hvis han kun havde spillet ladder, havde det ikke betydet noget og ikke gjort nogen forskel. Men fordi at han netop vælger at vise det ved turneringsresultater, så betyder det noget. Hvorimod det jeg gjorde var at vise det ved at stream.

H [00:10:31] Ja, men det er sådan mere hvordan man bliver kendt og får succes på e-sport tænker jeg. Det er rigtig, rigtig vigtigt at promovere sig selv.

I [00:10:43] Men de her 8 timer, det er så gaming, eller hvad? De her 8 timer er så rent spil, eller er det også forberedelse og sådan noget?

H [00:10:48] Det er primært bare spil og practice.

C [00:10:52] Altså jeg vil sige at for mig i hvert fald, så er det ikke direkte 8 timers in game tid, fordi en stor del af det bliver brugt uden for. Nok i Hearthstone climbing, måske bare sidde og kigge decks, hvor man sidder og tænker over hvilke decks man vil spille. Fordi der er rigtig meget forberedelse i et spil som Hearthstone.

I [00:11:09] Hvad siger du til alt det, Dario?

D [00:11:13] Men altså jeg tror de andre har sagt det meste. Jeg tror bare øhm, at det er vigtigere, øhm, at tage i betragtning at øhm, at hvis man skal performe ... Jeg tror også at Tessin, eller at Nicklas var lidt inde over det. Med at hvis man skal performe ordentligt, så er der også vigtigt at tage sig af sig selv og ikke kun fokuser på at grind 14 timer om dagen, fordi det kunne jeg i hvert fald godt mærke på mig selv, dengang jeg øhm, spillede mere competitivt der. Det var ikke nødvendigvis alle timer man brugte, der som var effektive timer.

- I [00:11:47] Lad os move videre til hvor mange, i har nævnt nogle af jer, men hvor mange spil – er det flere spil i har været involveret i det i vil kalde e-sport for nu? Eller er det kun et spil?
- T [00:12:00] Jeg ved ikke om der er andre, men der må jeg erkende at der har jeg været meget, meget aktiv.
- I [00:12:06] Du nævnte også forskellige spil.
- T [00:12:08] Ja, altså jeg synes hurtigt at sådan noget her kommer til at lyde ekstremt arrogant når man skal læse op.
- I [00:12:15] Det er helt i orden. Kom med det.
- T [00:12:16] Jamen, okay. Der er så Hearthstone, hvor jeg ligesom har vundet nogle ting, ik. Hvor det største var DreamHack 2016, der er Pro Gaming League, og så alle mulige andre ting. Så er der så League of Legends, hvor jeg vandt DreamHack 2013 i 1v1, som var rang 1 i FACEIT, både i 1v1 og 2v2, med den højeste winrate, der er blevet set inde på siden med 52-2. Så vandt jeg challenger i flex, og i 3v3, Diamond 2 i solo queue. Så var der Tekken 7, der kom jeg på anden pladsen til DreamHack 2017 side-tournament, hvor jeg tabt finalen 3-2. Og så har det der jeg nævnte før med Bloodline - Battlerite, hvor jeg ramte rang 1 i solo queue. Og så har jeg vundet omkring 32 turneringer af dem.
- I [00:13:06] Det er en del forskellige genre her. Fighting, first person shooter, og moba.
- T [00:13:09] Hey, jeg mangler lige den sidste. [Ja (I)]. Og det der MTG Arena online der ramte jeg også lige rang 1 efter at have spillet det i en halv måned. Med et rigtig svært deck, som var meget skillbaseret. Men altså, øhm.
- D [00:13:23] ... big plays ... high skills.
- T [00:13:25] Nej, men det er mit CV indenfor det.
- I [00:13:28] Det er jo mange forskellige spil.
- T [00:13:30] Ja!
- I [00:13:31] Du nævnte også flere forskellige spil, Frederik. Øhm. Øhm... Jeg mener du nævnte flere forskellige spil også.

- H [00:13:35] Øhm ja. Jeg kan rigtig godt lidt sådan, øhm... strategiske spil. Jeg er sådan opvokset, at jeg spiller rigtig mange brætspil. Jeg spiller også rigtig mange brætspil med mine venner og sådan noget. **Og så kan jeg rigtig godt lide de der strategiske spil, så jeg spillede Artifact, Hearthstone og så Magic primært. Og så i min fritid kan jeg godt lide at spille Dota. Og det er ikke sådan noget jeg kan komme op i kompetitivt niveau i.**
- I [00:13:55] Så her er dine e-sport spil indenfor samme genre, så at sige?
- H [00:13:59] Ja. Men altså Dota er min ynglings e-sport at følge og sådan at spille i, i fritiden.
- I [00:14:04] Okay. Hvad med jer andre to? Dario eller Erik?
- D [00:14:07] Altså øhm, jeg startede jo med at spille rigtig meget ... Altså da jeg helt lille spillede jeg rigtig meget Dota, øhm ikke på et særlig højt kompetitivt plan, men min første e-sport var faktisk League of Legends, hvor jeg øhm, var i, øhm, top 5 i challenger ladder den gang i 5v5, da den stadig var der. Og vi vandt NPF 2014, tror jeg, i League of Legends med nogle af dem som sidder og spiller nu LCS her. Og, øhm, ja, det meste har virkelig været League of Legends relateret. Da jeg spillede rigtig seriøst, skiftede jeg så til Hearthstone, tror et halvt år efter den kom ud eller noget i den stil, sådan i slutningen af open-beta begyndte jeg at spille at Hearthstone. Fordi at jeg var meget involveret i World of Warcraft den gang så, fordi det var sådan et øhm, casual semi World of Warcraft agtig spil. Øhm i hvert fald med karaktererne. Øhm ja.
- I [00:15:03] Øhm, det er ikke for ikke at få dit med, Erik, men i snakkede om at der er nogen som har spillet forskellige genrer. Hvordan er det så ... altså spiller i alle genrer på samme tid eller skifter i mellem dem i perioder?
- D [00:15:14] Altså for mig var det rigtig meget at skifte i perioder. Øhm, og jeg føler ofte at ... i hvert fald følte jeg, at hvis jeg spillede en genre rigtig meget, øhm, så kunne mine skills i en helt anden genre godt blive meget dårligere. Altså for eksempel hvis man spiller rigtig meget ... fordi hvis man spiller rigtig meget League of Legends eller Counter-Strike eller et eller andet, så er man nødt til sådan at holde sine skills og reaktioner inden for den genre ved lige. Øhm, sådan rigtig meget, og være nødt til at træne hverdag. Øhm, og i et spil som Hearthstone for eksempel eller andre kortspil, så

er det sådan mere det strategiske aspekt. Det der med at man skal ... øhm, der er meget information som går ind i det. Men det kan de andre sikkert også snakke om.

I [00:15:52] Ja. Hvad med dig Nicklas? Du nævnte også rigtig mange spil. Er det i perioder eller spiller du alle sammen?

T [00:16:01] Jamen altså jeg har det at hvis du vil ... øhm, den overbevisning at hvis du skal være god til et spil, så skal du one trick det. For eksempel i League of Legends skal du i så høj rang som muligt skal du kun spille en champion. Det er ikke det, der gør, om du vinder en 5v5 turnering, men det er det som gør, at du kommer højt i solo queue. Den gang at jeg spillede det, øhm. Eksempel dengang jeg fik anden pladsen i Tekken 7, der noget af det, jeg tabte på var at øhm. Jeg vinder første runde, og så vinder jeg anden runde, så kommer vi der til hvor vi må counterpick, så counterpicker han mig, så vinder han to runder. Og så til den afgørende må jeg counterpick ham, men fordi jeg kun kunne spille en, så vælger jeg den samme igen og counterpicked mig selv. Og det var det jeg tabte turneringen på. Og det var grunden til at jeg var god til at komme i høj rang, var fordi jeg aldrig havde spillet andet end en mand, og det var også derfor min rang var høj, men det var ikke det, der hjalp mig i turneringer. Fordi jeg kunne altså ikke en gang navnene på de andre. Jeg havde kun spillet en, og jeg kunne kun de bedste comboer, og jeg vidste ikke noget andet. Og så skal det siges at jeg kunne ikke blokere angrib hver gang, og jeg kunne ikke finde ud af at block, men det var heller ikke nødvendigt, fordi jeg var så god til at angribe. Så havde fokuseret på en specifik ting, og jeg tror at blive professionel i et spil eller komme op på højt niveau, det handler 100 % om mentalitet, og jeg ved hvordan ens fokus skal være for at komme op på ladder i spillet. Det er også derfor jo jo, at jeg har nogle få resultater i League of Legends og jeg har nogle i Hearthstone, men alle de andre spil har jeg været den højeste rangeret og bedste på ladder men jeg har ikke turneringsresultater i det. Og det er fordi jeg ikke har fokuseret på turneringerne i det. Men jeg har fokuseret på at komme op i ladder, fordi det var det jeg synes var sjovt.

I [00:17:32] Er der forskel på e-sport i forhold til online og i forhold til fysiske events? Ser i det som forskellige ting?

C [00:17:38] Øhm nu kan jeg lige komme tilbage og ligesom svare på, hvad jeg har spillet. Jeg har spillet en masse computerspil casualt, jeg er blevet bedre til en del sådan

forskellige computerspil, følger med i scenerne i de spil, men ud i det eneste e-sport spil som jeg selv har dedikeret mig selv til, har været Heartstone. Det har været et bevidst valg, fordi jeg spillede det casualt, og så har jeg tænkt, hvad nu, hvis jeg begynder at spille det her mere seriøst og så har jeg prøvet mit bedste ligesom i det spil. Og selvom om det ikke direkte er en e-sport, så før Hearthstone spillede jeg kortspil i Yugioh og øhm, der, øhm, lavede jeg samme valg, hvor ligesom øhm, jeg må se, hvor god jeg kan blive til det. Dorathor har også spillet det en del ik? Og det er ikke en e-sport på samme måde, som Hearthstone er, da der jo er et fysisk kortspil. Øhm, og der er en del forskel på, hvad det er, man skal forberede sig på, og hvad det er, man skal være god til. Der er jo også online måder at spille Yugioh på for eksempel, men følelsen af at spille fysiske kortspil og så at spille digitale kortspil, er meget anderledes. Jeg vil sige at den største forskel, det er øhm, at i de fysiske kortspil er man direkte nødt til at kommunikere med sin modstander, og man er nødt til at være klar på at tale med en anden person. Og man er nødt til at være klar på at spille mod en person. Mens i Hearthstone der er det meget lukket af. Man ser kun hvad det er man selv laver, og man behøver ikke at have nogen form for kommunikation med sin modspiller. Man skal selvfølgelig holde øje med spillet, altså ligesom hvad modstanderen gør i spillet, men det er ikke på samme måde man skal reagere på modstanderen, man skal være klar og, hvad hedder det ... og, udspille en modstander. Øhm, i fysiske kortspil i hvert fald i Yugioh er der det man kalder rule sharking, og rule sharking selvom det er ret nedern og det ikke er noget som folk gider at anerkende, så er det en rigtig stor del af fysiske kortspil. Det er ligesom at enforce regler for at give sig selv den største fordel muligt. Det er så tæt på borderline og snyde, som man kan komme. Ligesom strategisk glemme ting og glemme at fortælle modstanderen ting, der kan hjælpe dem. Strategisk og enforce regler for at gøre modstanderne plays så indviklet som muligt, og hvad hedder det. At prøve på at få den største fordel for ingame, for reglerne som man overhovedet kan, er en rigtig stor del af Yugioh.

- I [00:20:05] Bare lige for at det ikke bliver for teknisk nu, du nævner forskellen på online og fysisk, men der er vel også fysisk e-sport, og jeg ved at der er flere af jer som har prøvet det. Hvor man sidder overfor hinanden. Hvad er så ... øhm, det må vel komme tæt på at spille fysiske kortspil.

