



**AALBORG UNIVERSITET**  
STUDENTERRAPPORT

**Titel:** Det gode talentudviklingsmiljø i en eSportskontekst

**Semester:** 11. semester

**Semester tema:** Kandidatspeciale

**Projektperiode:** September 2021 - Januar 2022

**ECTS:** 30 ECTS

**Forfattere:**

Daniel Sotobadi

**Studienr.:** 20156460

Daniel Sotobadi

Julie Høyrup Krogh

**Studienr.:** 20166685

Julie Krogh

**Vejleder:** Lars Domino Østergaard

**Antal tegn med mellemrum:** 187.664

**Sideantal:** 78,2

**Bilagsantal og -art:** 9 – Alle vedlagt som PDF

# DET GODE TALENTUDVIKLINGSMILJØ I EN ESPORTSKONTEKST



EN UNDERSØGELSE AF  
TALENTUDVIKLINGSMILJØET I CS:GO



AALBORG  
UNIVERSITET

DANIEL SOTOBADI  
JULIE HØYRUP KROGH



11. SEMESTER  
SPECIALE

## II. Abstract

**The aim** of this study was to investigate how the surrounding environment impacts and influences the talented players in the AaB esports academy team and in general the factors that characterizes a talent development environment in Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO). To investigate this area, we used the Athletic Talent Development Environment Model (ATDE) by Kristoffer Henriksen (2010). Most research regarding the ATDE has mostly been applied to traditional sport, but since we see a rising interest regarding eSports, we wanted to investigate whether this model could be applied in an eSports context.

**Critical Realism** was used as the theory of science in this study. The main reason for using this approach, was that critical realism acknowledges that reality exists based on both what is observable and what is not observable. The main interest in this approach is the conceptualization of the causal mechanisms that produce these events (Danermark et al., 1997).

**The theoretical framework** consisted of the ATDE-model, and the purpose of this model was to clarify the important factors of the environment, in order to contribute to the development of the young CS:GO-talents.

**Methods:** We used interviews and observation as empirical evidence of this study. In this case we made three semi-structured interviews respectively with the two coaches and the four players, including one individual semi-structured interview with the department manager of CS:GO. To analyze the empirical data, we used Nvivo, from where the codes were deducted using an inductive approach alongside an openness to discovering important statements regarding talent development that are not part of the utilized theory. The codes were divided into 18 sub-themes which afterwards were divided into three main topics: '*Talent development in AaB esport*', '*External factors*' and '*Other factors*'.

**The empirical outcome** alongside the discussion pointed out several significant factors regarding the talent development environment on the AaB academy team.

In the narrow environment, we found that the absence of the coaches during training and matches led to consequences regarding the talent development of the players, since the coaches have a great deal of responsibility to facilitate this. Their absence for example made it harder for them to facilitate the development of the players psychosocial abilities, but also the focus on long-term development rather than short-term success. The coaches and the department manager also didn't acknowledge the importance of using potential role models

from within the group, which was seen as an important factor for facilitating a good talent development environment (Henriksen, 2010).

On the other hand, we saw that the fellowship was facilitated through bootcamps and other social gatherings, which had a positive effect on the talent development of the players, and their ability to stick together as a unit.

In the wider environment, the players had the needed support from their parents and friends, but the collaboration between AaB esports and the players' schools and parents could be optimized. There is currently no collaboration, except the communication that occurs when the school or the parents reach out to contact AaB esports.

One of the factors outside the theoretical framework from Kristoffer Henriksen (2010) that we found, was the importance of having the right equipment that suits the individual player. Another factor was that several players explained the benefits of the fact that all the players were peers regarding their age, which is seen as an advantage for the fellowship and group dynamic on the team. Another factor that would contribute to the fellowship according to the players, would be, if the players were able to practice together within a physical setting and not on an online platform. The last factor that we found concerns the players' engagement in physical activity alongside their esports career. We saw that none of the players were engaged in such activities, which can lead to negative consequences regarding their stress-level, concentration abilities and general cognition (Singh et al., 2012).

**Conclusions:** This study showed that it's relevant to work with the talent development environment in a CS:GO context but further investigation needs to be applied within the talent development in CS:GO. We found several factors that were unique to an esports context compared with traditional sports, which is why the ATDE model should be optimized to fit into an esports context.

## II. Forord

Følgende 11. semesters speciale i idræt er udarbejdet af Julie Høyrup Krogh og Daniel Sotobadi på Aalborg Universitet, som er underlagt det Sundhedsvidenskabelige fakultet.

Specialets overordnede formål er at undersøge, hvordan Kristoffer Henriksens TUM-model kan anvendes på eSport herunder Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) i AaB esport og deres Akademihold, samt hvad der generelt karakteriserer et godt talentudviklingsmiljø inden for CS:GO.

Der skal lyde en stor tak til AaB esport herunder CS:GO-afdelingslederen, trænerteamet på Akademiholdet, samt Akademiholdets spillere for at muliggøre dette speciale. Vi værdsætter at ovenstående personer har indvilliget i at deltage i specialet som informanter. Slutteligt skal vores vejleder, Lars Domino Østergaard, have en stor tak for at tiltræde som vejleder og muliggøre, at specialet, omhandlende eSport, kunne blive en realitet. Dertil har Lars Domino Østergaard været behjælpelig med god og kompetent vejledning, samt hurtig respons, når det var nødvendigt gennem dette semester.

# Indholdsfortegnelse

|                                                               |            |
|---------------------------------------------------------------|------------|
| <b>II. Abstract .....</b>                                     | <b>I</b>   |
| <b>II. Forord .....</b>                                       | <b>III</b> |
| <b>1.0 Indledning .....</b>                                   | <b>1</b>   |
| 1.1 ESportsindustrien boomer.....                             | 1          |
| 1.2 Danske eSportsstjerner og økonomisk gevinst.....          | 2          |
| 1.3 Talenthold i CS:GO.....                                   | 2          |
| 1.4 Den holistisk økologiske tilgang til talentudvikling..... | 3          |
| <b>2.0 ESport er en sport .....</b>                           | <b>5</b>   |
| <b>3.0 AaB esports.....</b>                                   | <b>8</b>   |
| <b>4.0 Talentudvikling .....</b>                              | <b>9</b>   |
| 4.1 Talentudviklingsmiljø-modellen .....                      | 9          |
| 4.1.1 TUM-modellens opbygning.....                            | 10         |
| 4.2 Anvendelse af TUM-modellen.....                           | 12         |
| 4.3 Hvad er det gode talentudviklingsmiljø? .....             | 13         |
| 4.4 Faktorer der har betydning for gode eSportsudøvere.....   | 15         |
| 4.4.1 Klubben .....                                           | 16         |
| 4.4.2 Rollemodeller .....                                     | 16         |
| 4.4.3 Skolen.....                                             | 17         |
| 4.4.4 Familie .....                                           | 17         |
| 4.5 Kritiske overvejelser.....                                | 18         |
| <b>5.0 Metode.....</b>                                        | <b>19</b>  |
| 5.1 Forskningsdesignet.....                                   | 19         |
| 5.2 Arbejdsproces .....                                       | 20         |
| 5.3 Caseorienteret tilgang.....                               | 20         |
| 5.4 Videnskabsteoretiske overvejelser.....                    | 21         |
| 5.5 Kritisk realisme .....                                    | 22         |
| 5.5.1 Brugen af teori og metode i kritisk realisme.....       | 23         |
| 5.6 Informantudvælgelse.....                                  | 24         |
| 5.6.1 Kontekst.....                                           | 24         |
| 5.6.2 Informanterne .....                                     | 25         |

|                                                      |           |
|------------------------------------------------------|-----------|
| 5.7 Etiske overvejelser .....                        | 25        |
| 5.8 Udførelse .....                                  | 26        |
| 5.8.1 Udførelse af observation .....                 | 28        |
| 5.8.2 Udførelse af interviews .....                  | 29        |
| 5.9 Indsamling af empiri .....                       | 29        |
| 5.9.1 Observation .....                              | 29        |
| 5.9.2 Interview.....                                 | 32        |
| 5.9.3 Transskribering .....                          | 35        |
| 5.9.4 Analyse- og kodningsstrategi .....             | 35        |
| 5.10 Metodekritik.....                               | 40        |
| 5.10.1 Gyldighed/Validitet.....                      | 40        |
| 5.10.2 Pålidelighed/reliabilitet .....               | 40        |
| 5.10.3 Gennemsigthed .....                           | 42        |
| 5.10.4 Generaliserbarheden .....                     | 42        |
| <b>6.0 Resultater og diskussion.....</b>             | <b>43</b> |
| 6.1 Talentudvikling i AaB esport .....               | 43        |
| 6.1.1 Udfordringer på Akademiholdet .....            | 43        |
| 6.1.2 AaB's organisation og værdier .....            | 46        |
| 6.1.3 Afdelingslederen & bestyrelsen .....           | 48        |
| 6.1.4 Betydningsfulde holdkammerater og trænere..... | 49        |
| 6.1.5 Rollemodeller .....                            | 53        |
| 6.1.6 Personlig udvikling.....                       | 55        |
| 6.1.7 Langsigtet udvikling.....                      | 58        |
| 6.1.8 Tidlig specialisering .....                    | 60        |
| 6.1.9 Opsummering .....                              | 62        |
| 6.2 Eksterne faktorer .....                          | 62        |
| 6.2.1 AaB esport & forældre .....                    | 63        |
| 6.2.2 AaB esport og uddannelse.....                  | 64        |
| 6.2.3 Familiens betydning .....                      | 66        |
| 6.2.4 Venners betydning .....                        | 67        |
| 6.2.5 Opsummering .....                              | 69        |
| 6.3 Andre faktorer.....                              | 70        |
| 6.3.1 Udstyr og Faciliteter.....                     | 70        |
| 6.3.2 Alder som faktor.....                          | 71        |
| 6.3.4 Begrænsning ved online træning.....            | 72        |
| 6.3.5 Andre sportsaktiviteter .....                  | 74        |
| 6.3.6 Opsummering .....                              | 75        |
| <b>7.0 Konklusion .....</b>                          | <b>76</b> |
| 7.1 Nøgleresultater fra det nære mikromiljø.....     | 76        |

|                                                           |           |
|-----------------------------------------------------------|-----------|
| <i>7.2 Nøgleresultater fra det brede mikromiljø .....</i> | <i>77</i> |
| <i>7.3 Fund uden for TUM-modellen .....</i>               | <i>77</i> |
| <i>7.4 Et godt talentudviklingsmiljø i eSport .....</i>   | <i>78</i> |
| <b>8.0 anbefalinger til AaB esports.....</b>              | <b>79</b> |
| <b>9.0 Perspektivering .....</b>                          | <b>81</b> |
| <b>10.0 Litteraturliste .....</b>                         | <b>82</b> |
| <i>10.1 Hjemmesider.....</i>                              | <i>86</i> |



# 1.0 Indledning

Esporten blomstrer og er i rivende udvikling, hvorfor eSporten inden for de seneste år for alvor er blevet en fast bestanddel af den digitale æra (Jenny et al., 2016; Vækstfonden, 2019). I år 2020 havde DGI i sine 208 eSportsforeninger et medlemstal på 8052, hvilket var en øgning på over 300 medlemmer sammenlignet med år 2019 på trods af nedlukningen af Danmark (DGI, 2021). Det øgede medlemstal i eSportsforeninger er med til at fastslå, at eSporten er kommet for at blive og at ønsket om at gøre karriere på eSportsscenen, er større end nogensinde før (Jenny et al., 2016). For at finde frem til, hvordan dette atypiske karrierevalg muliggøres, er det ideelt at se nærmere på de forhold, der kan belyse eSportens udvikling og dens fremtidsudsigter.

## 1.1 ESportsindustrien boomer

Den teknologiske udvikling er boomet, hvilket anses som et væsentligt forhold, i henhold til at forklare udbredelsen af eSport. Det er i dag nemmere end nogensinde før, for den almene borger at dyrke eSport, samt at følge sine yndlings eSportsatleter under store kampe og turneringer både på Twitch og landsdækkende TV (Sport.tv2, 2021; Twitch.tv, 2021).

Foruden det at streame eSport, har den teknologiske udvikling også været med til at øge danskernes interesse for selv at dyrke eSport og gøre karriere inden for området, som desuden skærper og øger konkurrencen i elitemiljøet (Jenny et al., 2016). I Danmark har 97,1 % af befolkningen adgang til internettet og er ligeledes et af de lande med den hurtigste internethastighed i verden. Det er med til at gøre eSporten mere tilgængelig, eftersom at internetforbindelse er et af de væsentligste forudsætninger, for at kunne dyrke og forbedre sig inden for det respektive spil (DR, 2019). En anden årsag til, at eSporten er boomet i Danmark, er ifølge Esport Danmarks formand, Thomas Koed, danskernes købekraft, hvilket ses i følgende citat:

*“Vi er jo et relativt rigt land, og købekraften i de danske hjem har været god i forhold til at kunne investere i spilkonsoller, gaming-computere, osv. Det har givet et stort skub på danskernes internationale gennembrud” - Thomas Koed (DR, 2019).*

De ovenstående faktorer har været medbidragende til at gøre eSporten mere udbredt og tilgængelig i Danmark (DR, 2019). Det ses ved, at Danmark er det land i verden, der har flest konkurrencedeltagende eSportsudøvere målt pr. 10.000 indbyggere. Helt nøjagtig er der i Danmark 6,82 konkurrencedeltagende eSportsudøvere hvor den næsthøjeste nation, Finland, har 5,31 eSportsudøvere pr. 10.000 indbyggere. Det indikerer en stor seriøsitet omkring eSporten blandt danske eSportsudøvere, som ligeledes afspejles på det professionelle plan.

## 1.2 Danske eSportsstjerner og økonomisk gevinst

I Danmark er der sket en udvikling fra, at det i 2019 kun var Astralis der blandt de danske hold, lå i top-10 på listen over verdens bedste CS:GO-hold, til at det i dag både er Astralis, Heroic og Copenhagen Flames, der pryder listen (HLTV, 2021a; 2021b). De danske holds placeringer viser tydeligt, at flere danske spillere har fået deres professionelle gennembrud på den internationale scene, og nu er fastetablerede topspillere i CS:GO.

I de senere år er det dog ikke blot niveauet, som er taget til nye højder, men ligeledes det økonomiske aspekt, da eSportsindustrien i Danmark årligt omsætter for flere hundrede millioner kroner. I år 2019 omsatte dansk eSport for 306 millioner kroner, hvor dette tal ifølge beregninger forventes at stige med 157 millioner kroner frem mod 2024, hvilket er en stigning på 51 % (Dansk erhverv, 2021). Det betyder, at de unge ikke blot inspireres af de danske eSportsstjerner, men at den økonomiske udvikling i eSport ligeledes har givet mulighed for, at atleterne kan gøre det til en levevej.

Udviklingen i dansk eSport, herunder CS:GO, kan betyde, at flere spillere og eSportsorganisationer i Danmark har en interesse i at klare sig godt i eSport, eftersom at det ses, at potentialet i dag er langt højere end det var for få år tilbage. For hvis en eSportsorganisation er i stand til at skabe dygtige eSportsatleter, der kan præstere på et internationalt niveau, kan det sandsynligvis resultere i en økonomisk gevinst i forbindelse med turneringssejre, spillersalg og sponsorater. På den baggrund er talentudvikling blevet et centralt element i at sikre fremtiden for organisationerne og talenterne, der begår sig på den store scene inden for CS:GO.

## 1.3 Talenthold i CS:GO

Specielt i CS:GO viser nogle af de allerbedste hold, at de har fået øjnene op for vigtigheden i at udvikle på talenter. Det kommer til udtryk ved, at hold som Astralis og NAVI har etableret talent- og akademihold, som består af spillere, der har potentialet til at begå sig

på den helt store scene i CS:GO (HLTV, 2021c; HLTV, 2021d). Det er ikke kun professionelle CS:GO-hold, der følger denne tendens. Det implementeres også hos hold i den danske sub-top, hvor hold som AaB esports og AGF begge har etableret Akademihold til deres unge talenter (Liga.dust2, 2021a; 2021b). Men for at danske eSportshold fortsat skal være blandt verdenseliten i fremtiden, kræver det, at organisationerne er i stand til at udvikle nye talenter, hvorfor netop et fokus på talentudvikling er afgørende for at sikre fremtiden i dansk eSport.

## 1.4 Den holistisk økologiske tilgang til talentudvikling

Talentudviklingen er et nyt fænomen inden for eSporten og en søgning i forskellige databaser såsom Scopus, Psycinfo, APA Psycnet og AUB, giver et billede af, at der på nuværende tidspunkt ikke findes nogle undersøgelser, der beskæftiger sig med dette område. Der findes dog undersøgelser, der påpeger vigtigheden i at beskæftige sig med talentudvikling i eSport, blandt andet Meng-Lewis et al. (2021), der argumenterer for, at talentudviklingsprogrammer i eSport er vigtigt i forhold til at skabe et bæredygtigt miljø for eSportsatleternes udvikling. Samtidig redegør Pedraza-Ramirez (2020) for betydningen af at støtte eSportsatleter i forbindelse med transitioner, hvori denne støtte og det at være i stand til at klæde atleterne på til at kunne håndtere disse overgange, bidrager til talentudvikling i eSport (Pedraza-Ramirez, 2020).

For at belyse talentudvikling i dette speciale benyttes den holistisk økologiske tilgang (Henriksen, 2010). Denne tilgang har sin oprindelse i forskning, der er udarbejdet på baggrund af traditionel sport heriblandt fodbold, atletik og sejlsport (Henriksen et al., 2009; Henriksen, 2010; Larsen et al., 2011). Derudover præsenterer den holistiske økologiske tilgang et skifte inden for forskningen, der beskæftiger sig med talentudviklingsmiljøet, som atleten begår sig i frem for et fokus på den individuelle atlet. Denne tilgang belyser den centrale rolle, som det overordnede miljø spiller, i forhold til en udøvers udvikling i sin respektive sportsgren (Henriksen, 2010). I den forbindelse kan Kristoffer Henriksens Talentudviklingsmiljø-model (TUM-modellen) benyttes til at belyse de dynamikker og interaktioner, der er mellem et talent og aktørerne i mikromiljøet som eksempelvis er holdkammerater, ledere og trænere med henblik på at indfri talentets fulde potentiale (Henriksen, 2011).

Der er sket en udvikling i dansk eSport, hvor medlemstallene i foreningerne er stigende, samtidig med at der er flere danske hold i toppen af verdensranglisten i CS:GO. Det

vækker en interesse for at undersøge talentudviklingen inden for eSport, herunder CS:GO, eftersom at der ikke findes forskning, der undersøger denne form for talentudvikling. Ovenstående problemstilling har ledt frem til følgende problemformulering:

*“I hvilket omfang kan Kristoffer Henriksens Talentudviklingsmiljø-model, herunder mikromiljøet, anvendes på AaB esports akademihold i CS:GO, og hvad kan være med til at karakterisere et godt talentudviklingsmiljø i eSport?”*

## 2.0 ESport er en sport

*Det nedenstående afsnit indeholder definitioner af henholdsvis traditionel sport og eSport. I den forbindelse stiller vi os kritiske over for Wagners udbredte eSportsdefinition, hvorefter Hamari og Sjöbloms eSportsdefinition inddrages for at give en mere fyldestgørende definition af området. Efterfølgende vil den valgte eSportsdefinition sammenholdes med Allen Guttmanns sportsdefinition, for at tydeliggøre forskelle og ligheder. Det er relevant at argumentere for, at eSport er en sport, da vi gennem specialet benytter os af teori, som er udarbejdet på baggrund af traditionel sport. Denne argumentation danner dermed grundlaget for, hvorvidt vi kan anvende talentudviklingsteori, fra den traditionelle sportsverden, i en eSportskontekst.*

Når vi taler om eSporten og dens klassificeringen, forekommer der ikke tydelig konsensus om, hvorvidt eSport kan betegnes og klassificeres som en sport (Wagner, 2006). For at forstå debatten, er det ideelt at se nærmere på Allen Guttmanns sportsdefinition i *'From ritual to record: The nature of modern sports'* (1978), eftersom at denne definition giver en grundlæggende beskrivelse af, hvordan sport skal opfattes:

*“Sports can reasonably be defined as a category of play to the degree that they are done for their own sake and not for some utilitarian purpose. One becomes involved in a sport – in theory – not for extrinsic rewards (parental approval, academic credit, cardiovascular fitness, or take-home pay) but for the intrinsic pleasures of the activity. More precisely, sports must be classified as games because sports are regulated, rather than spontaneous play. One intrinsic pleasure of sports activity is that it occurs as all games do within a set of rules that simultaneously enable and constrain”* (Guttman, 1988, p. 1).

Guttmanns (1988) definition beskriver som tidligere nævnt den grundlæggende forståelse af sport og i forlængelse heraf, er det oplagt at se nærmere på, hvordan eSportsdefinitionen adskiller sig fra den traditionelle sportsdefinition. I den forbindelse er det oplagt at benytte en af de ældste og mest udbredte definitioner af eSport, der i sin tid blev udarbejdet af Michael Wagner (2006) og beskrives som følgende:

*“‘eSports’ is an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies.”*

(Wagner, 2006, p. 3).

Inden der kan drages paralleller mellem definitionerne af sport og eSport, er det relevant at stille sig kritisk over for Wagners eSportsdefinition, da denne definition på sin vis ikke er fyldestgørende i forhold til at inddrage samtlige aspekter af eSporten. Vi er ikke alene om at kritisere Wagners definition. Det samme gør sig gældende hos Hamari og Sjöblom (2017) som blandt andet kritiserer definitionen for at være for bred. Samtidig bliver den kritiseret for ikke at inddrage konkurrenceelementet, der kendetegner eSporten. Derudover anser Hamari og Sjöblom definitionen for ikke at være tydelig nok i henhold til at beskrive den elektroniske platform, som eSporten er medieret i (Hamari & Sjöblom, 2017).

Som et modsvar til ovenstående kritikpunkter har Hamari og Sjöblom foreslået en mere dybdegående definition af eSporten, hvori de elektroniske elementer er tydeligere defineret:

*“... a form of sports where the primary aspects of the sports are facilitated by the 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, p. 211).

Hamari og Sjöblom (2017) tager højde for, at der kan differentieres blandt udøvernes niveau uanset om vedkommende gamer på amatør eller professionelt plan. Derudover er det ideelt, at eSport foregår i et konkurrencepræget miljø, hvor udøverne konkurrerer i forskellige ligaer og turneringer eller lignende med det forbehold, at det givne event indeholder et konkurrenceaspekt (Hamari & Sjöblom, 2017).

Overordnet set argumenterer Hamari og Sjöblom (2017) for, at sport og eSport grundlæggende må anses som det samme i sin opbygning og formål, men at de adskiller sig ved, at eSporten er medieret gennem en menneske-computer interaktion, hvor den traditionelle sport er medieret gennem en menneske-menneske interaktion. Det vil sige, at de anser eSporten på samme måde som sporten, der ligeledes er defineret gennem nogle faste rammer og regler, hvori der samtidig er et konkurrerende element, der faciliteres gennem kampe og turneringer. Det må derfor antages, at eSport lige så vel som traditionel sport, skal dyrkes ud fra den forudsætning, at udøveren deltager på baggrund af en indre nydelse ved at følge de regler og rammer, der er sat for den pågældende aktivitet (Hamari & Sjöblom, 2017).

En anden væsentlig pointe som ingen af ovennævnte definitioner berører, er det fysiske element hvor netop fysikken i traditionel sport, kan have en stor betydning i forhold til at opnå succes, hvor det kan være vanskeligt at vide, hvilken betydning det fysiske element har for eSportsudøverne (Jenny et al. 2016). Det er i den sammenhæng relevant at påpege, at

eSport også består af fysiske elementer, der kan sidestilles med de krav, som der stilles i forbindelse med traditionelle sportsgrene. Det er essentielt for en eSportsudøver at have hurtige reflekser, en god øje-hånd koordination og fingerfærdigheder, således at de bliver i stand til at trykke på tastatur og mus på det nøjagtige tidspunkt, for at få det ønskede udfald (Jenny et al., 2016). Ovenstående færdigheder er alle fysiske elementer, og er af den årsag med til at styrke argumentationen for, hvorfor eSport kan sidestilles med traditionel sport. Det er dog relevant at påpege, at Guttmanns definition af sport, som vi i dette speciale har valgt at læne os op ad, ikke inddrager det fysiske element. Det fysiske element er af den grund ikke afgørende for, hvorvidt vi anser eSporten som en sport.

På baggrund af ovenstående definitioner og sammenligning forekommer der overordnet set ét element, hvori eSporten adskiller sig fra sporten, hvilket udgøres i menneske-menneske interaktionen i forhold til menneske-computer interaktion. Denne differentiering er dog ikke afgørende for, hvorvidt eSport kan kaldes for en sport eller ej, hvorfor ovenstående argumentation giver et grundlag for, at vi i indeværende speciale er i stand til at inddrage teorier og andet litteratur, der har sin oprindelse i den traditionelle sport.

## 3.0 AaB esports

*I følgende afsnit gives en beskrivelse AaB esports, hvor der både gives et kort historisk indblik i AaB af 1885, men også hvad AaB esports består af, samt hvordan CS:GO-afdelingen har etableret sig i toppen dansk eSport.*

AaB af 1885 er en af de største sportslige brands, som Danmark har. AaB har som navnet 1885 indikerer eksisteret i snart i 140 år, og det er den dag i dag stadig en fast bestanddel af dansk topfodbold (Superliga, 2021). Håndbold, basketball og ishockey er tre sportsdiscipliner, som AaB har haft under deres fane (DR, 2005). Det nyeste skud på stammen er AaB esports, som blev etableret tilbage i marts 2017 og deler til dagligt klubhus med AaB fodbold (AaB esports, 2021a).

AaB esports drives af frivillige på tværs af foreningens forskellige afdelinger, som foruden diverse spilafdelinger består af en streamingafdeling, som har ansvaret for at vise, transmittere og kommentere kampe, når AaB esports har officielle kampe på programmet. Dette transmitteres gennem streamingtjenesten Twitch-TV, som muliggør at kampene vises gratis. AaB esports har derudover en HR-afdeling, PR-afdeling, event- og projektledere, samt en selvstændig bestyrelse og administration, der er uafhængig af AaB af 1885 (AaB esports, 2021). Foruden ovennævnte afdelinger, har AaB esports separate spilafdelinger, der centrerer og beskæftiger sig med følgende spil: CS:GO, League of Legends (LoL), FIFA, Fortnite, Rocket League og Overwatch (AaB esports, 2021a).