- C [00:20:20] Nej fordi at i fysiske kortspil der er, hvad hedder det, der er begge spillere, hvad hedder det ... der er ingen ingame client, som håndterer alle beslutninger for en. I fysiske kortspil er man direkte nødt til at spille mod modstanderne, man kan ikke spille med en client. I Hearthstone, der spiller man, begge spillere spiller med klienten. I fysisk kortspil, spiller man direkte med hinanden.
- I [00:20:40] Var der nogen som har noget at sige til det? Var, er der det? Nicklas?
- T [00:20:44] Ja, men det er fordi når det er ... jeg er virkelig fokuseret på det der ... nu hiver jeg min undervisning ind over det igen [det er fint (I)] og altså, nu kan man se at for eksempel den, der anden pladsen vi fik til Danmark Mesterskabet for efterskoler der Rydhave Slots Efterskole, de var de oplagte vindere, og de slog i kvalifikationen på trods af at havde vundet over alle andre skoler på under 20 minutter. Og de havde også vundet alle deres kampe uden nogen som helst problemer. Øhm, men den gang vi skulle derhen, der røg de ud allerførste runde mod det andet dårligste hold til turneringen, fordi de havde så mange nerver på, at de ikke kunne spille. Øhm og det er der hvor jeg ser den største forskel. Især i spil hvor der er tempo på. I Hearthstone, der har du tid til at trække vejret. I League of Legends, i Tekken, i alle de der first-person shooterspil, dem kender jeg ikke så meget til, men jeg kunne forestille mig at det var det samme, der har altså ikke altid lige det der luftrum, og der går det bare i tempo. Og hvis du laver en fejl, bliver du straffet på det. og når du har så mange nerver på, så kan det være altafgørende.
- C [00:21:47] Der er også en rigtig stor ting, at fysiske e-sport som man kalder det, det er ... der er du ude af din komfortzone, der kan ikke nyde alt ting fra dit hjem og din rutine. Og du er taget af ligesom det miljø og nerverne er rigtig vigtige i det.
- I [00:22:01] Du tilføjer bare noget til det, Dario.
- D [00:22:05] Ja, øhm. Og det er også derfor, det er en meget, hvad skal man sige, eller det var det i hvert fald den gang jeg spillede League og Legends, en meget anerkendt strategi, det der med at være proaktiv, når du er til LAN. Tving modstanderen til ligesom at reagere, fordi hvis du selv er proaktiv så okay, så går jeg bar ind og ser, hvad der sker, så tvinger du modstanderen til ligesom at reagere i en situation hvor man i forvejen er presset. Og jeg kan huske at i næsten alle LANs jeg har spillet på holdspil specifikt, har man altid en eller to på holdet, som bare slet ikke kan klare det. øhm, altså slet ikke kan

klare nerverne, og man er nødt til sådan selv at micromanage deres nerver sådan i spillet hele tiden. Sådan anerkende deres nerver og sige sådan, slap af, vi skal nok klare det du ved. Men det kender Nicklas sikkert også til fra sit e-sportshold.

- T [00:22:50] Ja, det er jo noget der sker hele tiden.
- H [00:22:53] Det er også for at komme lidt tilbage til det med Chacha. Her sidste weekend der spillede jeg Pro Tour i Magic ved rigtige kort. Og jeg kvalificerede mig igennem en online, ved Magic online. Så jeg kvalificerede jeg via en online. Altså det hedder Magic Online. Og så spillede jeg med rigtige kort, sådan at spille med rigtige kort i Magic i forhold til online er to vidt forskellige ting. Når man spiller live skal man huske mange flere ting. Og man skal holde øje med at modstanderen ikke snyder. Man skal for eksempel shuffle sit deck hele tiden, man skal aktivere alle triggers som er sådan nogle ting, som normalt sker automatisk sker på Magic Online. Og man er mere på... Når man spiller Magic online har man sin egen tid, som går ned, så man styrer selv sin tid. Og når du spiller imod en modstander direkte, så føler man hele tiden at man er på en clock, at man er er presset, du er nødt til at gøre noget hurtigt, ellers bliver han sur og sådan nogle ting. Så slev om spillene er helt ens, så er det to vidt forskellige oplevelser.
- I [00:23:48] Hvor tæt er den modstander på Hearthstone, når du sidder og spiller foran en modstander i Hearthstone?
- H [00:23:53] Det er mere eller mindre det samme. Jeg tror uanset ... Jeg tror at når man har spillet nok live, så bliver det det samme som at spille derhjemme på et eller andet tidspunkt, fordi man bliver komfortabel. Man vænner sig til det. Jamen altså første gang man kommer på et stream, eller første gang man spiller en stor kamp live, så er man selvfølgelig supernervøs.
- C [00:24:14] Det er en stor ting som lige i Hearthstone forberedelse, det er meget svært at forberede sig på det der med live events, hvordan det er, det skal spilles. Øhm, men lige til at komme tilbage til den eneste gang, altså, snyd og ligesom muligheden for ikke bare at snyde intentionally og men også snyde unintentionally er rigtig vigtigt i fysiske kortspil og diskvalifikation er meget almindelige. Det er meget sjældent at man ikke ser en diskvalifikation per time. Eller et game loss per tiende eller tyvende mand, eller sådan noget.

- I [00:24:44] Hvad med sådan noget i e-sport? Det må I også have oplevet.
- C [00:24:47] Hmm, i Hearthstone er det næsten umuligt. Altså der er meget begrænset, hvad det er man kan snyde i forhold til fysiske kortspil i hvert fald. I fysiske kortspil er der så noget som pejling og ligesom korttrick, altså det er ... Altså der er ufattelig mange mennesker som specialiserer sig i snyde i fysiske kortspil, altså ikke generelt i competitivt kortspil, men sådan magitrick og sådan noget. Der er rigtig mange mennesker der er rigtig gode til at, at, at, hvad hedder det, til at stack deres deck og alle mulige andre ting der kan give dem en lille fordel eller stor fordel.
- I [00:25:16] I tilføjer bare I andre. Dario?
- D [00:25:23] Jamen jeg kan huske faktisk, øhm, øhm, det er ikke så nemt som, øhm, Erik siger at snyde i for eksempel Hearthstone til LANs, men, men det er ... øhm... Jeg kan huske at vi snakkede rigtig meget om det til Copenhagen Games, fordi at de havde en regel om, at øhm, at du måtte ændre øhm, dit deck, øhm, så meget som du vil igennem runderne. Så igennem hver eneste runde måtte du ændre så mange kort som du vil, så længe du beholdte den samme class. Øhm, og grunden til at de havde den regel, det var fordi, at de ikke kunne overskue at enforce decklister. Øhm... Og at man hele tiden skulle holde øje med hinandens decks og sådan noget. Og det tror jeg også der har været problemer med i forskellige Hearthstone online turneringer, hvor folk de har et enkelt kort i deres decks som er anderledes fra decklisten, men hvor stor er chancen for at modstanderen rent faktisk har gået igennem din deckliste og alle de der ting, ikke?
- C [00:26:17] Lige for at bygge videre på det, jeg talte faktisk specifikt med admins til den turnering om det og han sagde at en af grundene til, at de gjorde det, var fordi at meget ofte så ligesom går folk, hvad hedder det ... Hvis man har venner til et event så kan man gå rundt og spørge dem om hvad spiller modstanderen, kan jeg få en fordel igennem det siden der ikke er åbne decklister, og så grunde til at de ligesom havde det der med, at de måtte ændre decks hvor runde, var at så ville de stop folk fra at have en fordel ved at vide, hvad det er modstanderen skal til at spille, når alle kunne ændre decks. Men det endte egentligt bare med at der var rigtig mange mennesker, der spurgte hvad spiller min modstander, også ændre de deres deck for at counter det, for ligesom at gøre fordelene endnu større.

- H [00:26:55] Yes, en anden form for snyd som ikke sådan er en form for tabuområde tror jeg i Hearthstone, det er at der er rigtig, rigtig mange online cups nu her, og rigtig, rigtig mange folk som sidder på discord call med fem andre personer og hjælper hinanden på en eller anden måde, men det er jo ikke noget Blizzard kan kontrollere i. I kan jo ikke sidde og holde øje om folk sidder på discord call med fem personer. Der har også været tidligere til Prelims, jeg ved i Rusland, hvor der ikke havde været admins nok til eventen, så hvor de faktisk bare hjulpet hinanden, altså hvor Rusland bare havde hjulpet hinanden til play off og sådan nogle ting. På den måde der er også generelt med snyd, når der kommer penge, altså når der kommer penge indblandet så bliver mange mennesker nogle helt andre personer, og så mennesker de gør rigtig, rigtig meget for penge, og kan finde på at snyde derfor.
- C [00:27:37] Jeg synes generelt i den der ... troen på at man behøver ikke at være bange for modstanderne snyder, fordi at man vil ikke selv snyde, er ikke rigtig er noget man helt kan holde til, til når der er penge i, ja. Fordi der, ingen gang når der er penge i bare generelt synes jeg til e-sport, at folk meget nemt kan se det som et meget moralsk grå område, og så give sig selv den største fordel mulig.
- I [00:28:02] Hvad er dine tanker der, Nicklas. Jeg så du sad og markerede, Nicklas.
- T [00:28:05] Jo, ja. Jeg har et rigtig godt follow up på den der. Hvis nu vi kan se det, så øhm, vi har den der League Championship Danmark, det er, hvor os danskere vi prøver at have et LCS eller noget lignende derinde. Men det er ikke lige det største i verden, fordi der ikke rigtig er nogen præmier, men så er e-oddset kommet inden over det, og det gør så vi har nogen LCS spillere der har valgt at deltage i deres off season, og det der så skete her sidste gang, øhm ved sidste sæson, var e-oddset fløj indover, og det der så skete var at de her LSC spillere vandt alle kampene på omkring 16 minutter. Og den gang at de havde, jeg tror der var 16 hold med og de var 15-0, og så i sidste kamp skulle de så spille mod det hold der var rangeret dårligst, det vil sige det var nogen som havde 0-15. Og så i det de skulle spille imod hinanden, så det hold der var 15-0 de tabte 0-2 og trollede rigtig meget med championspil, noget der var rigtig dårlig, og så finder man ud af at bagefter, at det var fordi der var blevet oddset over 50.000 kr på, at de ville tabe kampen 0-2, og så bagefter så stoppede e-oddset samarbejdet, og lige siden så det der League Championship Danmark, de prøver at få det i gang. De prøver at få det op at

kæmp, og de gør alt hvad de kan, men efter det der, så fungere det bare ikke. Og øhm, der er de både blevet sagsøgt, de spillere der har gjort det, og alt sådan noget. Men problemet er at der ikke er nogen regler i turneringen om, hvor seriøst du skal tage det.

Så selvom de har spillet, så har de bare taget nogle dårlige championships, nogle forskellige lanes, og købt mærkelige items, og så har de tilfældigvis tabt. Og så er det nu deres venner, nu skal jeg ikke sidde og sige at det er deres venner, men er højest sandsynligt dem, der har smidt de der 40.000kr på de vil tabe 2-0. De kender højest sandsynligt de 5 spillere der havde tabt.

H [00:29:45] Men en anden ting, det afhænger også meget af kultur. Jeg ved for eksempel i Kina er det okay at snyde, hvis man ... Kan I godt høre mig? [ja, ja! (alle)]. Okay jeg prøver lige at starte forfra. For eksempel i Kina er det okay at snyde hvis man ikke bliver opdaget. Så de vil faktisk gerne have, at man snyder. Der var et eksempel med en skole, som sagde at man ikke måtte snyde hvis man var til eksamen, men så klagede alle forældrene til skolen på grund af på andre skoler, må man gerne snyde. Så skolen var nødt til at lave det om, at det var okay at snyde, så længe man ikke blev opdaget. Så det afhænger meget af kultur også.

I [00:30:20] ... Det er jo også sådan noget i sport noget, nu hvor du snakker om ...

H [00:30:23] Altså hvis de er opvokset på den måde, så den måde de kommer til at se sport på ændre sig jo også. Så vil de jo også snyde i Hearthstone, hvis de ikke bliver opdaget.

I [00:30:32] Nu bliver grænsen mellem sport og e-sport til at virke rigtig tynd, da i får e-sport til at lyde som sport, hvilket ikke er noget problem. Men, øhm, er det så ikke et problem når man så, når noget minder om sport, men der måske ikke er faste regler, eller der ikke har været nok af dem. Hvordan har det påvirket for jer, fordi i er emotionally investeret men også fordi nogle af jer andre sagde penge-investerede. Hvordan påvirker det så jer? Det er jo meget tæt på at føles som en sport, hvis ikke det er en sport. Nogen tanker på det?

D [00:31:00] Øhm, altså jeg vil sige for mig, øhm, og jeg er sikkert minoriteten her, men for mig har der aldrig været pengene som rigtig har tiltrukket mig, men mere det competitive aspekter. Jeg tror for mange andre unge, den gang hvis man ikke lige var så social, eller ikke var så fysisk aktiv. E-sport var ligesom den måde hvor på du kunne få

clenched en competitiv thirst, øhm altså du kunne få lov til at opleve konkurrence, men indenfor, hvad skal man sige. Øhm, din egen lille firkantede boks. Så ja, jeg ved ikke om pengene har betydet så meget, i hvert fald ikke før.

- C [00:31:45] Jeg synes så den store ting. Øhm... en stor fordel som normal sport har og ikke e-sport, det er at der er at der er mange års erfaring på ligesom scenen og der er ... det er blevet trial-testet alting, og reglerne er som de er fordi at de har haft så lang tid til at forbedre dem, og stoppe ting som ligesom også kunne blive stoppet i e-sport. Men der er bare ikke nok erfaring i scenen til at stoppe det. Men jo længere e-sporten har været i gang, jo bedre bliver reglerne. Og jo bedre bliver de til at forhandler at, til at snyde. Men lige for at følge op på det Hoej sagde lige hurtigt, så er det helt klart noget, øhm det der med kultur helt klart noget der carry over, både i sport og i e-sport. Specielt når der er de her regler med værre regler i e-sport som forhindrer folk i at snyde. Jeg har været på udveksling i Frankrig, og jeg har en del franske venner, og jeg er fået et stærkt indtryk af at i Frankrig også ligesom i Kina så hvad jeg kan høre, er kulturen også meget anderledes. Og om man snyder eller ej bliver ikke set så meget ned på, som ens drive til at vinde, og når man gør alting for at vinde, som sådan noget kulturen promoverer, og hvis nogen bliver fanget i at snyde, så er det ikke nært så vigtigt som, hvis nogen bliver fanget i ikke at prøve at vinde nær så hårdt de kan. Og at spille mod folk fra forskellige lande, synes jeg helt klart at man kan mærke sådan på dem, at der er forskellige drives og jeg synes altså ofte at det er nemt at mærke på dem, hvor villig de er til at gøre tingene til en moralsk gråzone for at vinde.

- I [00:33:16] Omkring det her emne, også fordi det er noget tesen den handler om, så vil jeg egentlig gerne spørge jer alle sammen, okay nu er vi inde på emnet. Føler i jer selv ... Hvor vil i beskrive jer selv ... Vil i beskrive jer selv som gamere, som e-sportudøvere, som atleter, topatleter. Hvis i skulle sætte ... Ja lad os starte med dig, Nicklas. Hvordan vil i beskrive jer selv?

- T [00:33:33] Uden tvivl atlet. Der slet ingen tvivl. Altså nu går jeg ude ved Per Larsen, som ejer Gym & Fitness i Aalborg, fordi at han træner de bedste atleter i bodybuilding i Danmark. Og jeg kan sige, at nu træner jeg ved ham, altså følger hans kostplan, træningsplan, hele lortet, og det er 10 gange hårdere at være Hearthstone spiller, end at være bodybuilder. Det er der slet ingen sekunder tvivl om. Altså vi bliver testet meget,

meget hårdere på Hearthstone, og konkurrencen er meget, meget hårdere, og fordi der ikke er alle de der regler. Altså hvis der er noget jeg er i tvivl om, så ringer jeg til min coach og så siger jeg hjælp mig. Hvis der er noget i Hearthstone hvor du ikke ved hvad du skal gøre eller du bliver taget i røven i en turnering, eller noget lignende, eksempel Copenhagen Games, der kan du ikke gøre noget, fordi der er ikke nogen til at hjælpe dig og holde hånden over dig.

I [00:34:18] Hvad siger i andre? Hvordan vil i beskrive jer selv?

H [00:34:24] Jeg tror bare, jeg vil definere mig selv som en professionel e-sportspiller for nu her. Fordi jeg tror at forskellen fra at være e-sport spiller til professionel e-sport spiller er ved at man kan leve af det. Jeg ved ikke helt, hvad grænsen er.

C [00:34:37] Ja, grænsen mellem hvad der ligesom er professionel og hvad der ikke er, der er ret svær at definere inden for e-sport.

D [00:34:42] Ja, for man ser rigtig ofte på twitter at de skriver, at de er professionelle Hearthstone spiller, professionel Fortnite spiller.

C [00:34:48] Præcis! Der er mange der definerer det som bare at, er det noget jeg får penge ud af det. øhm. Det var også en ret stor grænse fra ikke at få penge ud af det til at få penge. Der er ligeså stor grænse til ligesom forskellen til øhm... Kan jeg leve ud af det. Jeg vil ikke definere mig selv for eksempel som en professionel Hearthstone spiller, specielt ikke længere fordi jeg ikke lever af de penge. Jeg vil helt klart definere mig selv som competitor eller sådan ... competitiv spiller.

I [00:35:10] Så grænsen er på om man kan leve af det, eventuelt?

C [00:35:14] Det kommer an på det er, altså ... i hvilken kontekst du bruger ordet professionelt vil jeg sige.

I [00:35:19] Hvad markerede du for, Nicklas? Hvad er dine tanker?

T [00:35:21] Jamen, det der med pro som Hoej sagde, hvor er loftet, det synes jeg ikke rigtig du kan vurdere, fordi det kommer for det første an på hvilket land er du fra, hvilken økonomi har vi. Fordi lad os sige at du for eksempel bor i Tyrkiet og du får 10.000 kr danske kr udbetalt om måneden, så vil det over hovedet ikke være et problem. Men hvis du bor i Danmark, så er vi lige på grænsen, ikke? Hvor jeg tror, hvad, vores danske den

ligger på ... øhm, altså vi har SUn, men efter det tror jeg det er 13 man er vurderet til at skulle have. Jeg kan sgu ikke helt huske det. Det er ikke noget i skal hænge mig op på. Men i hvert fald det kommer jo an på, hvor man er. Og det der med definitionen på om man er professionel, det afhænger af om du tjener penge på det. det synes er det samme som når vi skal diskutere, om det er en rigtig sport. I bund og grund synes jeg vi skal vente og se indtil de kloge hoveder, de vedtager noget. Hvad vores individuelle holdning er ... Der er ikke rigtig nogen af os som har fakta på det, udover vi kan slå op, hvad betydningen er, og der står bare at man skal tjene penge, så jo det er ... Jeg er professionel gamer. Hvis nu det er at jeg sælger et item i Counter-Strike til 20 kr. Øhm nej ikke rigtig altså nok min holdning er at så er du ikke professionel gamer. Men jeg vil hellere bare i stedet for at diskutere den i flere timer så vent. Men hvis der er nogen af jer som har nogle kloge ord, så må i selvfølgelig gerne tage den.

I [00:36:28] Er der andre der vil kalde sig atlet udover Nicklas?

... (Stilhed)

I [00:36:35] Et andet spørgsmål, vil i sige, fordi at Nicklas han snakkede om at det er mindst ligeså hårdt som at dyrke sport, og jeg er sikker på at nogen af jer måske også har erfaringer fra andre sport, nogle andre ... Vil i sige det er ligeså hårdt som at være atlet i sport, vil i øhm, gå der til at sige?

C [00:36:50] Ja [okay (I)]. Jeg har øhm, jeg har, øhm, dyrket, øhm lige for at nævne det , så har jeg dyrket, øhm, powerlifting før på semi-competitive plan øhm. Og så ligesom fra hvad jeg har oplevet fra det og så ligesom peger op ad Hearthstone, så synes jeg meget ofte at Hearthstone skulle kræve meget mere dedikation og mange flere timer og det er ikke den samme form for udmattelse som man får af fysisk sport, men mentalt synes jeg øhm at udmattelsen og effort er meget lignende.

I [00:37:27] Okay.

D [00:37:29] Jeg tror et godt eksempel for mig, det har altid været at øhm, at hvis du tager på arbejde og har et normalt job fra kl whatever, 8-16 eller et eller andet, så prøv at forestille dig hvor mange af de timer du rent faktisk er koncentreret i streg når du rent faktisk sidder på arbejdet. Det er ikke så ofte, du virkelig er fokuseret mange timer i streg, men hvis du skal spille en e-sport turneringer eller skal spille et eller andet, øhm,

virkelig skal performe. Det der med at performe bare 4 timer i streg, og du må ikke slippe op en eneste gang, du skal bare være mentalt parat til alt, hvad der sker, det er virkelig udmattende. Det er sådan noget, øhm, hvor man skal lige i seng bagefter, altså.

I [00:38:14] Så uanset hvad lyder det til at i alle er enige om, at der er mange ligheder mellem sport og e-sport. Mange af de samme krav, og mange af de samme udmattelser.

H [00:38:22] Øhmm, ja jeg synes at for mig er det mere psykisk, fordi når man er, hvad hedder det, øhm. Fordi når man spiller for nogle hold og nogle regner med at man vinder, så vil der altid være psykisk pres på, hvornår er det at jeg vinder min næste turnering og om man gør det godt, om man gør det godt nok og sådan nogle ting. Så der hele tiden nogle krav man skal leve op til. Det er ikke kun sine egne krav man skal leve op til længere, som jo godt kan være psykisk hårdt, hvis man nu ... især i spillet som Hearthstone som der er meget varierende, så hvis man ikke vinder. Hvis man taber mange turneringer i streg, så er der meget mere psykisk pres fremfor fysisk, synes jeg. Eller psykisk.

I [00:38:53] Hvad er din kommentar, Nicklas. Du havde et eller andet.

T [00:38:54] Ja, det var faktisk mere til det, du sagde før, med kravene, at jo jeg vil sige at det er ekstrem hårdt og vi kan begge to godt sætte det op mod atleter, fordi det er konkurrence niveau, men jeg vil ikke sige at det minder om hinanden på, hvad du skal. Jamen, eksempel med øhm, Hearthstone som ikke, altså, ærligt, jojo. Det er vigtigt at sove og sådan noget, men du kan sagtens ændre din soverytme på en dag og sige okay nu skal jeg spille en turnering kl 4 i nat, så nu skal jeg bytte om på de timer, og med din kost og sådan noget kan du også sætte sammen så det lige passer dig. Hvorimod jamen ved træningen der vil jeg sige at strukturen er meget, meget vigtigere. Eksempel i forhold til at jeg skal spise hver tredje time, jeg skal have det her til morgenmad, jeg skal sove indenfor det her tidspunkt, jeg skal sove de her timer. Altså der vil jeg sige at Hearthstone det kræver flere timer og det kræver mere koncentration, hvor eksempel at være atlet, jojo, jeg træner 2,5 time om dagen, og så bruger jeg mindst lige så lang tid på at forberede ting, så dermed vil jeg sige at Hearthstone er mere direkte på, hvor træning det er lidt mere en levestil, eksempel det der med at der kan du ikke rigtig gå på kompromis, og eksempel med Hearthstone kan du godt gå på kompromis med eksempel hvornår skal spiltturneringerne, hvornår skal jeg spise, nu skal jeg lige være det her sted

i en uge. Jeg kan ikke bare lige tage væk hjemmefra i en uge, fordi jeg skal have et fitnesscenter, jeg skal have så jeg kan lave min egen mad, jeg skal have mit proteinpulver, sådan nogle forskellige ting. Jeg vil sige at på den måde minder det ikke om hinanden overhovedet. Det er kun det konkurrencemæssige.

I [00:40:19] Det giver rigtig god mening. På grund af tiden vil jeg lige vælge et nyt spørgsmål op, fordi Høj nævner også, eller Frederik du nævner også det her med følelsen af, hvis man ikke har vundet i et stykke tid, og det er i hvert fald noget, jeg ved, øhm at sportatleter også føler, det der med at mangler at vinde en kamp eller man bliver måske udsat for at blive smidt af holdet eller noget i den stil. Øhm, hvornår stopper man, øhm, med e-sport? Stopper man når man har tabt mange gange i streg, stopper man bliver ældre, er der en alder? Eller stopper man fordi man kommer til en altså ... Er der nogen af jer som nogle erfaringer der også, når man kigger på jeres alder kan det være i allerede er nået til nogle tidspunkter, hvor i gør jeg tanker omkring, hvad er e-sport for mig, fortsætter jeg med det? øhm, er der nogen af jer som har nogle tanker omkring det?

H [00:41:00] Jeg tror det meget afhænger af, hvilken person man er. Altså hvor meget man er sin interesse. For eksempel hvis det går rigtig dårligt for en, og man ikke har interessen for spillet længere, så stopper man jo selvfølgelig. Der er også ofte man ser i e-sport, at når folk de stopper så ender de med at blive castere eller en form for coaches og på den måde lever videre eller underviser ligesom Tessin er for eksempel også. Så jeg tror det afhænger meget forskelligt fra person til person.

I [00:41:24] Okay.

C [00:41:25] Jeg vil også mene det lidt ligesom meget med, at det stopper når man mister interessen for det. Og jeg synes at de andre ting gør, at man mister interessen for det.

I [00:41:35] Er der nogen af jer, der har mistet interessen eller har været tæt på at miste interessen på grund af for eksempel nederlag eller andre interesser. Øhm Nicklas og Dario i har taletid.

T [00:41:47] Det er uden tvivl det sociale i det. Jeg, øhm, jeg havde en dame som sagde at jeg skulle vælge mellem spillet og hende. Den var svær. Den var rigtig, rigtig hård. Fordi det netop bliver den der med, jamen ved du hvad. Jeg er sgu ked af det er fredag og du gerne vil hygge og være romantisk men jeg skal spille det her. Og jeg skal ikke

bare spille det i en halv time. Eller det skal jeg måske hvis jeg taber første runde, men det kan være jeg skal sidde her i 8 hvis jeg vinder det hele. Og så skal jeg lige pludselig stream og så skal jeg ud til det ene og det andet. Og nu den gang jeg streamede min tid, da gjorde jeg det måske på en lidt offensiv måde, så der kunne godt komme nogle ting ud på nettet som hun heller ikke var helt stor fan af. Så jo, helt sikkert. Der overvejede jeg meget om jeg skulle stop med at spille fordi det ødelagde rigtig meget af mit sociale liv, særlig i forhold til lige min kæreste der ... så jo, jeg har overvejet det. Det kan så siges, at jeg valgte spillet frem for hende.