På tværs af spilafdelingerne tilbyder AaB esports forskellige typer af hold, der både beskæftiger sig med bredden og eliten. Et eksempel på dette er CS:GO-afdelingen, som på nuværende tidspunkt har syv aktive hold, hvor disse strækker sig fra U-14, AaB Akademi som er klubbens talenthold og op til Main-holdet, der er AaB esports førstehold (AaB esports, 2021b). Main-holdet er på nuværende tidspunkt nummer 87 på verdensranglisten og vandt sidste sæson af Powerligaen, der udelukkende består af hold fra subtoppen af dansk CS:GO (HLTV, 2021e; Dust2, 2021). I forlængelse heraf er det interessant at nævne, at AaB Akademi ligeledes deltager i Powerligaen, hvor holdet spiller i 2. divisionen, hvilket er to divisioner under AaB-Main (Liga.dust2, 2021c). AaB Akademi består som tidligere nævnt af unge talenter i aldersgruppen 16-17 år (Liga.dust2, 2021a), og er AaB esports andet bedste hold inden for CS:GO.



## 4.0 Talentudvikling

*I nedenstående afsnit vil vi gennemgå definitioner på talentudvikling, samt talentudviklingsmiljøet. I den forbindelse redegøres der for, hvad et godt talentudviklingsmiljø er og dets betydning for talentet. Afsnittet tager udgangspunkt i Henriksens (2010) Talentudviklingsmiljø-model (TUM-modellen), hvor der ligeledes vil blive gennemgået kritiske overvejelser omkring brugen af denne.*

I dette speciale tages der udgangspunkt i den holistisk økologiske tilgang til talentudvikling. Denne tilgang fjerner fokus fra den enkelte udøver og fokuserer i stedet på hele miljøet omkring atleten. Ethvert talentudviklingsmiljø beskrives som et system med en struktur og en funktion, der konstant regulerer sig selv og tilpasser sig og derved sikrer intern stabilitet (Henriksen, 2011). Til at belyse talentudvikling tages der udgangspunkt i følgende definition:

*“Talentudvikling i sport er den løbende gensidige tilpasning, der finder sted mellem en fremadstræbende ung udøver og et dynamisk og sammensat miljø både i og udenfor sporten. Talentudvikling er også måden, hvorpå denne interaktion understøtter, at udøveren tilegner sig de personlige, sociale og sportslige færdigheder, der er krævet i jagten på en karriere som elitesportsudøver.”* (Henriksen, 2011, p. 56)

I denne definition påpeges især sammenhængen mellem udøveren, og det miljø som er med til at facilitere udøverens udvikling både inden for det sportslige og det ikke-sportslige domæne. Det indebærer de sportslige færdigheder, men der er ligeledes et fokus på at udvikle de sociale- og personlige færdigheder. Definitionen bærer også præg af, at der er et minimalt fokus på det medfødte potentiale og selektion. Der er i højere grad et fokus på den langsigtede udvikling af talentet, evnen til at klæde udøveren på, samt evnen til at håndtere modgang og svære situationer, som der eventuelt kan opstå i fremtiden.

### 4.1 Talentudviklingsmiljø-modellen

Til at belyse talentudviklingsmiljøet, tager vi udgangspunkt i Kristoffer Henriksens TUM-model, der er blevet anvendt til at analysere talentudviklingsmiljøer i forskellige sportskontekster, heriblandt fodbold (Larsen et al., 2013), sejlads (Henriksen et al., 2010), kajak (Henriksen, 2010), samt atletik (Henriksen et al., 2010b)

Kristoffer Henriksens inspiration til udviklingen af denne model kommer af den forskning, der findes af de psykologiske aspekter inden for talentudvikling. Forskningen er hovedsageligt centreret omkring den enkelte udøver og i nogle tilfælde også deres mikromiljø. I disse undersøgelser er der i høj grad fokus på at undersøge enten talentidentifikation og -selektion eller hvad der kræves rent træningsmæssigt for at nå eliteniveau (Henriksen, 2010, p. 26).

For at undersøge hvilke komponenter, der har betydning for et godt talentudviklingsmiljø, der faciliterer den unge atlets udvikling, tog Henriksen udgangspunkt i tre succesfulde talentudviklingsmiljøer i Skandinavien. Disse hold og klubber var henholdsvis det danske 49'ers landshold i sejlads, IFK Växjö atletikklub og The Wang School of Elite Sports' kajakhold (Henriksen, 2010).

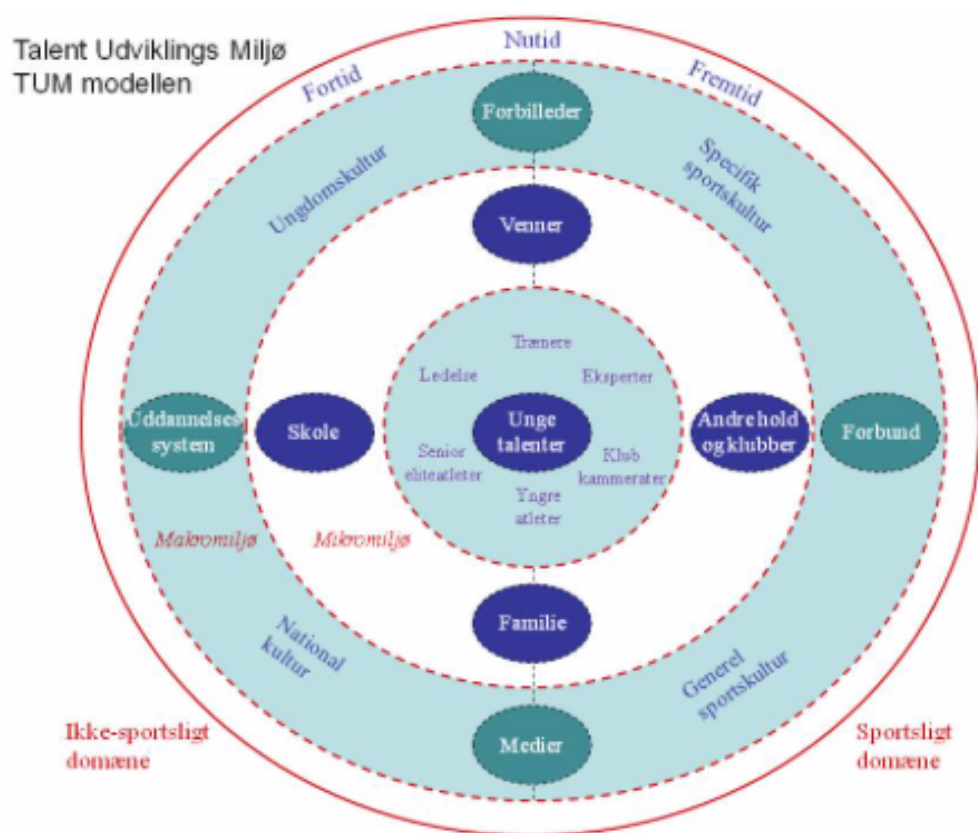
Måden TUM-modellen blev udformet på, skete ved at Henriksen foretog deltagerobservationer under træning i de tre elitemiljøer i kombination med interviews af spillere, trænere og klubadministratorer. Derudover fik Henriksen adgang til dokumenter og internetkilder, der dokumenterede klubbens præstationsmæssige resultater og træningsprogrammer (Henriksen, 2010).

Formålet med modellen er, at den skal anvendes som en ramme, til at beskrive et sportsmiljø, og til at tydeliggøre de forskellige komponenters rolle og funktion i forhold til udøveren og dens udvikling. Det kan for eksempel være overgangen fra amatør til professionel eller fra junior til senior (Henriksen, 2010).

#### 4.1.1 TUM-modellens opbygning

I forhold til at forstå TUM-modellen og dens opbygning, tages der udgangspunkt i det unge talent, som er placeret i midten af modellen, hvor mikromiljøet kan ses uden om udøveren og herefter makromiljøet (Henriksen, 2011). Mikromiljøet er det miljø, der er tættest på atleten inden for den givne sportsgren, hvorefter makromiljøet skal ses som strukturer, som ikke påvirker atleten direkte, men som alligevel kan have betydning for atletens udvikling (Henriksen, 2011). Disse to miljøer kan ligeledes ses i to forskellige domæner; det sportslige og det ikke-sportslige domæne. Det vil sige komponenter, der kan kobles direkte til sporten som eksempelvis trænere og medspillere, og de komponenter der ikke kan, som eksempelvis kan være klassekammerater og forældre. I modellen inddrages ligeledes tidsperspektivet, herunder fortid, nutid og fremtid. For en uddybende forklaring af

TUM-modellen henviser vi til nedenstående tekstboks (Henriksen, 2011).



**Figur 1** - Talentudviklingsmiljø-modellen (Henriksen, 2011, p. 50).

### Talentudviklingsmiljø-modellen (TUM-Modellen)

Mikromiljøet skal anses som det miljø, hvori udøveren tilbringer det meste af sin dagligdag i og uden for sporten. Eksempelvis udgør miljøet omkring udøverens træning og kampe det sportslige domæne. I forbindelse med talentudvikling anses klubben eller organisationen, som udøveren er en del af, som det mest centrale element i forbindelse med udøverens udvikling. I dette miljø indgår, som det kan ses på figuren, blandt andet ledelsen, trænere, senioreliteatleter og klubkammerater. Samtidig har eksempelvis fysioterapeuter og sportssykologer også betydning for spillerens udvikling i mikromiljøet. I domænet uden for selve klubben indgår eksempelvis skolen, venner, familie og andre klubber. Familiens betydning i mikromiljøet kan både høre til i det sportslige og i det ikke-sportslige domæne, alt efter hvor meget familien involverer sig (Henriksen, 2011). Andre hold og klubbers

betydning inden for mikromiljøet i det sportslige domæne kan både anses som modstandere, men også bidrage med berigende interaktioner og muligheder for udøveren (Henriksen, 2010).

Makromiljøet skal herefter forstås som de sammenhænge udøveren ikke stifter bekendtskab med i det daglige, men som udøveren alligevel påvirkes af for eksempel det forbund sporten er en del af, uddannelsessystemet, forbilleder og medierne (Henriksen, 2011). Disse faktorer vil i sidste ende påvirke udøveren, da dette kan have betydning for den økonomiske støtte som en organisation får til at udvikle sine spillere. Det kan samtidig have betydning for antallet af spillere, der er plads til i organisationen. Makromiljøet kan altså influere på mikromiljøet og derved have betydning for udøverens karriere og fremtid.

## 4.2 Anvendelse af TUM-modellen

Ved at anvende den holistisk økologiske tilgang, vil specialet undersøge de interaktioner og dynamikker, der finder sted mellem aktørerne i mikromiljøet, herunder spillere, trænere, ledere, klubkammerater og andre vigtige aktører. Formålet er at undersøge, hvorvidt denne tilgang til talentudvikling er overførbart til eSporten og samtidig benyttes modellen til at analysere talentudviklingsmiljøet på AaB esports Akademihold.

I den forbindelse lod vi os inspirere af et studie fra Larsen et al. (2013), hvori de undersøgte betydningen af det overordnede miljø i en fodboldklub blandt 17-årige fodboldspillere ved brug af TUM-modellen. Denne klub blev valgt, eftersom at de gennem tiden har haft succes med at udvikle spillere fra junior- til eliteniveau. TUM-modellen blev benyttet med det formål at karakterisere det miljø, som spillerne begår sig i, men også den kultur, der omkranser miljøet (Larsen et al., 2013). Undersøgelsen tog udgangspunkt i de målsætninger, der er beskrevet nedenfor, som ligeledes udgør grundlaget for dette speciale:

**(a)** At give en holistisk beskrivelse af et succesfuldt talentudviklingsmiljø i en holdsport.

**(b)** At eksaminere de faktorer, der influerer på miljøets succes i forhold til at udvikle fremtidige elitesportsudøvere.

**(c)** At analysere hvis og på hvilken måde faktorerne for et succesfuldt talentudviklingsmiljø, er til stede i det miljø, som vi undersøger (Larsen et al., 2013, p. 191).

På baggrund af argumentationen fra afsnit 2.0 'Esport er en sport' kan ovenstående målsætninger benyttes i dette speciale, eftersom at vi anser eSporten på lige fod med traditionelle sportsgrene, som i dette tilfælde er fodbold.

I forlængelse til de ovenstående målsætninger, vil fokus i indeværende speciale være centreret omkring mikromiljøet, da vi vurderer, at det empiriske grundlag for at undersøge mikromiljøet er relativt stort. Her vil en undersøgelse af både mikro- og makromiljøet være for omfangsrigt, i forhold til hvad rammerne for denne undersøgelse tillader. Eftersom at der i ovenstående målsætninger for specialet er et overvejende fokus på talentudvikling, og det at skabe dygtige atleter gennem talentudviklingsmiljøet, vil følgende afsnit beskrive, hvad der er vigtigt i forhold til at facilitere et godt talentudviklingsmiljø.