- I [00:42:47] Okay, det er meget interessant. Dario hvad var det du havde?
- D [00:42:54] Nå jamen, jeg tror mange snakker ofte om e-sport det der med, at når man bliver ældre så mister man nogle evner eller nogle reaktionsevne, eller et eller andet, men, men. Men jeg tror videnskaben på det område er meget ... er meget... Altså den videnskabelige evidens er meget begrænset for at det rent faktisk sker, og jeg tror at det der i højere grad sker er, at når man bliver mere voksen, så har man andre prioriteter i livet, og man har ikke bare lyst til at sidde derhjemme og spille hele dagen. Og det synes jeg i hvert fald at jeg har oplevet rigtig meget. Det er ikke nødvendigvis fordi jeg føler at jeg har mistet nogle skills eller et eller andet i de forskellige spil, men jeg har bare lyst til at lave andre ting end at sidde og compete, som jeg havde da jeg var yngre hele tiden, øhm. Så jeg tror det er det, og fordi det altid er meget competitivt, der har tiltrukket mig til de forskellige spil. Så hvis jeg ikke føler den der gejst eller den der lyst til ligesom at compete på et højt plan, jamen så gider jeg heller ikke at bruge de timer der skal til for ligesom at kunne opnå det.
- I [00:43:54] Hvad har i andre at sige til at følelsen om ... snakken om at man mister sine evner med alderen og man ikke gør, fordi i sport vil man jo højst sandsynlig mene at man gør. Så hvad er jeres holdning til for eksempel e-sport, om man gør det samme der? Nicklas?
- T [00:44:03] Jamen det er jo bevist, så det er jo egentlig ikke sådan ... altså det kommer meget an på det er. I sådan et spil som Hearthstone der er det ikke rigtig nødvendigt. Der er det sådan nogle som Lifecoach, der er rigtig godt oppe i alderen. Men eksempel på refleksmæssigt er der ingen tvivl om at når du er 16, 17 år er der du peaker allermest. Dermed skal de siges at vores hjerne slet ikke kan tænke så hurtigt, eksempel når de kan

i Counter-Strike kan skyde på 0,2 sekunder, det er simpelthen erfaring. Det er fordi, det sidder printet ind i dem at det er det de skal. Så teorien ifølge videnskaben, nu er jeg også et rigtigt faktamenneske, så betyder det ikke noget som helst. En 16-årig kan lære meget meget hurtigere, og en 16-årig vil uden tvivl være bedst til de spil, der ændrer sig. Eksempel nu spiller det, hvad hedder det, Fortnite og alle de der ting. Når der kommer nye våben og sådan nogle ting vil de være meget bedre til at tilpasse sig. Men for eksempel i Counter-Strike findes der også professionel som ham der pashaBiceps, jeg tror vist han er 37, og det er jo fordi det har været så meget det samme, at det bare er printet ind i ham, hvad det er han skal. Og hans reflekser er mindst ligeså hurtige som en 16-årig, og det er fordi ingen af dem kan komme bedre end det der 0,2 fordi det er det mennesket er lavet til. Og så er det så der man kan sige at en gang i mellem er der lige en som gør en undtagelse. For eksempel i League of Legends, hvor der var Faker, der gjorde det umulige og blev verdenskendt på det. men jo jeg vil sige at alderen, det kommer an på hvad du skal. Men selvfølgelig så er det logisk nok at hvis du skal løbe et maraton og det er noget fysisk former for sport, så er der en forskel på om du er 60 eller 20. øhm, det er jeg slet ikke i tvivl om. Men så snart det er et spil hvor det er hovedet der kan afgøre det og der er sådan en limit med på hvor højt op du kan komme, så vil jeg sige at sådan et eksempel med counter-strike der betyder det ikke noget. Eller Hearthstone.

C [00:45:37] Ja, jeg vil sige at det er vigtigt, ligesom at e-sport er så nyt som det er, og at vi har ligesom ikke nogle ældre generationer der ligesom har spillet så meget e-sport som yngre generationer. Jeg tror det liver meget interessant at se, fordi om 20 hvordan der er. Om der så er folk oppe i den alder, der ligesom. Det gælder også om folk der spiller lige nu ligesom, hvad hedder det, gir, hvad hedder det, giver op, mister interessen for det. fordi vi har jo sådan set ikke prøvet, at der har været folk igennem det fra så ung en alder som folk nutildags er.

I [00:46:15] Okay. En ting jeg har lagt mærke til, som er noget min tese snakker om, er der var ikke, der var ikke tydeligt mange af der jer, der så ud til at have en speciel interesse i hvor vigtigt det er om det bliver kaldt en sport eller ej. Men for eksempel hvis nogen foreninger siger, e-sport bliver aldrig en sport, eller i har en fodboldven der siger, det i laver er højest sandsynligt ikke sport, det er ikke med til at provokere jer eller stikke jer på nogen måde. Er det korrekt? Vi kan starte med dig, Frederik, hvis det er?

- H [00:46:35] Jeg tænker det ikke er så relevant. Den eneste grund til at det er relevant at e-sport bliver kaldt sport er det ikke for at få tilskud af kommunen og sådan nogle ting? For det tænker jeg egentlig er den eneste grund. For jeg ret ligeglad om det bliver defineret som e-sport eller en sport, fordi de behøver jo ikke være de samme ting, og de behøver jo heller ikke at gøre det samme jo. Det var jo vidt forskellige ting på den måde, men jeg tror den eneste grund til at e-sport gerne vil blive kaldt en form for sportsgren det er for at få flere tilskud af kommunen og for at få penge via den måde.
- I [00:46:58] Okay, ja.
- C [00:47:01] Jamen jeg føler der er mange mennesker som siger e-sport ikke er en rigtig sport for ligesom at sætte e-sport ned, men jeg søler heller ikke at det er vigtigt overhovedet. Jeg er også ligeglad med om det er defineret som en sport eller ej. Fordi jeg tror med tiden så vil folk indse hvor stort e-sport er, ikke. Og jeg tror ikke at det er relevant om det er en sport eller ej.
- T [00:47:29] Jamen jeg har den her holdning om, at eftersom deres argument er, at man ikke er aktiv, og der er så mange andre sportsgrene som skak, og dart, og sådan noget, der heller ikke er aktiv, så for mig, jeg er måske arrogant, men jeg gider ikke diskutere med dumme mennesker altså. Jeg vil gerne tage diskussionen og snakke om det, hvis de kommer med argumenter, men hvis det ikke er et argument, der virker, så gider jeg ikke at vente på det altså. Som sagt, så kan jeg heller ikke komme med tusinde argumenter til at det er en sport, jeg kan kun gøre det der kommer frem, når jeg skriver google. Jeg vil hellere vente til det bliver vedtaget, og som det ser ud nu så varer det jo ikke længe altså. Så nu interesserer jeg mig en del for politik, og det er da ingen hemmelighed, at det er ved at komme dertil hvor det blevet til en sport, ikke. Altså, men, men som Hoej siger, så er det uden tvivl i forhold til tilskud altså, så nu arbejder jeg selv på en efterskole, og det er også en forskel for os om vi kalder det for et linjefag eller valgfag, og det er også nemmere for os, at det hedder et linjefag. Og det er også bedre for at kalde det et linjefag, hvis det er officielt en sportsgren. Så jo, jeg håber da på at det kommer af praktiske årsager, men jeg gider ikke at tage diskussionen med folk.
- I [00:48:30] Hvad er så forskellen på for eksempel gamere og professionel e-sport? Hvor, hvor er forskellen mellem e-sport og gaming så? Er der så nogen af jer der kan uddybe det for mig? Ja, vi kan bare starte med dig, Nicklas.

- T [00:48:39] Ja, den vil jeg rigtig, rigtig gerne tage. Det kommer an på om det er casual eller competitiv. Der er intet midt i mellem. Er du casual eller competitiv? Nej, du kan ikke være professionel e-sport udøver af Minecraft. Det kan du ikke. [Okay (I)]. Det kan godt være der er en konkurrence ovre i tredje klasse, dermed er det stadig væk ikke nogen competitiv scene, og dermed er det ikke competitiv e-sport. Hvor i mod at hvis der er en e-sport scene, om det så er på Pokemon eller på GameBoy, jo så kan du godt være e-sport udøver, fordi der er rent faktisk en competitiv scene. Der er nogle turneringer i det, der er sponsorer, det er aktivt. Folk ser det som noget competitivt, så jo det er det som afgøre det hele. Du er ikke e-sports udøver hvis du spiller et spil som ikke er competitiv. Det er også derfor der er meget, meget store krav til dem på vores e-sports skole, og det kan jeg se at det er der på de top 4 bedste i landet. Dem har vi snakket med alle sammen af gode grunde, og vi spiller kun competitiv spil, så de må ikke spille Fortnite i klassen lige meget hvad.
- H [00:49:30] Du kan stadig væk godt blive gamer og spille CS:GO uden at være sådan en e-sports udøver.
- T [00:49:36] Ja.
- I [00:49:39] Så i vil måske beskrive jer selv som, for eksempel dig Dario, du siger du spiller spil på personligt plan og professionelt plan, så du vil måske blive gamer i nogen spil, og e-sport udøver i andre spil.
- H [00:49:47] Ja, sådan vil jeg se det, altså jeg slapper meget mere af ved spille Dota end Hearthstone, hvor i mod i startede da jeg spillede Hearthstone gjorde jeg det mest fordi det var sjovt og så har det ændret sig lidt igennem årene på en eller anden måde at jeg ikke vil definere det som arbejde, da jeg synes jeg har været meget heldig med det ... Øhm, altså det er ikke hårdt arbejde, det vil jeg ikke sige det er. Men at jeg synes det er mere afslappende at spille andre spil når det er en form for slap af.
- I [00:50:12] Du kommer bare, Dario, med dit input.
- D [00:50:14] Øhm, jamen altså jeg tror det er vigtigt når man bruger forskellige ord som gaming og e-sport, at man så husker, hvorfor har vi forskellige ord for ting i sproget. Det er jo for at skrive og danne forståelse, så når en person siger at jeg er en e-sport udøver eller en competitiv gamer, så er det vigtigt egentligt bare, at jeg får igennem den

der tanke om hvad det indebærer, som Nicklas var indenfor, hvad er et competitiv spil, og hvad er et casual spil, ikke. Så uanset hvilket ord det er, så er det vigtigt bare at skabe den der forståelse for at der er forskellige måder at spille spil på. Om det er ren underholdning, ligesom at det er et helt andet medie ligesom tv. Tv er jo mest bare passivt. Du kan ikke sidde at se tv competitivt, fordi du ikke deltager på samme måde.

I [00:51:05] Er der ... øhm, du sagde faktisk også ... du har sagt to gange nu, Frederik at du ikke ser det som et arbejde, men nu kommer det måske lidt an på, at du ser det måske kan føles som et arbejde. At det ikke er et hårdt arbejde. Men netop et af mine slutspørgsmål var omkring, har det nogensinde kommet til at føles som arbejde for jer på noget tidspunkt at spille computer?

C [00:51:22] Ja. Øhm...

I [00:51:23] Okay, er der nogen af jer der vil kommentere på det?

C [00:51:27] Nu er det lidt anderledes området det handler om, men streaming for eksempel, der har jeg helt klart følelsen af at jeg er på arbejde. Fordi det er noget, som ligesom, ja, man har sat mål for, og så er det noget jeg har brug for at gøre for ligesom at holde en streaming kanal aktiv, og som jeg ligesom har brug for at gøre for at tjene penge. Og det vil jeg helt klart se som arbejde.

I [00:51:46] Okay

C [00:51:47] Fordi at hvis jeg slackede på det, hvis jeg lod være med at streame, så ville jeg ikke ligesom ... øhm, så ville jeg miste en del af det arbejde jeg satte ind i det. Så vil, både monetært ... Øhm... Så vil jeg gå tilbage på det jeg ligesom har bygget op. Det føles helt klart som et arbejde.

I [00:52:03] Er der nogen af jer andre der aktivt kæmper for at det ikke kommer til at føles som et arbejde? Ja, Dario.

D [00:52:10] Øhm, man kan sige at øhm, lige i forhold til det her spørgsmål, så skrev jeg jo mit speciale øhm, den gang jeg gik på uni ... Blandt andet havde jeg et interview med Hoej. Øhm, mit speciale var Arbejde eller Leg, et kvalitativt studie af brugeroplevelsen competitivt gaming. Øhm, hvor jeg konkluderede at meget af det, som gør, om man føler det er arbejde eller leg, er en mentalitets ting ved lang de fleste folk. Og ved mange

folk der, hvor det går over til at være mere et arbejde, er der, hvor man har den følelse at det man laver fuldtid er ens arbejde. Man tjener nok til at leve af det, og på den måde kan man relatere det til en diskussion vi havde tidligere, i guess.

I [00:52:55] Yes.

H [00:5:57] Men jeg synes ofte at det kan fremhæve flabet af mig at se det er et arbejde, når jeg er sammen med mine venner som for eksempel, der arbejder virkelig, virkelig mange timer om ugen og måske tjener det samme som dem, og så kalde min ting en form for arbejde, på grund af det jeg laver er jo at jeg bare spiller computerspil og så rejser jeg verden rundt. Det er jo mere eller mindre det jeg gør. Jeg synes mere streamere ... Det ... På en eller måde, er et større arbejde end sportsudøvere på en eller anden måde.