### 4.3 Hvad er det gode talentudviklingsmiljø?

*I det ovenstående er TUM-modellen præsenteret, hvori der indgår forskellige faktorer, der har betydning på en udøvers udvikling af sit talent i mikromiljøet. Dette leder videre til, hvilken betydning disse elementer har. I afsnittet fremlægges der eksempler på, hvordan elementerne kan bidrage til talentudvikling i en sportslig kontekst.*

Først og fremmest ses det som en fordel at befinde sig i et miljø, der støtter udøverens karriere (Henriksen, 2011). Dette gælder både støtte fra udøverens familie, venner og skolen, men ligeledes at udøveren bliver inkluderet i fællesskaber i klubben, og får skabt venskaber uafhængigt af niveau, hvor udøverne kan støtte og bakke hinanden op. I den forbindelse er det også vigtigt, at der er et samarbejde mellem elite og talenter, hvilket er med til at give talentet interne rollemodeller, som vedkommende kan se op til (Henriksen, 2011). Der skal ligeledes faciliteres et miljø, hvor talentet har mulighed for at udvikle personlige kompetencer, som eksempelvis selvstændighed og ansvarlighed med flere. Generelt ser Henriksen en fordel i, at talentets udvikling sker i eget tempo. Der bør være et fokus på at udvikle hele mennesket, hvor der gives plads til, at de kan udfolde sig, skabe relationer og prøve andre sportsgrene, frem for at der er et fokus på tidlig specialisering og hård konkurrence fra start (Henriksen, 2011). Helt specifikt er et godt talentudviklingsmiljø i henhold til TUM-modellen beskrevet i følgende otte punkter fra Henriksen (2010, pp. 157-158):

(1) Træningsgrupper der støtter hinanden og har god kommunikation. I sådanne en gruppe vil sammenhængskraften være større, og der er ligeledes større sandsynlighed for at gruppen forbliver sammen.

(2) Inddragelse af rollemodeller. Det omhandler eksempelvis tidligere og nuværende eliteatleter i forbindelse med træning. Rollemodeller i klubben ses som en sparringspartner, og inspirerer atleterne til at sætte mål og stræbe efter disse.

(3) Støtte i at nå sine sportslige mål fra det bredere mikromiljø. Det bidrager til fleksibilitet hos udøveren og gør ligeledes, at udøveren eksempelvis vil se skolen og familien som allierede frem for fjender. Forældre og familien kan derudover bidrage med emotionel og økonomisk støtte, hvilket er med til at facilitere udøverens engagement i sporten.

(4) Støtte til at udvikle psykosociale evner, der er gavnlige uden for sporten. Dette gør, at udøveren får redskaber til at håndtere modgang og transitioner i forbindelse med karrieren og i livet generelt.

(5) Mulighed for at afprøve forskellige sportsgrene i de tidlige udviklingsfaser. At dyrke andre sportsgrene i forbindelse med træning eller ved siden af den primære sportsgren. Det medvirker til, at udøverne bliver indre motiverede, da det er sjovt, og kan samtidigt være med til at forlænge udøverens karriere.

(6) Fokus på langsigtet udvikling frem for tidlig succes. Dette fokus gør, at udøverne på alle niveauer, føler sig velkomne og kan desuden forhindre dropout.

(7) Organisationskultur med stærk sammenhængskraft. Klare værdier og sammenhængskraft mellem de forskellige niveauer bidrager til stabilitet i organisationen. Organisationskulturen og deres generelle tilgang til talentudvikling er afgørende for, hvorvidt en udøver udvikler sig.

(8) God kommunikation og synergi mellem sporten og andre aktører heriblandt skolen og familien. Dårlig kommunikation mellem eksempelvis skolen og sporten kan medføre, at udøveren føler sig usikker på sit karrierevalg, da udøveren føler sig fanget mellem modstridende krav fra aktørerne (Henriksen, 2010, pp. 157–158).

I et studie af Aalberg og Sæther (2016) blev TUM-modellen og den holistisk økologiske tilgang benyttet til at undersøge miljøet blandt U-16 og U-19 spillere i en norsk elitefodboldklub. Gennem observationer og interviews med klubben fandt man, at klubben i høj grad forsyner deres spillere med redskaber og ressourcer, de kan gøre brug af på og uden for banen (Aalberg & Sæther, 2016). Klubben ser ligeledes en stor fordel i at have et godt samarbejde og en relation mellem U-16 og U-19 spillerne. I den forbindelse har klubben også

etableret en top-seks gruppe fra U-19 holdet, der skal facilitere overgangen fra junior til det professionelle hold, selvom at relationen mellem de to hold er distanceret. Klubben skaber ligeledes en god relation til den pågældende skole, som klubben samarbejder med, hvilket bidrager til en høj grad af organisering i de domæner, der påvirker udøverne (Aalberg & Sæther, 2016).

En undersøgelse af Storm (2020) søgte at skabe en bæredygtig talentudviklingskultur i Det Danske Talentakademi. I den forbindelse blev TUM-modellen benyttet til at identificere de forskellige komponenter i miljøet i forhold til, hvordan komponenter hørte til i modellens mikro- eller makromiljø. Dette hjalp til at finde ud af, hvilke styrker og svagheder der kendetegnede miljøet og derved hvilke områder, som forskerne skulle fokusere på at udvikle (Storm, 2020). Den styrke de fandt var, at fællesskabet mellem de unge atleter og trænerne var rigtig stærkt, hvorimod svagheden var at finde i det tværorganisatoriske samarbejde på makroniveau (Storm, 2020).

Ovenstående giver et indblik i forskningen omkring gode talentudviklingsmiljøer inden for de traditionelle sportsgrene, og hvordan TUM-modellen kan anvendes til at facilitere talentudvikling i disse miljøer. ESport adskiller sig fra traditionel sport ved ikke at indeholde samme fysiske krav og sociale interaktioner. Af den grund er det relevant at fremlægge den forskning, der er inden for talentudviklingsmiljøer i eSport og særligt hvordan TUM-modellen kan anvendes i denne kontekst. Der findes dog ingen nuværende forskning af TUM-modellens relevans inden for eSport, hvorfor det er relevant at se nærmere på anden forskning og litteratur, der undersøger hvilke faktorer, der har betydning for spillernes udvikling i eSportsmiljøet.

#### 4.4 Faktorer der har betydning for gode eSportsudøvere

*I dette afsnit præsenteres forskning, der undersøger hvilke faktorer, der har betydning for at udvikle gode eSportsudøvere. Her fremlægges forskning, som undersøger elementer, der kan relateres til TUM-modellen, men også elementer, som ikke bliver omtalt i modellen. Vi vil først gennemgå de valgte studier, der undersøger disse faktorer, hvorefter resultaterne foldes ud gennem de fire punkter; klubben, rollemodeller, skolen og familien*

Et af studierne der bliver taget udgangspunkt i er Meng-Lewis et al. (2021), der undersøger karriereveje hos professionelle eSportsudøvere i Kina gennem interviews af 35 professionelle eSportsudøvere. Gennem disse interviews fandt forfatterne frem til flere

punkter, der har betydning for en eSportsudøvers udvikling og karriere, hvor der i det følgende vil være fokus på de punkter, der relateres til TUM-modellen.

Et studie af Abubakar et al. (2021) undersøgte faktorer, der har betydning for eSportens udvikling i Indonesien, gennem interviews med studerende, der har interesse inden for eSport og online gaming. Det vil sige, at studiet har et fokus på, hvordan kvantiteten og kvaliteten af eSportsudøvere i landet kan øges og derved ikke, hvordan den individuelle udøver udvikler sig. Til trods for dette bliver flere af de otte faktorer fra TUM-modellen omtalt som betydningsfulde for at øge niveauet og udbredelsen af eSport blandt skoleelever (Abubakar et al., 2021).

Det sidste studie der inddrages, er en undersøgelse af Jiow et al. (2018), der undersøger forældres opfattelse af en eSportskarriere og deres holdning til, at deres børn, i alderen 10-15 år, gamer. Børnene blev ligeledes interviewet med det formål at udlede deres egen opfattelse af eSport og gaming (Jiow et al., 2018).

#### 4.4.1 Klubben

Først og fremmest har det at være en del af en klub en positiv effekt på udøverens udvikling, da dette støtter udøveren i at nå sine mål (Meng-Lewis et al., 2021). I undersøgelsen af Meng-Lewis et al. (2021) udtaler en spiller, at det er vigtigt, at der er et godt teamwork og god kommunikation blandt spillerne på holdet, da det vil få dem til at nå længere i karrieren (Meng-Lewis et al., 2021). Derudover har trænerne i klubben en positiv effekt på eSportsudøverne, da de kan være behjælpelige med at sætte målsætninger og hjælpe udøverne med at forbedre sig ud fra deres nuværende niveau (Meng-Lewis et al., 2021). Denne faktor passer på TUM-modellen, eftersom at det første af de otte punkter i beskrivelsen af modellen, netop relaterer sig til miljøet i klubben, hvori et støttende nærmiljø ses som afgørende for, at en spiller udvikler sig (Henriksen, 2010).

#### 4.4.2 Rollemodeller

En anden faktor som Meng-Lewis et al. (2021) beskriver, der kan relateres til TUM-modellen, er betydningen af rollemodeller. I Meng-Lewis et al. (2021) påpeger flere respondenter i interviewene den positive effekt, som rollemodeller har på udøveren, og især rollemodeller der klarer sig godt. Dette vil inspirere andre til at arbejde hårdere for at nå sine mål og gøre dem i stand til at overvinde de udfordringer, der måtte komme (Meng-Lewis et al., 2021). Det samme synspunkt er at finde i Abubakar et al. (2021), hvori det udledes af



deres interviews med skoleeleverne, at eSportsfaciliteterne på skolen og antallet af professionelle eSportsudøvere på skolen, har betydning for elevernes deltagelse i eSport (Abubakar et al., 2021). Rollemodeller spiller også en væsentlig rolle i TUM-modellen, både inden for mikromiljøet, hvor spillerne inspireres af de ældre udøvere i klubben, men også i makromiljøet, hvor spillerne kan have forbilleder blandt spillere i verdens største klubber (Henriksen, 2011).

#### 4.4.3 Skolen

Ud over at skolen kan være med til at øge interessen for eSport gennem rollemodeller, så anses skolens egne tiltag også som særlig betydningsfulde i henhold til at udbrede eSporten og øge niveauet. Det kan ifølge Abubakar et al. (2021) ske ved, at skolen faciliterer et samarbejde med eksempelvis eSportstrænere og spiludviklere med det formål at informere og udbrede interessen for eSport. Abubakar argumenterer for, at der vil ske en øget interesse for at dyrke eSport og gøre karriere inden for eSporten blandt de unge skoleelever, hvis de bliver mere informeret om, hvad eSport er, og hvilke muligheder eSporten kan give rent karrieremæssigt (Abubakar et al., 2021). Det er dog værd at pointere, at skolen her anses som en facilitator for samarbejde mellem aktørerne, hvilket afviger fra den betydning, som Kristoffer Henriksens tillægger skolen. Henriksen har i højere grad fokus på den støtte, som skolen kan bidrage med, med henblik på at skabe et samarbejde med klubben.

#### 4.4.4 Familie

Et element fra det ikke-sportslige domæne, og på sin vis også det sportslige domæne er familien, hvori forældrenes støtte til barnets karriere også har en betydning for dets udvikling. Først og fremmest ses forældrenes støtte ifølge Meng-Lewis et al. (2021), som en vigtig faktor i de tidlige stadier af en eSportskarriere. Deres støtte kan i den forbindelse hjælpe til, at udøveren klarer sig godt og ikke falder fra (Meng-Lewis et al., 2021). Ifølge Abubakar et al. (2021) er familien en komponent, der først og fremmest bidrager med fysiske faciliteter, for at udøveren kan spille, men argumenterer også for, at familiens støtte ligeledes bidrager til udøverens udvikling (Abubakar et al., 2021).

Undersøgelsen fra Jiow et al. (2018) finder dog, at forældre ofte kan virke uforstående over for deres børns interesse og passion for eSport og af den årsag, vil have svært ved at støtte dem i en eventuel eSportskarriere. Denne holdning skyldes, at forældrene i høj grad forbinder en eSportskarriere med økonomisk usikkerhed. Flere forældre gav på den anden

side udtryk for, at hvis deres børn viste en oprigtig interesse for at gøre karriere inden for eSport og stadig passede deres skole, ville de gerne støtte dem (Joiw et al., 2018).

## 4.5 Kritiske overvejelser

*Feddersen og kollegaer (2021) har udformet et kvalitativt metastudie, hvori de gennemgår 12 studier, der undersøger TUM-modellen gennem den holistisk økologiske tilgang. I den forbindelse fandt de flere begrænsninger ved brugen af netop TUM-modellen til at undersøge talentudviklingsmiljøer, hvori nogle af disse punkter uddybes herunder.*

En af de faktorer de fandt var, at der var flere af sportsklubberne, der ikke klarede sig lige godt på alle parametre til trods for, at de alligevel blev set som en klub med et godt talentudviklingsmiljø. Det kunne eksempelvis ses ved punkter omhandlende inklusion og tidlig specialisering, hvorfor modellen kritiseres for at være for specifik og derfor kunne gavne af at have et mere holistisk syn på succes (Feddersen et al., 2021).