I [00:53:20] Hvad siger du til det, Nicklas? Eller har du noget til det?

T [00:53:23] Det er vel ikke timerne der afgør om det er et arbejde eller ej. Altså hvis du investor for eksempel, og det eneste du gør er at handle i aktier, så handler ... Så bruger du meget, meget lidt tid hvor du direkte arbejde, hvor meget er bare sådan at vente og kigge en gang hver kvarter, så samlet mæssigt vil den person altid have mindre arbejde end for eksempel en som var tømrer, derfor er det vel ikke et mindre arbejde, og jeg taler 100 procent i et arbejde ligeså meget som mit arbejde, der er at hvad hedder det, efterskolelærer og specialpædagog. Det er jo fuldstændig det samme. Jeg vil ikke sige at det er hvor mange timer, man arbejder, der gør det. Der har jeg også et eksempel. Der kan jo sige, at jeg både aftenvagte på skolen og jeg underviser. Mine timeløn den er en tredje del højere, hvis jeg underviser, derfor ser jeg ikke det som mere arbejde, eller mindre end, der hvor jeg får mindre i løn.

I [00:54:05] Men det her det er faktisk, noget af det af det du rører ved Frederik, er faktisk noget af det mest studiebaserede. Netop hvordan i forstår det i netop selv laver. Så vil det sige at du på en måde ser det som arbejde at man ... og nu skal jeg ikke taget ordet ud af munden på dig, men måske du bare er bange for hvordan dine venner ser det, eller hvordan andre omkring dig ser det?

H [00:54:21] Øhm, det ved jeg ikke helt. Jeg tror også det er meget forskelligt fra hver e-sports udøver om hvordan de føler det er et arbejde eller ej. Men jeg mere føler at jeg har været heldig og at jeg har haft den her mulig, og at jeg så kan tjene alle de her penge,

og jeg så kan leve af dem. Komme med til turneringer. Jeg synes ofte det kan være flabet til sådan nogle fælles arrangementer, når jeg ved, og jeg sidder at siger at det er det her jeg gør og det jeg gør. Og jeg har haft en ... Jeg skal her op i morgen kl 10 og så spille 6 timers computerspil og så noget. Så på den måde at det er flabet for mig at sige foran mine venner på den måde. Men altså jeg er stadig meget. Altså hvordan mine venner synes det er mega cool, og det er meget sjældent at man oplever at folk synes det ikke er nice det man laver på den måde men ... jeg ved det ikke. Jeg synes det er rimelig svært at definere.

I [00:55:03] Ja, men det giver god mening, at der er noget kultur i det. At man er bange for at træde ... ja, det giver god mening. Øhm, Nicklas?

T [00:55:07] Det er jo bare at være ydmyg over succes. Altså det er den måde jeg vil betegne det på 100 procent med den der ... Det er jo det samme oppe i fitnesscenteret, når man se at der er nogen, der altså er dobbelt så store som mig, og der er nogen der er halvt så store. Hoej du kender det også personligt, at det er ingen hemmelighed at du er meget, meget ydmyg over, hvad du har opnået, og jeg tror at det er mere en mental ting end det er noget praktisk. Fordi grunden du ikke ser det som rigtig arbejde, er ikke, fordi du ikke ser det som rigtig arbejde når du ser det ude fra i tredje person. Jeg tror det er, fordi du selv er meget ydmyg over du har haft så meget succes, fordi der er rigtig mange, der gerne vil være i dine sko. Det er den måde jeg ser det på.

I [00:55:47] Tiden er ved at været gået desværre, så jeg har lige nogen allersidste afsluttende spørgsmål. Øhm hvis i havde noget også fordi nogen af øhm, der er i hvert fald 26 år og i den alder hvor man ... hvor nogen kan have en 25 års krise, så er der noget i vil ændre i jeres e-sport karriere? Er der noget i fortryder? Er der noget i vil ... Har i nogle afsluttende tanker på det? Altså i står jo nogen af jer i en periode i livet, hvor i skal tage nogle valg om hvad vil i? Øhm... Er der nogen af jer der har nogle kommentarer på det? Ja, Nicklas.

T [00:56:18] Jamen det er jo svært at sige, men altså hvis jeg havde fokuseret på LoL i stedet for Hearthstone, så kunne det da være det havde været bedre ikke. Ej, jeg tror altid man overvejer det der med hvad spil, og hvad man skulle haft gjort anderledes. Og der er selvfølgelig altid nogle ting med turneringer og har man prioriteret rigtigt, altså. Og jeg tror vi alle sammen har lavet fejl på et tidspunkt øhm. Men altså jeg tror ... øhm,

noget af det jeg er allermest glad for er at min familie har støttet mig så meget i det. Det tror jeg er rigtig, rigtig vigtig. Men jeg ved ikke om hvad ... Øhm, jo jeg ville nok have fokuseret mere på sundhed i starten. Det undervurderede jeg helt ekstremt. Og ikke i forhold til overlevelse og alt det der sundhedsfølser. Fuck det. Der mener jeg i forhold til at øge mit spil, der mener jeg det er vigtigt med sundhed. Med sundhed det er ikke at spise grøntsager eller være nede i et fitnesscenter, det er at sørge for at få noget frisk luft, sørge for at få dine vitaminer, sørge for at sove. Det er sundhed.

I [00:57:09] Okay. Hvad med jer andre?

H [00:57:14] Øhm, jeg ved det ikke. Jeg tror der er mange strategiske ting, man kan gøre anderledes igennem min e-sport. Jeg kunne haft streamet mere, lavet noget mere content, mere ud af til, men ja generelt er jeg en meget genert person, der ikke har været særlig god til det. Og så kunne jeg måske også godt ... Den første turnering jeg vandt i Hearthstone kunne jeg måske også godt have handlet lidt anderledes end det jeg gjorde.

I [00:57:34] Okay, er det noget du vil uddybe på?

H [00:57:36] Øhm jeg ved ikke om du så det dengang jeg vandt Viagame så, hvad hedder det ... Øhm, så emotede jeg en del med mine heroes. Og bagefter så lavede sådan en ... Min storebror synes jeg skulle lave en reddit post for at forsvare det ... Det gik ikke fantastisk.

I [00:57:51] Herfra er der også nogle af de ting, jeg har på papiret, var at kommunikere med okay ... Og det er noget du fortryder måske eller?

H [00:57:56] Ja, det gjorde jeg. Altså for mig at komme ind i Hearthstone verden i starten var meget, meget svær, men selvom at ... Altså den gang, hvis man vandt en turnering, så kom man jo næsten på et hold lige med det samme. Altså dengang var man nødt til at bevise rigtig, rigtig meget for at komme på et hold. Altså jeg vandt bagefter Gfinity ... Nej, at kvalificere mig til en turnering, hvor jeg så først joined NaVi efter 9 måneder efter jeg vandt den første, min første store turnering. Altså jeg kunne haft handlet det meget mere anderledes, end det jeg gjorde. Men det var mest, fordi jeg var nervøs og helt ny på scenen.

I [00:58:27] Øhm, okay. Hvad med dig, Dario?

- D [00:58:30] Jamen jeg tror allermest det handler om ... øhm... man kan jo altid kigge tilbage op sit liv, ikke kun inden for e-sport, men at sige, at det her kunne jeg haft gjort anderledes, det her kunne jeg haft gjort anderledes, også videre, også videre. Men altså hvis man er tilfreds der, hvor man er nu øhm... så altså ... selv de ting man gjorde galt, har jo ført til der, hvor man står nu her på et eller andet plan ikke. Og hvis man godt kan lide, der hvor man er, kan man ikke sige nå jamen, hvad nu hvis jeg havde ændret det her og det her ikke.
- I [00:58:56] Så Erik, har du nogle tanker?
- C [00:59:01] Øhm, altså nu har jeg for eksempel valgt at øhm... prioritere. Altså jeg har sat nogle prioriteter som jeg har sat højere end ligesom e-sport, og hvad jeg godt kan lide at lave, og så har jeg sagt til mig selv at jeg vil have en uddannelse indenfor noget der interessere mig, og så har jeg ligesom startet på en uddannelse her. Det har helt klart stoppet mig i at spille lige så competitivt. Men jeg er glad for, hvor lang tid jeg har brugt på Hearthstone, det er ikke noget jeg vil fortryde. Jeg havde en plan fra starten ligesom at gøre, hvad det er jeg gøre, og så ligesom øhm og så på mit sabbatår ligesom eller lidt mere end mit sabbatår at spille competitiv og så ligesom tage en uddannelse, og sæt det over alt andet.
- I [00:59:38] Hvis I havde en ting i ville ønske andre der er uvidne omkring e-sport forstod omkring e-sport eller vidste omkring e-sport, er der så noget der i ville kunne pin point? Omkring, øhm, Nicklas du har også snakket omkring uvidenheden, okay ja. Lad os starte der.
- T [00:59:50] Ja, I kan ikke blive til noget hvis i ikke har jeres families støtte. Det er det aller, aller vigtigste. Nu er jeg blevet spurgt om det 50 gange både som lærer, og jeg har jo deltaget i flere interviews og det er simpelthen key'en ikke. Fordi du kan godt vinde uden din familie støtte. Og det er fedt at vinde alligevel, men så snart du taber og du bare overvejer at smide det hele, så er det vigtigt at have en til at hive dig op. Og det kan du simpelthen ikke, hvis det er det der sker når du taber og du er ked af det, overvejer det, så er din families hjælp: det var også dumt, og nu finder vi noget bedre til dig. Så det er det vigtigste. Det er den støtte der. Og snak med din familie om det inden. Og overvej det i stedet for bare at sige jamen jeg vil ligesom Taylor One eller en eller anden du har set på nettet altså. Få styr på det og overvej det.

- I [01:00:32] Så er det dig, Dario.
- D [01:00:34] Jamen det er egentligt bare noget fortsættelse til altså. Det... og... Jeg tror ... Øhm... Det... Det som Nicklas også mener, det behøver ikke nødvendigvis være din biologiske familie. Det kan sagtens være et supportnetværk eller en kæreste eller et eller andet. Altså det... Fordi jeg har oplevet at min fam ... Altså min mor og min far, og sådan noget, de var ikke særlig supportive, når det kommer til e-sport, fordi de er meget gammeldags, når det kommer til den slags ting, og de mener at computerspil er spild af sådan nogle ting, men jeg havde rigtig mange gode venner og rigtig mange i communityet som blev ved at sige, amen du kan godt gøre det ... og øhm... sådan nogle ting. Så længe du har folk som du associerer dig med og støtter dig i det du gør, så kan man komme rigtig langt.
- I [01:01:15] Erik eller Frederik? Er der nogen af jer der har nogle tanker? Et par sidste ord hver?
- H [01:01:08] Jeg tror Tessin har helt ret i det med familien, men familien er selvfølgelig bekymret. De ønsker selvfølgelig det bedste for barnet. Det gider jo ikk ... Når de ser en på computerspil, så tænker de jo bare på man sidder nede i sin kælder og ikke opnår noget som helst jo. Så grunden til at de ikke støtter en er jo ofte for at beskytte barnet, jo på en eller anden måde. Så jeg synes Tessin har helt ret i at sige, at måske snakke med sine forældre og sige, at jeg vil prøve et år på det her, og hvis det ikke fungerer så tager jeg på studiet, eller et eller andet.
- C [01:01:45] Jeg tror lige præcis at det er fordi man som forældre ikke forstår det og de er bekymret, tror jeg de er vigtigt at kommunikere med sine forældre ordentligt. Fordi det er noget som er meget svært for folk der ligesom ikke har forstået, og det er jo en meget ny ting sådan at komme ind i. og jeg synes det er rigtig vigtigt at have en meget, sådan sund dialog med sådan sin supportive background om sådan noget. Men mit svar på det spørgsmål vil være noget helt andet. Det vil være sådan tilbage til spørgsmålet, øhm hvad vil jeg ønske folk uden for e-sport scenen vidste. Nu har jeg lige set Hearthstone Worlds og i Twitch chat, som er et ret dårligt sted at vurdere det, ser man meget ofte folk som ligesom siger hvorfor rober den her person hele tiden. Eller hvorfor spiller den her person så langsomt. Og jeg synes det er meget ... jeg synes det er en skam at folk ligesom undervurderer, hvor meget arbejde der ligesom skal ligges i at spille ordentligt.

Eller ikke at have kommet dertil hvor de er nu. Og hvordan det er, at man selv, hvis man nu spiller det som en casual ting, og man ser det som en casual ting, som noget man gør, man gør det bare alligevel som man har lyst til, fordi man skal bare se det sjove i det. man skal se hvad der sker. Men for competitiv spillere er der utrolige store beslutninger. Og det er meget hårdt at lave sine plays i Hearthstone for eksempel.

- I [01:02:51] Det kræver en masse støtte, og det kræver en masse valg. Er der nogen af jer her på falde rebet der føler i har givet noget op for at achieve det e-sport i har gjort. For eksempel uddannelse, familie, venner, du snakkede om forhold Nicklas. Kan vi ikke godt starte med dig igen Nicklas?
- T [01:03:03] Det er uden tvivl forhold der er det første, helst sikkert. Der har jeg smidt rigtig, rigtig meget ... Venner jo, byture, ungdommen, altså jeg var ikke typen der som 17-årig tog i byen og tog en dame med hjem, fordi det havde jeg simpelthen ikke tid til. På den måde blev jeg lidt senere udviklet inden for alle de der sociale ting i den retning. Det vil jeg hoppede nærmest teenageskridtet over og blev direkte voksen, og det har gjort mig mere moden på nogen punkter, men gør også at jeg netop har manglede den der med at tage i byen og drik sig hamrelam og gøre noget mega dumt. Såå øhm, jo. Der er helt sikkert noget du er gået glip af. Og det synes jeg er vigtig at man enten for gjort sammen med eller bagefter eller et eller andet, fordi det er en del af udviklingsprocessen. At man netop skal komme der. Men jo der helt sikkert nogle ting du går glip af. Og det man skal overveje med sig selv er bare om det er det værd. Altså du går glip af mange ting. Du går også glip af biograftere, byture, alt det der fordi du sidder og spiller frem for alt. Og det er også okay. Du skal bare være indforstået med hvad for et valg det er du tager. Og så overvej om det er noget for dig. Og det var uden tvivl noget for mig, og hvis jeg fik valget igen ville jeg taget det samme. Men er bare vigtigt man skal vide det er et valg man tager.
- D [01:04:11] Dario, du sidder og nikker, kan jeg se.
- C [01:04:13] Må jeg fortsætte? For at fortsætte det så synes jeg helt klart, at jeg har ofret familie og venner og sociale forhold, som ligesom som ville have krævet at man skulle leve sin livsstil en lille smule anderledes end man ville. For eksempel, hvad hedder det, at skulle bruge mere tid, bruge mere tid sammen med en person og kunne tage computerspillet ligesom mere casual. Eller når man ikke lavede alt muligt andet, men

jeg tror helt klart at jeg har gået glip af venner og forhold, jeg ligesom kunne haft brugt mere tid med dem, men jeg synes så også ... at jeg har fået en masse. At jeg har fundet ud af en masse, som ligesom er kompatible med det her ligesom den måde man, den måde man lever på. Og jeg synes ikke at man har ... jeg synes at man har givet noget op, men jeg synes også det man kan finde nogle andre mennesker, der er mere kompatible igennem øhm, igennem det.

I [01:05:07] Frederik, Dario, har i noget til det?

H [01:05:09] Øhm jeg ved ikke om man føler at jeg har givet noget op, jeg tror det bare ... grunden til at mange spiller computerspil, det er mere for sådan at søge væk, hvis man ikke er så stærkt socialt eller sådan noget. På den måde så selvom at computerspillene nu ikke var der, så havde man måske bare gjort noget andet jo. Fordi hvis computerspil ikke eksisterende, så havde du partiede, haft de fedeste fester og så videre, en full trained body og sådan nogle ting. Det er ikke nødvendigvis computerspillenes skyld, så jeg ved ikke om ... jeg føler ikke at jeg havde givet op på det helt store.

I [01:05:38] Men det er mere computerspil, jeg sidder og er nysgerrig omkring om at du har, du har garanteret fløjet rundt og spillet mange steder. Føler du at du har givet noget op der, familietid, uddannelse, andet?

H [01:05:50] Nej, jeg føler stadig at jeg har haft masser af tid med min familie og jeg har studerede på universitetet, da jeg gjorde det. Så jeg føler ikke at jeg har gået glip af noget på den måde, og jeg har også rejst rigtig ofte sammen med min familie, og stadig har kunne haft tid til at hænge ud med mine venner, når jeg er kommet hjem.

C [01:06:05] jeg tror også det er kommet meget an på personen, som man er en person som ligesom vil have festet vildt resten af tiden ikke. Fordi jeg tror helt klart at der folk, der ligesom ... jeg vil selv sige, at jeg er rimelig social, og at det ligesom ikke har været så kompatible med det ligesom at spille competitiv. Og jeg ville nok ikke haft festet hele tiden, wuhuu men jeg har, jeg har, jeg føler helt klart at jeg har, at jeg har, eller jeg ved at jeg har haft forhold som ligesom ikke er gået igennem på grund af den måde, jeg sådan gerne vil dedikere tid til. Kærester for eksempel.

I [01:06:33] Nå, vi er gået over tid, er der nogen der har noget at tilføje? Noget de gerne vil have med, noget de føler der ikke er blevet dækket? For ellers tror jeg at jeg vil

stoppe det fordi vi er gået over tid. Så jeg stopper optagelsen, og jeg vil sige tak for jeres tid her.

10.6 Meningskondensering tabel

Illustrerer processen af at udføre meningskondensering via en tabel med de oplistede meningsenheder, temaer og til sidst udsagn. Siderne her er ændret til horisontal layout i stedet for vertikal for at gøre visningen af tabellen fuld af tekst mere naturlig og brugervenlig.

Meningsenheder	Centralt tema	Udsagn
Farve fra transskribering – Emne: Oplevelser i e-sport <i>Der lå jeg rang 1 i sæson 1 i Solo Queue, da det sluttede. Så jeg har været i gang i rigtig lang tid, men jeg havde rigtig svært, når jeg skulle bruge det, på trods af at jeg var i høj rang, da jeg ikke kunne finde ud af promovere det, da jeg var en lille dreng, så fik jeg ikke noget ud af det.</i> <i>Så jeg vil sige, at det tid jeg bruger på e-sport, er jo ikke den tid jeg spiller, men den tid jeg skal planlægge min søvn, jeg skal planlægge min kost, jeg skal planlægge hvilken event jeg skal til. Sådan en som Hoej, du har sponsor, du har et hold. Der er rigtig mange timer du bruger som er e-sport relateret for dig, som der ikke omhandler at sidde inde i spillet. Ja, og vælge hvilke kort du vil bruge. Fordi der er rigtig mange andre ting. Noget af det som gjorde at jeg kom frem, var uden tvivl mine sociale medier. Jeg har lavet Facebook opslag, jeg havde Instagram, jeg havde Twitter, jeg havde Snapchat, hvor der var mange der fulgte mig. Og det brugte jeg rigtig, rigtig mange timer på, i forhold til hvor meget jeg egentlig brugte på at spille. Fordi at e-sport, det er lige meget om du er den bedste spiller i verden, hvis du ikke viser det.</i> <i>Med at hvis man skal performe ordentligt, så er der også vigtigt at tage sig af sig selv og ikke kun fokuser på at grind 14 timer om dagen, fordi det kunne jeg i hvert fald godt mærke på mig selv, dengang jeg, øhm, spillede mere competitivt der. Det var ikke nødvendigvis alle timer man brugte, der som var effektive timer.</i> <i>Jeg tror for mange andre unge, den gang hvis man ikke lige var så social, eller ikke var så fysisk aktiv. E-sport var ligesom den måde hvor på du kunne få clenched en competitive thirst, øhm altså du kunne få lov til at opleve konkurrence, men indenfor, hvad skal man sige. Øhm, din egen lille firkantede boks.</i> <i>Jeg tror der er mange strategiske ting, man kan gøre anderledes igennem min e-sport. Jeg kunne haft streamet mere, lavet noget mere content, mere ud af til, men ja generelt er jeg en meget genert person, der ikke har været særlig god til det. Og så kunne jeg måske også godt ... Den første turnering jeg vandt i Hearthstone kunne jeg måske også godt have handlet lidt anderledes end det jeg gjorde.</i>	Manglende viden om vigtigheden af promovering på grund af ung alder Tidskrævende elementer i e-sporten udover at spille spillet såsom promovering Effektive timer ikke det samme som mængden af brugte timer i e-sport E-sport som løsning på lyst til konkurrence, hvis man som ung ikke var så social eller fysisk aktiv Reflekterer tilbage omkring sin generthed og effekten på de strategiske valg	E-sport kan være en måde hvorpå unge, som er mindre sociale og fysisk aktive, kan deltage i et højt konkurrenceniveau, men at være ung og uerfaren i e-sporten kan være vanskeligt, da elementer såsom sundhed, promovering, kommunikation og strategiske valg kan have større effekt på ens karriere end forventet

<i>Øhm jeg ved ikke om du så det dengang jeg vandt Viagame så, hvad hedder det ... Øhm, så emotede jeg en del med mine heroes. Og bagefter så lavede sådan en ... Min storebror synes jeg skulle lave en reddit post for at forsvare det ... Det gik ikke fantastisk.</i> <i>Jeg ville nok have fokuseret mere på sundhed i starten. Det undervurderede jeg helt ekstremt. Og ikke i forhold til overlevelse og alt det der sundhedsfjoller. Fuck det. Der mener jeg i forhold til at øge mit spil, der mener jeg det er vigtigt med sundhed. Med sundhed det er ikke at spise grøntsager eller være nede i et fitnesscenter, det er at sørge for at få noget frisk luft, sørge for at få dine vitaminer, sørge for at sove. Det er sundhed.</i> <i>Jeg ved ikke om man føler at jeg har givet noget op, jeg tror det bare ... grunden til at mange spiller computerspil, det er mere for sådan at søge væk, hvis man ikke er så stærkt socialt eller sådan noget. På den måde så selvom at computerspillene nu ikke var der, så havde man måske bare gjort noget andet jo. Fordi hvis computerspil ikke eksisterende, så havde du partiede, haft de fedeste fester og så videre, en full trained body og sådan nogle ting. Det er ikke nødvendigvis computerspillenes skyld, så jeg ved ikke om ... jeg føler ikke at jeg havde givet op på det helt store.</i>	Refleksion omkring for mange emotes i stor turnering Refleksion omkring manglende fokus på sundhed Deltager føler, at mange vælger computerspil på grund af, at de ikke er stærke socialt, men at hvis e-sport ikke var, ville de bare vælge noget andet	
Farve fra transskribering – Emne: At være professionel e-sportsudøver <i>Yes, jeg har spillet Hearthstone, siden det kom ud, og så kvalificerede jeg mig til min første store turnering i 2015. Marts tror jeg. Til Viagame, og så lidt før det havde jeg spillet en del kvalifier og fulgt med i e-sport scenen i Hearthstone, men havde aldrig anset mig selv som pro, men mere som en der gik op i det, og den gang jeg så vandt min ... kvalificerede jeg mig, så begyndte jeg at dyrke det lidt mere.</i> <i>Og så kan jeg rigtig godt lide de der strategiske spil, så jeg spillede Artifact, Hearthstone og så Magic primært. Og så i min fritid kan jeg godt lide at spille Dota. Og det er ikke sådan noget jeg kan komme op i competitivt niveau i.</i> <i>Jeg tror bare, jeg vil definere mig selv som en professionel e-sportspiller for nu her. Fordi jeg tror at forskellen fra at være e-sport spiller til professionel e-sport spiller er ved at man kan leve af det.</i> <i>Jeg vil ikke definere mig selv for eksempel som en professionel Hearthstone spiller, specielt ikke længere fordi jeg ikke lever af de penge. Jeg vil helt klart definere mig selv som competitor eller sådan ... competitiv spiller.</i>	Følte sig ikke pro før sejr i første turnering Forskel på spil deltager spiller competitive og ikke competitive Man er professionel, hvis man lever af det Mener ikke, at han er professionel længere, fordi ikke lever af det	Deltagerne udtrykker en forskel mellem at være professionel og ikke, men også en forskel mellem at være casual og competitive. Om man er professionel eller ej er svær for dem at definere, men har generelt noget at gøre med, om man lever af det. Man kan dog godt være competitive uden at leve af det, men kræver at der er en competitive e-sportscene og at man deltager i den.