I den forbindelse bliver studier som eksempelvis Henriksen (2010), kritiseret for udelukkende at undersøge miljøer, der på forhånd anses som succesfulde. Aalberg and Sæther (2016) argumenterer for, at de udvalgte klubber, rent tilfældigt, udgør et miljø, der skaber dygtige atleter. I stedet burde man have et mere åbent og neutralt syn på talentudviklingsmiljøet, da det kan eliminere 'bekræftelsesbias' ved netop ikke at kategorisere miljøet som enten succesfuldt eller ikke-succesfuldt forud for undersøgelsen. Det vil give et mere nuanceret billede, da man på den måde vil inkludere og undersøge mere neutrale eller negative tilfælde med henblik på talentudvikling, frem for udelukkende at undersøge de positive tilfælde (Feddersen et al., 2021; Aalberg & Sæther, 2016).

Derudover påpeges det ligeledes at et succesfuldt talentudviklingsmiljø, ud over at gavne udøvernes udvikling, på den anden side kan have konsekvenser for udøvernes mentale helbred. I den forbindelse nævnes et eksempel fra dansk svømning, hvor der er blevet begået flere forseelser og krænkende adfærd overfor atleter ned til 15 år (Kammeradvokaten, 2020). Dette har haft store konsekvenser for udøvernes mentale helbred. Der er derfor vigtigt at hæfte sig ved, at det ikke er alle succesfulde talentudviklingsmiljøer, der gavner atletens udvikling og karriere (Feddersen et al., 2021).

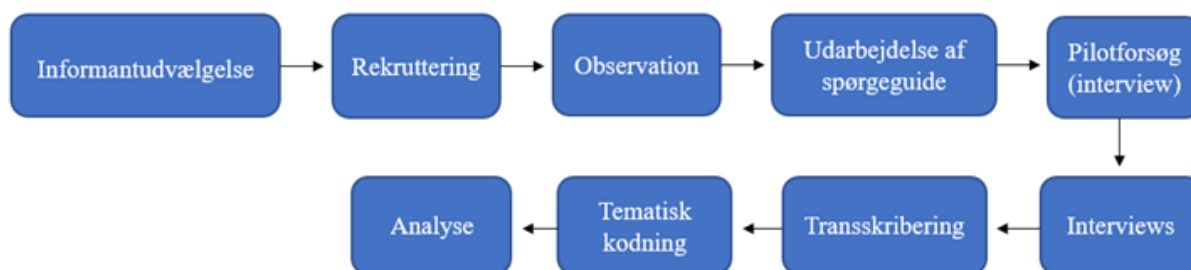
## 5.0 Metode

*Følgende metodeafsnit og dets metodologi belyser en lang række punkter. Først og fremmest præsenteres specialets forskningsdesign, samt den caseorienterede tilgang, som vi har valgt at benytte. Dernæst beskrives det videnskabsteoretiske ståsted, herunder den kritiske realisme, som specialet tager afsæt i. Efterfølgende redegøres der for informantudvælgelsen og kriterierne i form af, hvem informanterne er, og konteksten de er valgt i. Desuden inddrages de etiske overvejelser, som vi var nødsaget til at forholde os til i forhold til specialets legitimitet. Slutteligt beskrives udførelsen samt processen for, hvordan vi har indsamlet vores data.*

*Vi benyttede os af observation samt interviews herunder online interviews. I den efterfølgende proces blev interviewene transskriberet til den følgende analyse- og kodningsstrategi, som indeholder koder, subtemaer og overordnede temaer, der danner grundlaget for resultat- og diskussionsafsnittet. Vi beskriver ligeledes, hvordan vi har behandlet vores empiri i form af vores arbejdsproces.*

### 5.1 Forskningsdesignet

Forskningsdesignet har til formål at give et sammenhængende overblik over metoden, der benyttes i specialet. Figur 2 indeholder de væsentligste punkter i metodeafsnittet samt kronologien heri. Hvert element i forskningsdesignet blev valgt og placeret således, at disse kan besvare problemformuleringen bedst muligt. Det var for eksempel relevant at foretage observationer før påbegyndelse af pilotforsøg og interviews, eftersom at observationen havde til formål at bidrage med yderlige spørgsmål til interviewguiden.



**Figur 2** - Ovenstående figur viser specialets forskningsdesign og den efterfølgende kronologi.

## 5.2 Arbejdsproces

Vi havde på forhånd valgt en strategi for, hvordan vi i specialegruppen ville tilgå de forskellige elementer i empiriindsamlingen. Den overordnede strategi var at arbejdsprocessen skulle være cirkulær, med det formål at empirien blev gennemarbejdet over flere omgange.

For at undgå at udforme duplikerede koder under analysen, valgte vi at gennemgå samtlige transskriberinger over flere omgange. Det medvirkede til, at vi havde faglige diskussioner over koderne og overskriften til den enkelte kode. Derudover kunne vi i fællesskab placere informanternes udsagn, hvilket havde fordelene, at vi begge var indforstået med de valg, vi havde truffet, samt at vi begge havde indflydelse på beslutningsprocessen, hvorved eventuelle misforståelser blev reduceret.

Vi analyserede transskriberingerne slavisk, hvilket betød, at vi udarbejdede de første koder på baggrund det første interview. Efterfølgende tog vi transskriberingen fra interview to, hvor vi både tilføjede udsagn til eksisterende koder og opstillede nye. Det samme var tilfældet ved interview tre og fire. Problematikken ved denne fremgangsmåde er, at vi muligvis kunne overse udtalelser fra det første interview, som kunne kobles på koder, der først blev etableret efter kodningsarbejdet med den tredje eller fjerde transskribering. Vi var af den årsag nødsaget til gennemføre en cirkulær arbejdsproces efter at samtlige koder var opstillet. Dette fandt sted ved, at vi tog de første tre transskriberinger og koblede udsagnene til de nyopstillede koder alt efter om disse var relevante. På det grundlag forsøgte vi at inkludere relevant og interessant information i den fremadrettet proces med subtemaerne og de overordnede temaer. Vi var gennem hele processen opmærksomme på, at vi ikke måtte lade vores forforståelser komme i vejen forstået således, at vi på forhånd ikke måtte udelade koder på grund af, at vi ikke fandt dem relevante og gavnlige for besvarelsen af problemformuleringen. Det var først efterfølgende, da vi havde et samlet overblik, at vi kunne træffe en velovervejet beslutning om, hvorvidt en kode havde relevans i den fremadrettede analyseproces.

## 5.3 Caseorienteret tilgang

Dette speciale blev udarbejdet ud fra en *caseorienteret tilgang*, hvilket muliggjorde en detaljeret undersøgelse af talentspillerne hos fra AaB Akademi, eftersom undersøgelsen udelukkende blev baseret på dette enkeltstående eksempel (Flyvbjerg, 2015). Hensigten ved

at benytte casestudiet var, at vi fik et indblik i spillernes og træneres virkelighed, der medvirkede til et mere nuanceret og beskrivende virkelighedssyn (Flyvbjerg, 2015).

Helt konkret benyttede vi et *single casestudie*, hvor vi udelukkende beskæftigede os med én enkeltstående case, som i dette tilfælde var AaB esports Akademihold i CS:GO. Den data og viden der blev indhentet på baggrund af casestudiets undersøgelse, fremstod som konkret og kontekstbunden viden (Flyvbjerg, 2015).

Det var hverken hensigten eller intentionen at intervenere på akademiholdet, men derimod at få indsigt i, hvordan det omkringliggende miljø bidragede i henhold til talentspillernes udvikling. Dette var ikke ensbetydende med, at AaB esports efterfølgende ikke kunne benytte sig af specialets fund, hvilket vi i høj grad ønskede. Overordnet set skal et casestudiet anses som en empirisk undersøgelse, der i sin helhed undersøger et givent fænomen i det virkelige liv i en reel kontekst (Yin, 2003).

## 5.4 Videnskabsteoretiske overvejelser

*I det nedenstående præsenteres vores videnskabsteoretiske ståsted, hvilket er vigtigt for at forstå, vores tilgang til projektet, samt hvilke præmisser og forudsætninger som den indeværende forskning hviler på.*

Først og fremmest er det vigtigt at redegøre for de ontologiske og epistemologiske spørgsmål, for at afgøre hvilket videnskabsteoretisk ståsted en undersøgelse skal tage udgangspunkt i. Det ontologiske spørgsmål handler om, hvordan virkeligheden eksisterer og hvilke dele af virkeligheden der skal undersøges, for at få den viden der ønskes. Her stiller vi os i den objektive ontologi, hvilket betyder, at vi erkender, at der eksisterer fænomener i dette speciale, der findes uafhængigt af vores opfattelse af det (Andersen, 2007). Et eksempel på dette i forbindelse med specialet kunne være, at vi erkender, at eSport eksisterer, selvom det ikke er noget vi kan sanse eller nødvendigvis har stiftet bekendtskab med det. Dernæst er der det epistemologiske spørgsmål som omhandler, hvordan vi kan opnå eller beskrive, den viden som vi søger. Eftersom at vi arbejder med kvalitativ forskning i dette speciale, vil epistemologien anses som subjektivt, da vores problemformulering gør, at vi er nødt til at forholde os til subjekternes holdninger. Samtidig erkender vi at vi ikke kan undersøge den objektive verden gennem interviews med AaB esports, uden at påvirke den (Kvale & Brinkmann, 2015).

Denne kobling mellem den objektive ontologi og den subjektive epistemologi gør, at vi i dette speciale, placerer os i den kritiske realisme.

## 5.5 Kritisk realisme

*Efter tydeliggørelse af det videnskabsteoretiske ståsted, er det vigtigt at beskrive, hvad der kendetegner denne diskurs, og hvordan der arbejdes med forskning inden for den kritiske realisme, herunder teori og metode. Det vil blive beskrevet med eksempler i henhold til dette speciale og den valgte teori og metode.*

Ud fra de ovenstående overvejelser placerer vi os, som beskrevet, i den kritiske realisme, hvori en af hovedpointerne i denne diskurs er, at der eksisterer en objektiv virkelighed uden for menneskets erfaring omkring den (Andersen, 2007). Samtidig erkender diskursen også, at virkeligheden kan eksistere objektivt i en formidling gennem begreber, der hjælper med at forstå vores forhold til verden. Det vil sige, at den kritiske realisme erkender, at virkeligheden både kan eksistere gennem sprog og begreber, men at den ligeledes kan eksistere i det uobserverbare og det vi ikke kan iagttage (Andersen, 2007). Fænomener skal derfor forstås på et dybere niveau, hvor det ikke er muligt at forudsige resultater, men i stedet bør man undersøge hele fænomenet, før det kan beskrives. I dette speciale foretager vi af den grund først en empiriindsamling, for derefter at søge at forstå hændelserne gennem analyse og diskussion. Disse ovenstående antagelser er en del af det 'intransitive' niveau, hvori den ontologiske virkelighed indgår og er defineret som den objektive virkelighed, som ikke kan observeres direkte. Det intransitive niveau er en del af begrebsparret kaldet det 'transitive' overfor det intransitive niveau. Det transitive niveau skal derimod findes i den epistemologiske virkelighed, hvilket som nævnt tidligere, handler om hvordan vi beskriver den viden, som vi søger. I dette speciale udgøres det transitive niveau i den subjektive virkelighed, hvori viden findes i eksempelvis teorier, paradigmer og begreber (Danermark et al, 1997). Det vil sige, at vi bygger videre på viden der allerede eksisterer, som er erfaret af andre mennesker. Den kritiske realisme har af den årsag en tæt kobling mellem teori og metode i forbindelse med forskning. Inden for den kritiske realisme lyder det grundlæggende videnskabsteoretiske spørgsmål: "*Hvordan er virkeligheden beskaffen, og hvordan er vore muligheder for at nå frem til viden om den?*" (Danermark et al, 1997).

Dette anses som et ontologisk spørgsmål, hvilket er med til at forklare hvorfor der inden for den kritiske realisme sker et skifte fra epistemologien til ontologien og i ontologien

sker et skifte fra et fokus på hændelserne til et fokus på mekanismer, hvilket vil sige, hvad der producerer hændelserne (Danermark et al., 1997). Skiftet fra hændelserne i sig selv til det der producerer hændelserne gør, at virkeligheden derfor må bestå af flere domæner der tilsammen udgør virkeligheden. Disse domæner udgøres i tre niveauer, som er henholdsvis det faktiske, det empiriske og det dybe niveau. Det faktiske domæne, også kaldet hændelsernes domæne, består af sekvenser af begivenheder og hændelser. Når der bliver produceret en hændelse om end den er observerbar eller ej, falder denne inden for det faktiske domæne. Når en hændelse efterfølgende erfares, vil denne høre ind under empiriens domæne, som består af de observerbare begivenheder og erfaringer. Til sidst er der det dybe domæne, som udgøres af de to foregående domæner inklusiv de mekanismer og strukturer der producerer disse begivenheder (Danermark et al., 1997). Det er på baggrund af ovenstående ikke tilstrækkeligt blot at se på hændelserne i sig selv, hvis man vil opnå viden om den sociale virkelighed. Af den årsag er det essentielt at kigge på de bagvedliggende strukturer og mekanismer, der producerer disse hændelser, hvilket udgøres i det tredje domæne (Danermark et al., 1997).

### 5.5.1 Brugen af teori og metode i kritisk realisme

Det overordnede videnskabelige spørgsmål inden for videnskabsteori handler, som nævnt ovenover, om hvad der producerer en specifik hændelse. Brugen af teorier inden for den kritiske realisme til at besvare dette spørgsmål, er her essentielt, da det ligger op til en analytisk identificering af sammenhænge og en begrebsliggørelse af kausale mekanismer (Andersen, 2007). Denne begrebsliggørelse indebærer abstraktion, eftersom at vi isolerer bestemte aspekter fra andre, i den sociale verden som aktørerne begår sig i (Andersen, 2007, p. 112), hvilket refererer til informanterne i AaB esports og deres virke i organisationen. I den forbindelse benytter vi den intensive metode, da at vores undersøgelse er baseret på en enkeltstående case, AaB esports Akademihold, hvori aktørerne bliver studeret i deres naturlige miljø, gennem observation og interviews (Andersen, 2007).

Den efterfølgende analyseproces ud fra de foregående observationer og interviews, kan beskrives gennem begreberne 'abduktion' og 'retroduktion'. Abduktion indebærer et ønske om at opnå viden omkring de strukturer og mekanismer, der ligger bag den indsamlede empiri (Andersen, 2007, p. 112). Måden som denne viden opnås på, sker gennem retroduktion, som refererer til de tankeoperationer, der foretages, for at komme frem til de mekanismer, som ligger bag hændelserne (Andersen, 2012).

## 5.6 Informantudvælgelse

*Kommende afsnit har til formål at give en beskrivelse af de valg, vi har truffet i forbindelse med vores informantudvælgelse, samt baggrunden og konteksten for disse valg. Efterfølgende er der udarbejdet en tabel, der beskriver antallet af informanter, informantens funktion i AaB esport, varigheden af det enkelte interview, samt hvilket type interview og hvilken gruppe den enkelte informant deltog i. Vi har via kommunikation med informanterne kommet til enighed om, at de fremstår anonyme, hvorfor de er blevet tildelt pseudonymer og omtales derefter i opgaven.*

### 5.6.1 Kontekst

Da det kom til valg af eSportsgren, kunne vi i princippet beskæftige os med mange forskellige typer af spil, men valget endte på CS:GO, da spillet på nuværende tidspunkt har en etableret liga i Danmark, som blandt andet består af hold fra subtoppen og andre talenthold (Liga.dust2, 2021a). Derudover præsterer professionelle danske hold godt på den internationale scene, hvilket vi også har beskrevet i indledningen. Det giver anledning til at tro, at vi i Danmark må være i stand til at udvikle egne CS:GO-talenter, der ligeledes kan begå sig på det højeste niveau. I den forbindelse skal vi som forskere undersøge, hvordan danske foreninger bærer sig ad med at udvikle deres talenter.

I den sammenhæng fik vi etableret et samarbejde med AaB esport og deres CS:GO-afdeling. Helt specifikt fik vi etableret et samarbejde med AaB Akademi, eftersom holdet udelukkende består af foreningens unge talenter. Samarbejdet var muligt, eftersom at vi har haft et tidligere arbejde med AaB esport, hvorfor vi allerede havde en kontaktperson i foreningen, som vi henvendte os til.

AaB esport er en lokal forening i Aalborg og Main-holdet befinder sig på nuværende tidspunkt i top-100 på verdensranglisten og har ligeledes succes i den danske CS:GO-liga (**se afsnit 3.0**), hvilket gør foreningens talentspillere kvalificerede til at indgå i dette speciale. Dette selektionskriterie blev valgt, eftersom at et studie af Larsen et al. (2013) benyttede lignende kriterium, da de valgte at samarbejde med AGF med begrundelsen, at klubben var en af de mest succesfulde fodboldklubber i Danmark (Larsen et al., 2013, p. 193).



### 5.6.2 Informanterne

Da det kom til informantudvælgelsen, baserede vi i første omgang vores valg på baggrund af problemformuleringen. Den inderste del af TUM-modellen består af det enkelte talent, hvorfor spillerne for AaB Akademi var oplagte kandidater til at indgå som informanter, eftersom AaB Akademi er foreningens talenthold.

Akademiholdet består af fem mandlige spillere i alderen 16-17 år, hvor trænerteamet består af to trænere. Både Thomas og Jesper er 16 år, hvor Oskar, Lasse og Emil er 17 år. Jesper har været en del af AaB esports i 2 år og Thomas har været der i 1,5 år. Både Oskar, Lasse og Emil har været i AaB esports i en enkelt sæson, hvilket svarer til cirka fire måneder. Samtlige spillere er under uddannelse enten på folkeskole- eller gymnasieniveau.

Trænerteamet har en ledende træner, Bjørn på 32 år, der har to års erfaring som træner og står primært for spillernes trivsel og det administrative arbejde i form af kampplanlægning. Den assisterende træner, Chris er 22 år og har tidligere gjort karriere på AaB Main. Efter hans spillerstop har han ageret assistenttræner for AaB Main, hvorfor han har erfaringer med CS:GO på et højere niveau end Akademiholdet. Det er ligeledes Chris, som står for det CS:GO-faglige inde i spillet, hvis spillerne skal have hjælp til at forbedre visse punkter. Vi valgte at inddrage trænerteamet som informanter, da de har den daglige gang med spillerne, hvor de desuden leder, træner og har det overordnede ansvar for spillerudviklingen. I forhold til TUM-modellen indgår trænerne i mikromiljøet, hvilket betyder, at de har en betydningsfulds rolle med henblik på spillernes udvikling, da de er en del af det nære miljø.

I forlængelse heraf fik vi også muligheden for at inddrage AaB esports CS:GO-afdelingsleder, Bo. 'Ledelsen' befinder sig også inden for mikromiljøet i TUM-modellen, hvilket gjorde det interessant at få et nærmere indblik i ledelsens betydning for talentudviklingsmiljøet. En anden årsag til, at det var relevant at få Bo som informant skyldes, at han er bindeleddet mellem bestyrelsen og Akademiholdet, og så har han det overordnede ansvar for CS:GO-afdelingen i AaB esports.

## 5.7 Ethiske overvejelser

*Kommende afsnit har til formål at beskrive de etiske overvejelser, som vi har rettet vores opmærksomhed mod, samt hvordan vi har tilgået vores informanter.*

Når der foretages undersøgelser inden for den kvalitative forskning, er det essentielt at diskutere disse problemstillinger, da denne type af forskning beskæftiger sig med mennesket.

Dette er ensbetydende med, at menneskets personlige holdninger og syn kommer til udtryk i det offentlige rum på baggrund af individets livserfaring (Kvale & Brinkmann, 2015). Netop det aspekt kan have negative konsekvenser for individet, hvorfor man skal være påpasselig som forsker. Derimod kan individets holdninger og syn på sagen ligeledes indeholde et potentiale, da individet i det givne felt får mulighed for at ytre sig og blive hørt (Kvale & Brinkmann, 2015). Til trods for dette har vi haft en generel holdning, omhandlende, at vi ønskede at tage vare på vores informanter i forbindelse med deres medvirken i undersøgelsen (Brinkmann & Tanggaard, 2020). Disse mikroetiske overvejelser har medført, at vi giver samtlige informanter anonymitet uanset hvilken funktion de havde hos AaB esports. Vi ønskede at spillerne, trænerne og afdelingslederen ikke begrænses i deres ytringer grundet en frygt for, at det kunne have negative konsekvenser for deres fremadrettede virke i AaB esports og generelt inden for eSporten.

Foruden anonymiseringen, var det også relevant at påpege alderen på AaB Akademis spillere, da alle spillerne var mellem 16 og 17 år og derved ikke var myndige på det givne tidspunkt. I den forbindelse udformede vi en samtykkeerklæring, som spillernes forældre skulle underskrives, før deres børn kunne medvirke i undersøgelsen. Samtykkeerklæringen indeholdt en beskrivelse af undersøgelsens formål og ligeledes oplysninger omkring, hvad informanterne og deres forældres rettigheder var (Kvale & Brinkmann, 2015). Det blev blandt andet oplyst i samtykkeerklæringen, at forældrene eller hvervene til hver en tid kunne trække samtykkeerklæringen tilbage og dermed ugyldiggøre den. Derudover ville deres børn fremstå anonyme, således at barnet ikke vil kunne genkendes på baggrund af udtalelser og at alt gemt materiale slettes efter specialet er færdigudarbejdet på nær hovedopgaven og de dertilhørende transskriptioner, da disse vedhæftes som bilag.

## 5.8 Udførelse

*Dette afsnit har til formål at give et overblik over informanterne og ligeledes give en beskrivelse af forløbet for vores empiriindsamling.*

Nedenstående tabel (**tabel 1**) viser en oversigt over informanternes alias, alder, samt funktion hos AaB esports. Derudover skrives varigheden af interviewet, samt nummeret på den pågældende interviewgruppe, som den enkelte person var tilknyttet. S sammensætningen af grupper blev lavet i samarbejde med træneren Bjørn, da vi ønskede, at grupperne ikke skulle være for homogene, eftersom at den sociale interaktion kan blive undertrykt, hvis en

gruppe er for homogen (Kvale & Brinkmann, 2015). Dette var dog ikke muligt at tage højde for i trænerinterviewet, da trænerteamet kun består af to trænere.

Dette var gennemgående på nær for afdelingslederen i CS:GO, da han gennemgik et individuelt semistruktureret interview, hvorfor han ikke tildeles et gruppenummer. I alt var der syv informanter fordelt på fire interviews.

| Alias, alder & funktion hos AaB<br>esport | Varighed af interviews | Interviewform &<br>interviewnummer        |
|-------------------------------------------|------------------------|-------------------------------------------|
| Bo, 32, CS:GO-Afdelingsleder              | 57,49 min              | Individuelt<br>semistruktureret interview |
| Bjørn, 31, Cheftræner                     | 52,42 min              | Semistruktureret<br>gruppeinterview 1     |
| Chris, 22, Assistenttræner                | 52,42 min              | Semistruktureret<br>gruppeinterview 1     |
| Oskar, 17, Spiller                        | 57,40 min              | Semistruktureret<br>gruppeinterview 2     |
| Thomas, 16, Spiller                       | 57,40 min              | Semistruktureret<br>gruppeinterview 2     |
| Jesper, 16, Spiller                       | 57,42 min              | Semistruktureret<br>gruppeinterview 3     |
| Lasse, 17, Spiller                        | 57,42 min              | Semistruktureret<br>gruppeinterview 3     |

**Tabel 1** - Informationer om informanterne og varigheden af interviewene, samt hvilken interviewgruppe de blev tildelt.

I den nedenstående tabel (**tabel 2**) gives et overblik over, hvordan undersøgelsen blev gennemført, hvori vi vil præsentere rækkefølgen for, hvornår de forskellige elementer i empiriindsamlingen, herunder observation, pilotforsøg samt interviews, blev foretaget.

| Dato         | Hvad                           | Hvem                                                   |
|--------------|--------------------------------|--------------------------------------------------------|
| 18/10 - 2021 | Online observation af træning  | Spillerne på AaB Akademi                               |
| 26/10 - 2021 | Online interview - Pilotforsøg | To eksterne spillere fra et andet Powerliga-talenthold |
| 31/10 - 2021 | Online interview               | Individuelt interview - CS:GO Afdelingslederen - Bo    |
| 4/11 - 2021  | Online interview               | Gruppe nummer 1 - Trænerne - Bjørn og Chris            |
| 12/11 - 2021 | Online interview               | Gruppe nummer 2 - Oskar og Thomas                      |
| 13/11 - 2021 | Online interview               | Gruppe nummer 3 - Jesper og Lasse                      |

**Tabel 2** - Oversigt over hvornår observation og interviews blev foretaget.

### 5.8.1 Udførelse af observation

Observationen blev foretaget hjemmefra, hvor vi fulgte spillernes online træning. Træningen varede omkring tre timer og i den forbindelse valgte vi at observere hele træningspasset, eftersom at vi ønskede at få det fulde indblik i, hvordan deres træningsstruktur var opbygget, hvad de lavede og hvad de talte om.

Dette blev gjort over lydprogrammet Teamspeak, hvilket muliggjorde, at vi kunne høre kommunikationen, der var mellem spillerne. Derudover aftalte vi med en af spillerne, at vedkommende skulle streame træningen, således at vi kunne se spillerens skærm og følge med i, hvad de foretog sig under træningen. Streamingen foregik over softwaren Discord og i den forbindelse blev både lyd- og videodelen optaget på softwaren OBS Studio (64-bit).

På forhånd havde spillerne gennem deres træner fået at vide, at vi ville være til stede under træningen, men at vi ikke ville interagere med spillerne eller på anden måde involvere os i træningen. Vi startede dog ud med at introducere os selv og fortælle, at vi blot skulle observere træningen. Efterfølgende talte vi om observationerne og sammenholdt de feltnoter, vi hver især havde foretaget, imens vi stadig havde observationen og tanker om den frisk i erindringen. Disse feltnoter blev efterfølgende benyttet til at formulere yderligere spørgsmål til interviewguiden.