<i>Og det der med definitionen på om man er professionel, det afhænger af om du tjener penge på det. Det synes er det samme som når vi skal diskutere, om det er en rigtig sport. I bund og grund synes jeg vi skal vente og se indtil de kloge hoveder, de vedtager noget. Hvad vores individuelle holdning er ... Der er ikke rigtig nogen af os som har fakta på det, udover vi kan slå op, hvad betydningen er, og der står bare at man skal tjene penge, så jo det er ... Jeg er professionel gamer. Hvis nu det er at jeg sælger et item i Counter-Strike til 20 kr. Øhm nej ikke rigtig altså nok min holdning er at så er du ikke professionel gamer.</i> <i>Det kommer an på om det er casual eller competitiv. Der er intet midt i mellem. Er du casual eller competitiv? Nej, du kan ikke være professionel e-sport udover af Minecraft. Det kan du ikke.</i> <i>Hvor i mod at hvis der er en e-sport scene, om det så er på Pokemon eller på GameBoy, jo så kan du godt være e-sport udover, fordi der er rent faktisk en competitiv scene. Der er nogle turneringer i det, der er sponsorer, det er aktivt. Folk ser det som noget competitivt, så jo det er det som afgøre det hele. Du er ikke e-sports udover hvis du spiller et spil som ikke er competitiv.</i>	Synes ikke, man er professionel bare, fordi man sælger items i et spil, men venter på officiel definition Fandt at man enten er competitive eller casual Der skal være en en e-sportscene for at være competitive	
Farve fra transskribering – Emne: E-sport i fysisk og online miljø <i>Jamen altså jeg har det at hvis du vil ... øhm, den overbevisning at hvis du skal være god til et spil, så skal du one trick det. For eksempel i League of Legends skal du i så høj rang som muligt skal du kun spille en champion. Det er ikke det, der gør, om du vinder en 5v5 turnering, men det er det som gør, at du kommer højt i solo queue.</i> <i>Det er også derfor jo jo, at jeg har nogle få resultater i League of Legends og jeg har nogle i Hearthstone, men alle de andre spil har jeg været den højeste rangeret og bedste på ladder men jeg har ikke turneringsresultater i det.</i> <i>Der er jo også online måder at spille Yugioh på for eksempel, men følelsen af at spille fysiske kortspil og så at spille digitale kortspil, er meget anderledes. Jeg vil sige at den største forskel, det er øhm, at i de fysiske kortspil er man direkte nødt til at kommunikere med sin modstander, og man er nødt til at være klar på at tale med en anden person. Og man er nødt til at være klar på at spille mod en person. Mens i Hearthstone der er det meget lukket af.</i> <i>Der er ingen ingame client, som håndterer alle beslutninger for en. I fysiske kortspil er man direkte nødt til at spille mod modstanderne, man kan ikke spille med en client. I Hearthstone, der spiller man, begge spillere spiller med klienten. I fysisk kortspil, spiller man direkte med hinanden.</i>	Stor forskel mellem at blive god til online e-sport og fysisk e-sport Forskel i kommunikation mellem CCG og DCCG I Hearthstone interagerer du med en computer, i fysisk kortspil er det med et menneske	Der bliver udtrykt forskel mellem fysisk e-sport og online e-sport, og at det er forskelligt at træne til det ene fremfor det andet. Generelt er fysisk e-sport hårdere ved nerverne, kræver erfaring og til tider andre strategier.

<i>De var de oplagte vindere, og de slog i kvalifikationen på trods af at havde vundet over alle andre skoler på under 20 minutter. Og de havde også vundet alle deres kampe uden nogen som helst problemer. Øhm, men den gang vi skulle derhen, der røg de ud allerførste runde mod det andet dårligste hold til turneringen, fordi de havde så mange nerver på, at de ikke kunne spille. Øhm og det er der hvor jeg ser den største forskel.</i> <i>Det var det i hvert fald dengang, jeg spillede League og Legends, en meget anerkendt strategi, det der med at være proaktiv, når du er til LAN. Tving modstanderen til ligesom at reagere, fordi hvis du selv er proaktiv så okay, så går jeg bar ind og ser, hvad der sker, så tvinger du modstanderen til ligesom at reagere i en situation, hvor man i forvejen er presset.</i> <i>Sådan at spille med rigtige kort i Magic i forhold til online er to vidt forskellige ting. Når man spiller live skal man huske mange flere ting. Og man skal holde øje med at modstanderen ikke snyder. Man skal for eksempel shuffle sit deck hele tiden, man skal aktivere alle triggers som er sådan nogle ting, som normalt sker automatisk, sker på Magic Online. Og man er mere på...</i> <i>Jeg tror at når man har spillet nok live, så bliver det det samme som at spille derhjemme på et eller andet tidspunkt, fordi man bliver komfortabel. Man vænner sig til det. Jamen altså første gang man kommer på et stream, eller første gang man spiller en stor kamp live, så er man selvfølgelig supernervøs.</i>	Observation at et overlegent hold tabte på grund af nerver ved fysisk e-sport Proaktiv vs reaktiv strategi i fysisk e-sport Deltager kvalificerer sig til fysisk turnering via digital turnering og finder dem vidt forskellige Deltagers refleksion om e-sportsscene og tilvænning over tid	
Farve fra transskribering – Emne: Konkurrenceinteraktion uden kontrol <i>Jeg kan huske at vi snakkede rigtig meget om det til Copenhagen Games, fordi at de havde en regel om, at øhm, at du måtte ændre øhm, dit deck, øhm, så meget som du vil igennem runderne. Så igennem hver eneste runde måtte du ændre så mange kort som du vil, så længe du beholdt den samme class. Øhm, og grunden til at de havde den regel, det var fordi, at de ikke kunne overskue at enforce decklister. Øhm... Og at man hele tiden skulle holde øje med hinandens decks og sådan noget. Og det tror jeg også der har været problemer med i forskellige Hearthstone online turneringer, hvor folk de har et enkelt kort i deres decks som er anderledes fra decklisten, men hvor stor er chancen for at modstanderen rent faktisk har gået igennem din deckliste og alle de der ting, ikke?</i> <i>Det er, at der er rigtig, rigtig mange online cups nu her, og rigtig, rigtig mange folk som sidder på discord call med fem andre personer og hjælper hinanden på en eller anden måde, men det er jo ikke noget Blizzard kan kontrollere i. I kan jo ikke sidde og holde øje om folk sidder på discord call med fem personer. Der har også været tidligere til Prelims, jeg ved i Rusland, hvor der ikke havde været admins nok til eventen, så hvor de faktisk bare hjulpet hinanden, altså</i>	Deltog i fysisk e-sportsturnering og observerede underlige regler Spillere fra samme hold kan finde på at hjælpe hinanden i turneringer,	Snyd er noget, man støder på i e-sport på globalt plan, og at muligheden for snyd blandt andet er på grund af både manglende evne hos arrangørerne til at håndhæve reglerne samt underlige valg af regler, samt at dette kan være et tabu i e-sporten og udøvere velvidende udnytter det. Nogle kulturer har stor effekt på snyd – såsom i Kina og Frankrig - da disse kulturer ikke ser det

<i>hvor Rusland bare havde hjulpet hinanden til play off og sådan nogle ting. På den måde der er også generelt med snyd, når der kommer penge, altså når der kommer penge indblandet så bliver mange mennesker nogle helt andre personer, og så mennesker de gør rigtig, rigtig meget for penge, og kan finde på at snyde derfor.</i> <i>Jeg synes generelt i den der ... troen på, at man behøver ikke at være bange for modstanderne snyder, fordi at man ikke vil selv snyde, er ikke rigtig er noget man helt kan holde sig til, til når der er penge i, ja. Fordi der, ingen gang når der er penge i bare generelt synes jeg til e-sport, at folk meget nemt kan se det som et meget moralsk grå område, og så give sig selv den største fordel mulig.</i> <i>Og så i det de skulle spille imod hinanden, så det hold, der var 15-0, de tabte 0-2, og trollede rigtig meget med championspil, noget der var rigtig dårlig, og så finder man ud af at bagefter, at det var fordi der var blevet oddset over 50.000 kr på, at de ville tabe kampen 0-2, og så bagefter så stoppede e-oddset samarbejdet, og lige siden så det der League Championship Danmark, de prøver at få det i gang. De prøver at få det op at kæmp, og de gør alt hvad de kan, men efter det der, så fungerer det bare ikke. Og øhm, der er de både blevet sagsøgt, de spillere der har gjort det, og alt sådan noget. Men problemet er at der ikke er nogen regler i turneringen om, hvor seriøst du skal tage det.</i> <i>For eksempel i Kina er det okay at snyde hvis man ikke bliver opdaget. Så de vil faktisk gerne have, at man snyder. Der var et eksempel med en skole, som sagde at man ikke måtte snyde hvis man var til eksamen, men så klagede alle forældrene til skolen på grund af på andre skoler, må man gerne snyde. Så skolen var nødt til at lave det om, at det var okay at snyde, så længe man ikke blev opdaget. Så det afhænger meget af kultur også.</i> <i>Altså hvis de er opvokset på den måde, så den måde de kommer til at se sport på ændre sig jo også. Så vil de jo også snyde i Hearthstone, hvis de ikke bliver opdaget.</i> <i>... En stor fordel som normal sport har og ikke e-sport, det er at der er mange års erfaring på ligesom scenen og der er ... det er blevet trial-testet alting, og reglerne er som de er fordi at de har haft så lang tid til at forbedre dem, og stoppe ting som ligesom også kunne blive stoppet i e-sport. Men der er bare ikke nok erfaring i scenen til at stoppe det. Men jo længere e-sporten har været i gang, jo bedre bliver reglerne.</i> <i>Jeg har været på udveksling i Frankrig, og jeg har en del franske venner, og jeg er fået et stærkt indtryk af at i Frankrig også ligesom i Kina så hvad jeg kan høre, er kulturen også meget anderledes. Og om man snyder eller ej bliver ikke set så meget ned på, som ens drive til at vinde, og når man gør alting for at vinde, som sådan noget kulturen promoverer, og hvis nogen bliver fanget i at snyde, så er det ikke nært så vigtigt som, hvis nogen bliver fanget i ikke at prøve at vinde nær så hårdt de kan.</i>	og at penge i spillet får deltagere til at opføre sig anderledes Kan ikke tro andre ikke snyder, bare fordi man ikke selv gør, fordi der er penge i det Mulighed for snyd i oddset, men mangel på regler gør det svært at vurdere Kultur i Kina, hvor det er forventet at forsøge at snyde E-sports alder og mangel på trial-testing på grund af dette Kultur i Frankrig, hvor det er vigtigere at forsøge at vinde end at man ikke snyder	som et lige så stort problem som herhjemme. Samtidig føler de at penge kan have en stor indflydelse på snyd og potentiale til at forandre e-sportsudøvere.
---	--	---

Farve fra transskribering – Emne: Relation til e-sport som sport <i>Altså nu går jeg ude ved Per Larsen, som ejer Gym & Fitness i Aalborg, fordi at han træner de bedste atleter i bodybuilding i Danmark. Og jeg kan sige, at nu træner jeg ved ham, altså følger hans kostplan, træningsplan, hele lortet, og det er 10 gange hårdere at være Hearthstone spiller, end at være bodybuilder. Det er der slet ingen sekunder tvivl om. Altså vi bliver testet meget, meget hårdere på Hearthstone, og konkurrencen er meget, meget hårdere.</i> <i>Så har jeg dyrket, øhm, powerlifting før på semi-competitive plan øhm. Og så ligesom fra hvad jeg har oplevet fra det og så ligesom peger op ad Hearthstone, så synes jeg meget ofte at Hearthstone skulle kræve meget mere dedikation og mange flere timer og det er ikke den samme form for udmattelse som man får af fysisk sport, men mentalt synes jeg øhm at udmattelsen og effort er meget lignende.</i> <i>Jeg tror et godt eksempel for mig, det har altid været at øhm, at hvis du tager på arbejde og har et normalt job fra kl whatever, 8-16 eller et eller andet, så prøv at forestille dig hvor mange af de timer du rent faktisk er koncentreret i streg når du rent faktisk sidder på arbejdet. Det er ikke så ofte, du virkelig er fokuseret mange timer i streg, men hvis du skal spille en e-sport turneringer eller skal spille et eller andet, øhm, virkelig skal performe. Det der med at performe bare 4 timer i streg, og du må ikke slippe op en eneste gang, du skal bare være mentalt parat til alt, hvad der sker, det er virkelig udmattende. Det er sådan noget, øhm, hvor man skal lige i seng bagefter, altså.</i> <i>Ja, jeg synes at for mig er det mere psykisk, fordi når man er, hvad hedder det, øhm. Fordi når man spiller for nogle hold og nogle regner med at man vinder, så vil der altid være psykisk pres på, hvornår er det at jeg vinder min næste turnering og om man gør det godt, om man gør det godt nok og sådan nogle ting. Så der hele tiden nogle krav man skal leve op til. Det er ikke kun sine egne krav man skal leve op til længere, som jo godt kan være psykisk hårdt.</i> <i>Jeg tænker det ikke er så relevant. Den eneste grund til at det er relevant at e-sport bliver kaldt sport, er det ikke for at få tilskud af kommunen og sådan nogle ting? For det tænker jeg egentlig er den eneste grund. For jeg ret ligeglad om det bliver defineret som e-sport eller en sport, fordi de behøver jo ikke være de samme ting, og de behøver jo heller ikke at gøre det samme jo.</i> <i>Jamen jeg føler der er mange mennesker som siger e-sport ikke er en rigtig sport for ligesom at sætte e-sport ned, men jeg søler heller ikke at det er vigtigt overhovedet. Jeg er også ligeglad</i>	Hearthstone-spiller hårdere end bodybuilding Hearthstone kræver mere dedikation end powerlifting, men udmattelse det samme E-sport turnering intensitet uden pauser udmattende på anden måde end arbejde Psykisk stress i e-sport på grund af forventning fra andre om at man vinder Mener ikke e-sport som sport er relevant, udover mulighed for offentlig støtte	Bred enighed om at kravene mellem sport og e-sport minder om hinanden, og endda at Hearthstone kan være hårdere, kræve mere dedikation og være mere psykisk udmattende end fysisk sport på højere plan. Ingen umiddelbare behov for at e-sport bliver officielt anerkendt som sport, men nævner eventuelle fordele – mest økonomiske – ved det.
---	--	---