## 5.8.2 Udførelse af interviews

Interviewene blev foretaget som online interviews, hvor vi gennem aftale med informanterne i den pågældende interviewgruppe, fandt et tidspunkt for udførelsen af interviewet. Rækkefølgen for hvornår hvert interview skulle foretages, blev bestemt på forhånd, eftersom at vi ønskede at interviewe afdelingslederen først, da hans udtalelser kunne lede til spørgsmål, som efterfølgende kunne stilles til trænerne. Det samme gjorde sig gældende for trænerne, da deres udtalelser ligeledes kunne lede til spørgsmål, som kunne stilles til spillerne. Rækkefølgen for de to spillerinterviews anså vi ikke som relevant, hvorfor rækkefølgen af disse blev bestemt ud fra hvilken gruppe der var tilgængelig først.

Udførelsen af de fire interviews blev foretaget via softwaren Discord, hvor hver deltager sad derhjemme og deltog i interviewet med et webkamera, således at både interviewerne og informanterne kunne se hinanden. Ligesom ved observationen, blev alle interviews optaget via OBS Studio (64-bit). Ved at foretage optagelser af interviewene, kunne vi efterfølgende transskribere interviewene, og det var ligeledes muligt at se interviewene igennem, for at sikre, at vi fik stillet samtlige spørgsmål. Vi nævnte desuden over for informanterne, at vi ville vende tilbage med opfølgende spørgsmål, hvis dette blev nødvendigt.

## 5.9 Indsamling af empiri

*Nedenstående afsnit redegør for, hvordan vi i specialet har tilgået vores empiri. Det første led var at udføre observation, herunder videoobservation, af AaB Akademis træning. Efterfølgende kunne de benyttes i vores interviewguides i form af undren eller konkrete episoder, som vi ønskede uddybet på baggrund af de udarbejdede observationsskemaer. Slutteligt gives et overblik over, hvordan vi har tilgået vores observation for at mindske, at vi overså vigtig og relevant information.*

### 5.9.1 Observation

*Som led i vores empiriindsamling, valgte vi at lave observationer af Akademiholdet under deres træninger. Planen for, hvordan observationerne skal foretages og hvilket formål det tjener uddybes i dette afsnit.*

I dette speciale benyttede vi deltagerobservationer som led i empiriindsamlingen. Det betyder at vi foretog observationerne ude blandt mennesker i den virkelige verden frem for at observationerne foregik i lukkede miljøer, som eksempelvis et laboratorium, ligesom det ses ved eksperimentelle observationer (Brinkmann & Tanggaard, 2020).

I dette speciale blev observationerne også foretaget som det, der benævnes *naturalistiske observationer*, hvilket betyder, at observationerne er foretaget i menneskers vante omgivelser i hverdagssituationer (Brinkmann & Tanggaard, 2020). Vi valgte at benytte naturalistiske deltagerobservationer, eftersom at CS:GO-træningen der skulle observeres i undersøgelsen, var en del af spillernes dagligdag, hvori træningerne ville have fundet sted uanset, om de blev observeret eller ej. Det betød at vi kunne være en del af den hverdagssituation, der blev observeret uden at påvirke den og derved få adgang til så autentiske observationer som muligt. I vores tilfælde observerede vi, som det der kaldes "*passive deltagere*" (Spradley, 1980) hvor vi observerede uden at interagere eller indgå i en dialog med spillerne. Årsagen til at vi benyttede deltagerobservationer i specialet var, at vi som forskere først og fremmest fik et nærgående indblik i den praksis som undersøges. Observationerne gjorde ligeledes, at vi blev klædt på, til at foretage de efterfølgende interviews, hvor vi blev bedre stillet i henhold til at stille de bedst mulige spørgsmål til informanterne (Brinkmann & Tanggaard, 2020).

#### 5.9.1.1 Videoobservationer

*I forlængelse af ovenstående er det relevant at uddybe, hvordan observationerne blev foretaget i praksis. Eftersom at spillerne på Akademiholdet træner online hjemmefra, var det af åbenlyse grunde umuligt for os som forskere, at være til stede hos alle spillere på samme tid. Det betød, at observationerne måtte foregå online, gennem videoobservationer, og brugen heraf beskrives i det nedenstående.*

I dette speciale valgte vi at benytte videoobservationer, eftersom at alle spillerne boede forskellige steder i landet og derfor ikke havde mulighed for at møde op fysisk. Disse observationer blev derudover optaget, således at de kunne gennemgås på et senere tidspunkt. Denne måde at observere på foregik som en naturlig del af træningen, da træningen allerede foregår online, foran computeren. Dette gør det mindre åbenlyst for spillerne og trænerne at træningen optages, sammenlignet med, hvis vi gik rundt og filmede med et håndholdt kamera (Tanggaard & Brinkmann, 2020). Ved at foretage observationerne i spillernes vante

omgivelser gennem videoobservationer, bevarede vi ligeledes den naturalistiske tilgang (Hansen & Carlsen, 2017).

I den forbindelse kunne vi have foretaget et aktivt valg om at tage hjem til en eller flere af spillerne og observere træningen fra denne spillers synspunkt, da dette ville gøre, at vi havde mulighed for at observere den fysiske fremtræden og adfærd hos den pågældende spiller, hvorefter disse observationer kunne sammenlignes med udtalelser fra interviewene. Dette valgte vi ikke at gøre, da vi vurderede at vores fysiske tilstedeværelse ville påvirke spillerens adfærd og derved vores naturalistiske og passive tilstedeværelse over for den pågældende spiller (Hansen & Carlsen, 2017).

Eftersom at observationerne blev optaget, gav det muligheden for at gense interaktioner og situationer, der ellers ville være gået tabt i det øjeblik de fandt sted, hvis ikke observatøren opfangede sekvensen. Ved at have mulighed for at gense optagelserne medvirkede det til, at observationerne blev mere fyldestgørende og gennearbejdede med henblik på den fremadrettede interviewguide, da der var mulighed for at vi kunne opdage usete handlinger eller interaktioner (Hansen & Carlsen, 2017).

### 5.9.1.2 Feltnoter

Under observationen blev der udarbejdet feltnoter ud fra observationerne til anvendelse under interviews og den fremtidige behandling af empirien. Vi så det som en fordel at nedskrive observationsnoter under selve observationerne, da der var mulighed for at vi kunne glemme vigtige pointer, hvis noterne først blev nedskrevet på et senere tidspunkt (Brinkmann & Tanggaard, 2020). På den anden side blev vi også begrænset i form af, at vi var nødt til at holde pauser og rette opmærksomheden væk fra det, der observeres undervejs for at skrive noter. Vi kunne på den måde komme til at overse vigtige situationer eller samtaler mellem informanterne. Det blev dog forsøgt afhjulpet ved at optage træningerne på video, hvor det derved var muligt at gennemse interaktioner igen, som vi kunne have overset (Brinkmann & Tanggaard, 2020).

At tage gode observationsnoter kræver træning i at vide, hvad man skal kigge efter, og hvordan man bedst muligt beskriver den situation, der observeres. Det er blandt andet vigtigt ikke at lave forudantagelser og tillægge personerne bestemte motiver for deres handlinger. Som observatør bør der foretages neutrale observationer, der stadigvæk indeholder flest mulige nuancer (Emerson, 2011). Observationsskemaerne som vi benyttede, blev opbygget ud fra TUM-modellen og de otte punkter, der beskriver det gode talentudviklingsmiljø.

Observationsskemaet kan ses i bilag 2. Formålet med skemaet var, at vi blev mere fokuserede på de elementer, der var vigtige at kigge efter under træningen, hvorefter vi kunne spørge ind til specifikke hændelser, som vi observerede i de følgende interviews. Foruden elementer i TUM-modellen, kiggede vi efter, hvad der ellers kunne være med til at beskrive et godt talentudviklingsmiljø eller hvis vi observerede modsatte forhold under træningen.

### 5.9.2 Interview

*I nedenstående afsnit beskrives de interviewformer, der benyttes i dette speciale og hvad der ligger til grund for valgene af disse. Herunder beskrives ligeledes brugen af online interview.*

Når det kommer til den kvalitative metode, valgte vi at lave interviews med informanterne. Vi så det som en fordel at benytte interviews, eftersom at de bidrager til undersøgelse af informantens livsverden, hvor interviewet gav rig mulighed for at dykke ned og give dybe og fyldestgørende besvarelser af en given problemstilling (Brinkmann & Tanggaard, 2020).

Det semistrukturerede interview, som der benyttes i dette speciale tillod, at vi kunne spørge uddybende ind til de udtalelser informanterne kom med eller vi kunne bede dem om at give flere eksempler på deres synspunkter og oplevelser (Brinkmann & Tanggaard, 2020).

Vi valgte i vores undersøgelse af spillerne og trænerteamet i AaB esports, at foretage *semistrukturerede gruppeinterviews*, hvor flere informanter blev sammensat i mindre grupper og blev interviewet samlet (Brinkmann & Tanggaard, 2020). Vi valgte at benytte gruppeinterviews, eftersom at det rent praktisk og tidsmæssigt var mere fordelagtigt for både os som interviewere og for spillerne selv. Derudover så vi det som en fordel, at spillerne havde mulighed for at støtte sig op ad hinanden, reflektere over hinandens holdninger og blive inspireret til at komme med uddybende besvarelse på baggrund af hinandens udtalelser (Kvale & Brinkmann, 2015).

I dette speciale blev der ligeledes foretaget et individuelt semistruktureret interview med afdelingslederen for CS:GO i AaB esports. Dette blev gjort, først og fremmest da han har en sekundær rolle og varetager andre opgaver end trænerteamet fra Akademiholdet. På den baggrund ønsker vi at få hans individuelle synspunkter, frem for at foretage et gruppeinterview med både trænerteamet og afdelingslederen.



### 5.9.2.1 Online interview

Vi valgte at samtlige interviews skulle foregå som online interviews. Dette gav mere fleksibilitet til informanterne og flere muligheder til os, da afdelingslederen, trænerne og spillerne er bosat forskellige steder i landet. Interviewene kunne i den forbindelse tilpasses informantens præmisser, eftersom at tid og sted ikke blev en begrænsende faktor (Mirick & Wladkowski 2019). Vi havde bedre forudsætninger for at planlægge interviewene med informanterne, da vi ikke var fastlåste til udføre disse på en fastslået fysisk lokation eller et bestemt tidspunkt.

De semistrukturerede gruppeinterviews blev udført, ved at foretage et gruppeopkald mellem de to informanter og os, hvor alle fire deltagere sad ved hver deres computer. Intentionen med gruppeinterviewene var at skabe tryghed blandt spillerne og trænerne, da de har tætte relationer, hvilket kunne bidrage til, at de kunne støtte sig op ad hinanden (Mirick & Wladkowski 2019). Af den grund var det også et krav, at samtlige informanter og interviewer havde et webkamera tilsluttet og tændt under det pågældende interview.

### 5.9.2.2 Interviewguide

*Som det er beskrevet ovenfor, gjorde vi brug af den semistrukturerede interviewform. Dette betyder, at der blev udarbejdet en interviewguide forud for hvert interview på nær spillerinterviewene, hvor der ligeledes var plads til at afvige fra denne, for at skabe en mere livlig og diskuterende samtale. Hvordan disse guides blev udformet beskrives herunder.*

Da de tre interviewguides blev udformet valgte vi at benytte en kombination af den induktive og den deduktive tilgang. Den deduktive tilgange blev benyttet ved, at vi hentede inspiration fra Kristoffer Henriksens otte punkter, der beskriver det gode talentudviklingsmiljø i henhold til TUM-modellen (Henriksen, 2010), og derefter formulere spørgsmålene ud fra disse punkter. Vi benyttede dog også den induktive tilgang, eftersom at vi gjorde plads til at der kunne udformes spørgsmål der ikke var direkte relateret til modellen, men som havde relevans for besvarelse af problemformuleringen.

Der blev udformet i alt tre interviewguides; en til afdelingslederen, en til trænerne og en til spillerne. Dette blev gjort, da det ikke var alle spørgsmål der kunne stilles til alle informanter. Eksempelvis stillede vi spillerne spørgsmålet: *“Hvad gør trænerne for at styrke fællesskabet på holdet?”* hvilket af gode grunde ikke kan stilles til trænerne og

afdelingslederne, eftersom at spørgsmålet henvender sig specifikt til spillerne og deres oplevelse.

For at give et overblik over den teoretiske baggrund for interviewguiden indeholder denne en opdeling i henholdsvis forskningsspørgsmål og interviewspørgsmål. Forskningsspørgsmålene er udformet i et teoretisk sprog, der kunne være svære at forstå, hvis man ikke har beskæftiget sig med eksempelvis TUM-modellen før. På den baggrund blev der derfor udformet interviewspørgsmål, som var en simplificering af forskningsspørgsmålene, der var mere mundrette og letforståelige for vores informanter (Brinkmann & Tanggaard, 2020). Eksempelvis udformede vi følgende forskningsspørgsmål: "*Oplever spillerne støtte fra det bredere mikromiljø?*". Dette spørgsmål er meget bredt, men kan også være vanskeligt at forstå, hvis man ikke kendte til begrebet *mikromiljøet*, hvorfor vi omformulerede det til flere interviewspørgsmål, hvori vi spurgte ind til flere elementer i mikromiljøet. Dette blev blandt andet omformuleret til følgende interviewspørgsmål: "*Hvordan oplever I jeres families støtte i forbindelse med CS:GO? Kom gerne med eksempler.*" Dette spørgsmål var nemmere at forstå for informanterne og krævede som udgangspunkt ingen uddybning eller forklaring, da de udelukkende skulle besvare spørgsmålet ud fra deres erfaringer og oplevelser.