<i>med om det er defineret som en sport eller ej. Fordi jeg tror med tiden så vil folk indse hvor stort e-sport er, ikke. Og jeg tror ikke at det er relevant om det er en sport eller ej.</i> <i>Jamen jeg har den her holdning om, at eftersom deres argument er, at man ikke er aktiv, og der er så mange andre sportsgrene som skak, og dart, og sådan noget, der heller ikke er aktiv, så for mig, jeg er måske arrogant, men jeg gider ikke diskutere med dumme mennesker altså.</i> <i>Altså, men, men som Hoej siger, så er det uden tvivl i forhold til tilskud altså, så nu arbejder jeg selv på en efterskole, og det er også en forskel for os om vi kalder det for et linjefag eller valgfag, og det er også nemmere for os, at det hedder et linjefag. Og det er også bedre for at kalde det et linjefag, hvis det er officielt en sportsgren. Så jo, jeg håber da på at det kommer af praktiske årsager, men jeg gider ikke at tage diskussionen med folk.</i>	Ligeglad med om e-sport er sport, fordi det ikke er relevant E-sport er aktiv på lige fod med skak og dart E-sport som sport har effekt på, hvorvidt e-sport som undervisning er valgfag eller linjefag	
Farve fra transskribering – Emne: E-sportens overgange <i>Jeg tror det meget afhænger af, hvilken person man er. Altså hvor meget man er sin interesse. For eksempel hvis det går rigtig dårligt for en, og man ikke har interessen for spillet længere, så stopper man jo selvfølgelig. Der er også ofte man ser i e-sport, at når folk de stopper, så ender de med at blive castere eller en form for coaches og på den måde lever videre eller underviser ligesom Tessin er for eksempel også. Så jeg tror det afhænger meget forskelligt fra person til person.</i> <i>Jeg, øhm, jeg havde en dame som sagde at jeg skulle vælge mellem spillet og hende. Den var svær. Den var rigtig, rigtig hård. Fordi det netop bliver den der med, jamen ved du hvad. Jeg er sgu ked af det er fredag og du gerne vil hygge og være romantisk men jeg skal spille det her. Og jeg skal ikke bare spille det i en halv time. Eller det skal jeg måske hvis jeg taber første runde, men det kan være jeg skal sidde her i 8 hvis jeg vinder det hele. Og så skal jeg lige pludselig stream og så skal jeg ud til det ene og det andet. Og nu den gang jeg streamede min tid, da gjorde jeg det måske på en lidt offensiv måde, så der kunne godt komme nogle ting ud på nettet som hun heller ikke var helt stor fan af. Så jo, helt sikkert. Der overvejede jeg meget om jeg skulle stop med at spille fordi det ødelagde rigtig meget af mit sociale liv, særlig i forhold til lige min kæreste der</i> <i>Men jeg tror videnskaben på det område er meget ... er meget... Altså den videnskabelige evidens er meget begrænset for at det rent faktisk sker, og jeg tror at det der i højere grad sker er, at når man bliver mere voksen, så har man andre prioriteter i livet, og man har ikke bare lyst til at sidde derhjemme og spille hele dagen. Og det synes jeg i hvert fald at jeg har oplevet rigtig meget. Det er ikke nødvendigvis fordi jeg føler at jeg har mistet nogle skills eller et eller</i>	Man stopper i e-sport, hvis manglende succes og interesse, men får ofte andet job såsom coach eller caster inden for feltet Valg mellem kæreste og e-sport dedikation Overgangen til at blive voksen medfører nye interesser, der ikke altid passer ind i e-sport	Det er ikke alder eller manglende succes, der nødvendigvis skaber en overgang væk fra e-sport, men alder – og de ting der følger med såsom uddannelse og forhold – kan medføre reduceret interesse for e-sport og konkurrenceniveauet heri, samt at manglende succes kombineret med en faldende interesse sammen kan være en årsag. Manglende interesse i e-sport er ofte bundende i konkurrenceniveauet, og mange er fortsat involveret i undervisning, casting eller coaching.

<i>andet i de forskellige spil, men jeg har bare lyst til at lave andre ting end at sidde og compete, som jeg havde da jeg var yngre hele tiden.</i> <i>Jeg vil sige at det er vigtigt, ligesom at e-sport er så nyt som det er, og at vi har ligesom ikke nogle ældre generationer der ligesom har spillet så meget e-sport som yngre generationer.</i> <i>Jeg havde en plan fra starten ligesom at gøre, hvad det er jeg gøre, og så ligesom øhm og så på mit sabbatår ligesom eller lidt mere end mit sabbatår at spille competitiv og så ligesom tage en uddannelse, og sæt det over alt andet.</i>	Mangel på ældre generationer vokset op gennem e-sport gør det svært at vurdere effekten af alder i e-sport Give e-sport en chance og så uddannelse bagefter	
Farve fra transskribering – Emne: E-sport som karrierevalg <i>Ja, I kan ikke blive til noget hvis i ikke har jeres families støtte. Det er det aller, aller vigtigste. Nu er jeg blevet om spurgt det 50 gange både som lærer, og jeg har jo deltaget i flere interviews og det er simpelthen key'en ikke. Fordi du kan godt vinde uden din familie støtte. Og det er fedt at vinde alligevel, men så snart du tager og du bare overvejer at smide det hele, så er det vigtigt at have en til at hive dig op.</i> <i>Altså min mor og min far, og sådan noget, de var ikke særlig supportive, når det kommer til e-sport, fordi de er meget gammeldags, når det kommer til den slags ting, og de mener at computerspil er spild af sådan nogle ting, men jeg havde rigtig mange gode venner og rigtig mange i communitiet som blev ved at sige, amen du kan godt gøre det ... og øhm... sådan nogle ting. Så længe du har folk som du associerer dig med og støtter dig i det du gør, så kan man komme rigtig langt.</i> <i>Jeg tror Tessin har helt ret i det med familien, men familien er selvfølgelig bekymret. De ønsker selvfølgelig det bedste for barnet. Det gider jo ikk ... Når de ser en på computerspil, så tænker de jo bare på man sidder nede i sin kælder og ikke opnår noget som helst jo. Så grunden til at de ikke støtter en er jo ofte for at beskytte barnet, jo på en eller anden måde. Så jeg synes Tessin har helt ret i at sige, at måske snakke med sine forældre og sige, at jeg vil prøve et år på det her, og hvis det ikke fungerer så tager jeg på studiet, eller et eller andet.</i> <i>... Venner jo, byture, ungdommen, altså jeg var ikke typen der som 17-årig tog i byen og tog en dame med hjem, fordi det havde jeg simpelthen ikke tid til. På den måde blev jeg lidt senere udviklet inden for alle de der sociale ting i den retning. Det vil jeg hoppede nærmest teenageskridtet over og blev direkte voksen, og det har gjort mig mere moden på nogen punkter, men gør også at jeg netop har manglede den der med at tage i byen og drik sig hamrelam og gøre noget mega dumt. Såå øhm, jo. Der er helt sikkert noget du er gået glip af.</i>	Brug for familiens støtte for at klare nederlag i e-sport Gammeldags forældre forstår ikke e-sport, men i stedet finde støtte hos community Forældre forstår ikke, hvad e-sport er, og det er vigtigt at forsøge at snakke med dem om det Fokus på e-sport har medført mangel på aktiviteter unge normalt	Bred enighed om at en supportive background – fra familie, venner eller community – har stor effekt på ens e-sportkarriere, og at især unge har brug for deres forældres støtte, selvom forældrene ikke nødvendigvis forstår e-sport. Lignende bred enighed om, at e-sporten som karriere har haft væsentlig betydning på ens liv, men at ingen ville have været det foruden, da det har givet andet i retur.

<i>Og det synes jeg er vigtig at man enten for gjort sammen med eller bagefter eller et eller andet, fordi det er en del af udviklingsprocessen. At man netop skal komme der. Men jo der helt sikkert nogle ting du går glip af. Og det man skal overveje med sig selv er bare om det er det værd. Altså du går glip af mange ting. Du går også glip af biografter, byture, alt det der fordi du sidder og spiller frem for alt. Og det er også okay. Du skal bare være indforstået med hvad for et valg det er du tager. Og så overvej om det er noget for dig. Og det var uden tvivl noget for mig, og hvis jeg fik valget igen ville jeg taget det samme. Men er bare vigtigt man skal vide det er et valg man tager.</i> <i>For eksempel, hvad hedder det, at skulle bruge mere tid, bruge mere tid sammen med en person og kunne tage computerspillet ligesom mere casual. Eller når man ikke lavede alt muligt andet, men jeg tror helt klart at jeg har gået glip af venner og forhold, jeg ligesom kunne haft brugt mere tid med dem, men jeg synes så også ... at jeg har fået en masse. At jeg har fundet ud af en masse, som ligesom er kompatible med det her ligesom den måde man, den måde man lever på.</i> <i>Jeg føler stadig at jeg har haft masser af tid med min familie og jeg har studerede på universitetet, da jeg gjorde det. Så jeg føler ikke at jeg har gået glip af noget på den måde, og jeg har også rejst rigtig ofte sammen med min familie, og stadig har kunne haft tid til at hænge ud med mine venner, når jeg er kommet hjem.</i>	vil gøre, men deltageren ville ikke tage valget om, hvis han kunne Forhold og venner ramt af fokus på e-sport, men har omvendt fået en hel masse andet Deltager føler, der både har været balanceret tid til universitet, e-sport og familie	
Farve fra transskribering – Emne: E-sport som arbejde <i>Altså jeg slapper meget mere af ved spille Dota end Hearthstone, hvor i mod i startede da jeg spillede Hearthstone gjorde jeg det mest fordi det var sjovt og så har det ændret sig lidt igennem årene på en eller anden måde at jeg ikke vil definere det som arbejde, da jeg synes jeg har været meget heldig med det.</i> <i>Øhm, man kan sige at øhm, lige i forhold til det her spørgsmål, så skrev jeg jo mit speciale øhm, den gang jeg gik på uni ... Blandt andet havde jeg et interview med Hoej. Øhm, mit speciale var Arbejde eller Leg, et kvalitativt studie af brugeroplevelsen kompetitivt gaming. Øhm, hvor jeg konkluderede at meget af det, som gør, om man føler det er arbejde eller leg, er en mentalitets ting ved lang de fleste folk. Og ved mange folk der, hvor det går over til at være mere et arbejde, er der, hvor man har den følelse at det man laver fuldtid, er ens arbejde. Man tjener nok til at leve af det.</i> <i>Men jeg synes ofte at det kan fremhæve flabet af mig at se det er et arbejde, når jeg er sammen med mine venner som for eksempel, der arbejder virkelig, virkelig mange timer om ugen og</i>	Vil ikke definere e-sport som arbejde, da han er heldig Deltager fandt, at hvorvidt det er arbejde eller leg er forskelligt for mange folk, men afhænger ofte af følelsen af fuldtid og penge nok til at leve af det	Det kan føles forkert i vores kultur at se e-sport som sit job, da selvom e-sporten på sådan et niveau kræver fuldtid og indtjener penge til at leve af det, stadig kan føles som 'heldig tilværelse' og ikke har krævet nok arbejde.

<i>måske tjener det samme som dem, og så kalde min ting en form for arbejde, på grund af det jeg laver er jo at jeg bare spiller computerspil og så rejser jeg verden rundt.</i> <i>Jeg tror også det er meget forskelligt fra hver e-sports udøver om, hvordan de føler det er et arbejde eller ej. Men jeg mere føler at jeg har været heldig og at jeg har haft den her mulig, og at jeg så kan tjene alle de her penge, og jeg så kan leve af dem. Komme med til turneringer. Jeg synes ofte det kan være flabet til sådan nogle fælles arrangementer, når jeg ved, og jeg sidder at siger at det er det her jeg gør og det jeg gør. Og jeg har haft en ... Jeg skal her op i morgen kl 10 og så spille 6 timers computerspil og så noget.</i> <i>Høj du kender det også personligt, at det er ingen hemmelighed, at du er meget, meget ydmyg over, hvad du har opnået, og jeg tror at det er mere en mental ting end det er noget praktisk. Fordi grunden du ikke ser det som rigtig arbejde, er ikke, fordi du ikke ser det som rigtig arbejde når du ser det ude fra i tredje person. Jeg tror det er, fordi du selv er meget ydmyg over du har haft så meget succes, fordi der er rigtig mange, der gerne vil være i dine sko. Det er den måde jeg ser det på.</i>	Føler at sit job i e-sport er flabet og ikke har krævet nok Deltager føler, at at han har været for heldig, og at det er for nemt til at kalde det et arbejde Deltager mener, at en anden deltager er for ydmyg, og at det han laver, sagtens kan ses som rigtig arbejde	
---	---	--