### 5.9.2.3 Pilotforsøg

Forud for de fire interviews udførte vi et pilotforsøg med to nuværende CS:GO-spillere, der spiller på et talenthold i en anden organisation. De valgte respondenter blev nøje udvalgt, eftersom at de skulle være i stand til at forstå og besvare de spørgsmål, der blive stillet. Derfor valgte vi to spillere der selv spillede på et talenthold, men som var tilknyttet en anden forening. Formålet med at udføre pilotforsøget var først og fremmest at sikre, at spørgsmålene var formuleret korrekt i forhold til at opfylde undersøgelsens formål, samt at finde ud af hvorvidt, der var mangler eller steder, hvor spørgsmålene kunne optimeres. Vi ville ligeledes sikre, at interviewet holdt sig nogenlunde inden for den valgte tidsramme, som var 45-60 minutter.

De svar som blev givet under interviewet blev benyttet til at optimere interviewguiden med henblik på at opnå fyldestgørende besvarelser. Det var ligeledes muligt at teste den online interviewform og optagefunktionen, hvilket var vigtigt, eftersom at interviewene efterfølgende skulle transskriberes.

### 5.9.3 Transskribering

*Efter færdiggørelse af hvert interview blev der foretaget en transskribering heraf. Hvordan dette er blevet gjort og med hvilket formål, beskrives i nedenstående afsnit.*

Formålet med at transskribere var, at det skulle skabe et overblik over interviewene og dannede ligeledes grundlag for den fremadrettede kodnings- og analyseproces.

Under den manuelle transskribering var det vigtigt for os at bevare meningen i det sagte, således at mindst muligt ville gå tabt i processen. Af samme årsag blev det besluttet at transskriberingen skulle påbegyndes så tæt på foretagelsen af interviewet som muligt, hvilket vil sige enten samme dag eller dagen efter (Brinkmann & Tanggaard, 2020).

Vi valgte forud for transskriberingerne, at eksempelvis tænkepauser og gestikulationer såsom “øh” og “hmm” ikke skulle inddrages i transskriberingerne. Dette blev besluttet, da vi vurderede at inddragelse af disse ikke ville have en betydning for opfattelsen af det sagte. Derimod indsatte vi “...”, hvilket afspejlede informanternes tænkepauser og refleksion over spørgsmålene, da der kan tolkes på disse (Kvale & Brinkmann, 2015).

Transskriberingernes formål var at skabe et grundlag forud for den efterfølgende analyse og kodning.

### 5.9.4 Analyse- og kodningsstrategi

*Efter at interviewene var blevet transskriberet, blev der foretaget en analyse for at skabe overblik over interviewene og informanternes udtalelser. Dette afsnit har til formål at give en beskrivelse af, hvordan analyse- og kodningsstrategien blev tilgået med henblik på behandlingen af den indsamlede empiri.*

#### 5.9.4.1 Kodning

Som et led i den efterfølgende analyseproces, blev der dannet koder på baggrund af informanternes udtalelser med formål at udlede essensen fra udtalelserne. For at skabe et overordnet overblik benyttede vi Nvivo, som er et computersoftware program, der muliggør at udarbejde en kvalitative dataanalyse.

Som det første led i kodningsstrategien blev der opstillet koder på baggrund af udtalelserne i hver enkelt transskription, hvor disse blev dannet ud fra en induktiv tilgang.

Selvom at der på forhånd var fastlagte teoretiske fokusområder, valgte vi at opstille koder til samtlige udtalelser for at sikre, at vi ikke overså vigtige informationer, der i sidste ende kunne influere på besvarelsen af problemformuleringen.

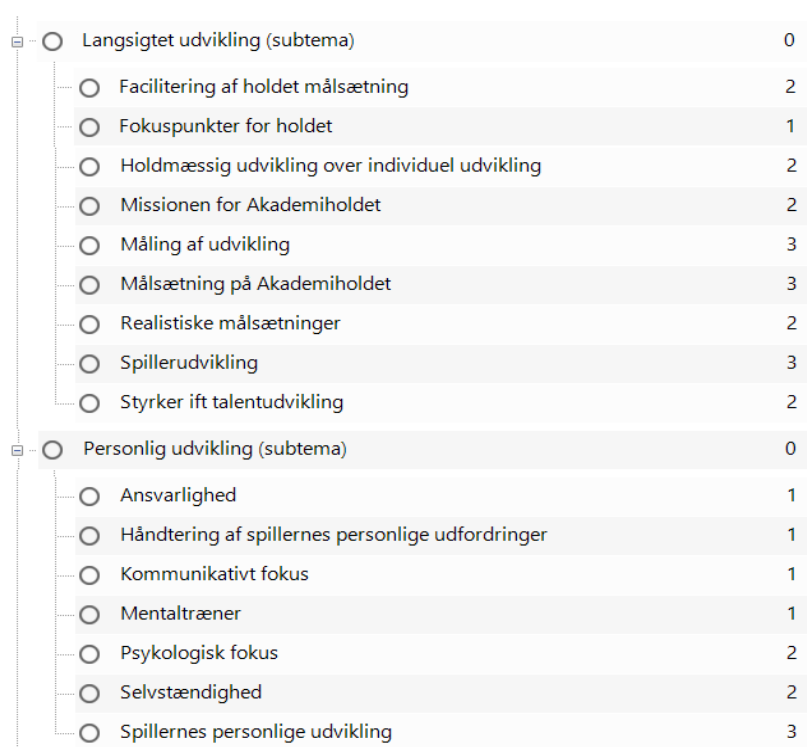
Den enkelte kode blev opstillet i forbindelse med informanternes udtalelser, som efterfølgende var styrende for kategoriseringen, hvor koderne blev placeret og inddelt på baggrund af kodens indhold (**Se billede 1**). En hvilken som helst udtalelse kunne indgå under flere koder, da det ikke var hensigten at fjerne og derved undlade relevant information blot på grund af, at den specifikke kode tidligere var anvendt. I alt blev der opstillet 118 koder på tværs af transskriberingerne.



**Billede 1** - Den øverste røde boks indikerer hvilken kode, der er tale om, hvor de to nederste røde markeringer, viser informanternes udtalelser, der danner grundlag for den opstillede kode. Ovenstående eksempel belyser koden 'Træningsstrukturen'.

### 5.9.4.2 Kategorisering - subtemaer

Som tidligere nævnt opstillede vi kategorier, der går under betegnelsen; subtemaer, på baggrund af de etablerede koder. Disse havde til formål at give et overblik, eftersom der i alt var opstillet 118 koder. En af overvejelserne ved subtemaerne var, at nedkoge den store mængde af empiri og dermed gøre empirien overskuelig, samt at sikre at relevante udtalelser ikke gik tabt. Vi havde mulighed for at få et overblik over de listede koder, herunder udtalelser, der var placeret under det enkelte subtema. Det var muligt ved at trykke på det ønskede subtema, hvorefter vi nedenunder kunne se de dertilhørende koder (**se billede 2**).



|                                                                        |   |
|------------------------------------------------------------------------|---|
| <input type="radio"/> Langsigtet udvikling (subtema)                   | 0 |
| <input type="radio"/> Facilitering af holdet målsætning                | 2 |
| <input type="radio"/> Fokuspunkter for holdet                          | 1 |
| <input type="radio"/> Holdmæssig udvikling over individuel udvikling   | 2 |
| <input type="radio"/> Missionen for Akademiholdet                      | 2 |
| <input type="radio"/> Måling af udvikling                              | 3 |
| <input type="radio"/> Målsætning på Akademiholdet                      | 3 |
| <input type="radio"/> Realistiske målsætninger                         | 2 |
| <input type="radio"/> Spillerudvikling                                 | 3 |
| <input type="radio"/> Styrker ift talentudvikling                      | 2 |
| <input type="radio"/> Personlig udvikling (subtema)                    | 0 |
| <input type="radio"/> Ansvarlighed                                     | 1 |
| <input type="radio"/> Håndtering af spillernes personlige udfordringer | 1 |
| <input type="radio"/> Kommunikativt fokus                              | 1 |
| <input type="radio"/> Mentaltræner                                     | 1 |
| <input type="radio"/> Psykologisk fokus                                | 2 |
| <input type="radio"/> Selvstændighed                                   | 2 |
| <input type="radio"/> Spillernes personlige udvikling                  | 3 |

**Billede 2** - Billedet illustrerer et eksempel på, hvordan et subtema kan være udformet, samt de dertilhørende koder. Ovenstående billede viser koderne der er koblet på subtemaerne ‘Langsigtet udvikling’ og ‘Personlig udvikling’.

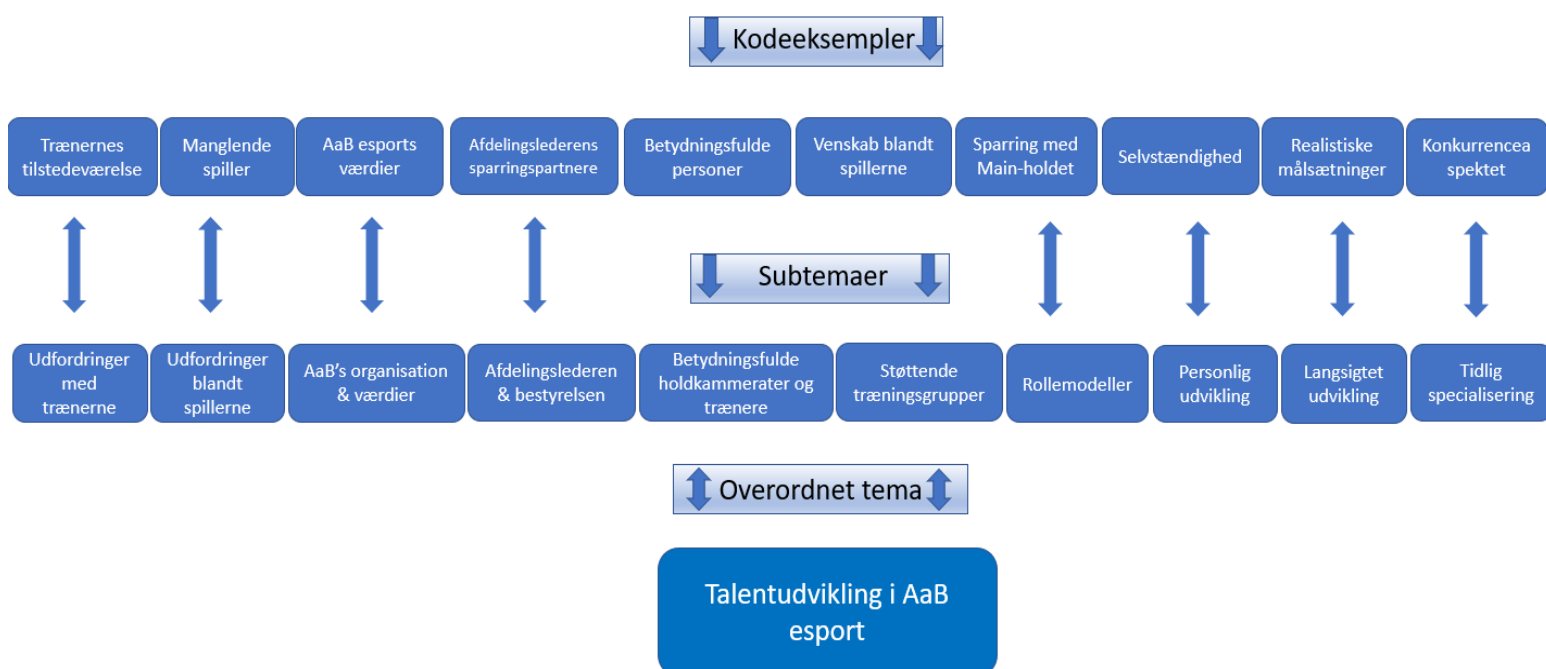
Efterfølgende blev samtlige koder inddelt i 18 subtemaer. Det enkelte subtema er enten udformet på baggrund teorien i TUM-modellen eller på baggrund af, hvad der ifølge CS:GO-afdelingslederen, trænerne og spillerne havde betydning for Akademiholdets udvikling. I den forbindelse benyttede vi litteratur inden for både traditionel sport og eSport, til at diskutere, hvorvidt disse faktorer kunne have en betydning for talentudviklingsmiljøet.

Reelt set var der opstillet 19 subtemaer, men det sidste subtema 'Andet' bestod af koder, der ikke som udgangspunkt relaterede sig til besvarelsen af problemformuleringen.

### 5.9.4.3 Overordnede temaer

Det afsluttende led i analyseprocessen omhandlede de overordnede temaer, der blev opstillet på baggrund af problemformuleringen. Hensigten var at danne overordnede temaer, der dækkede over problemformuleringens væsentligste pointer.

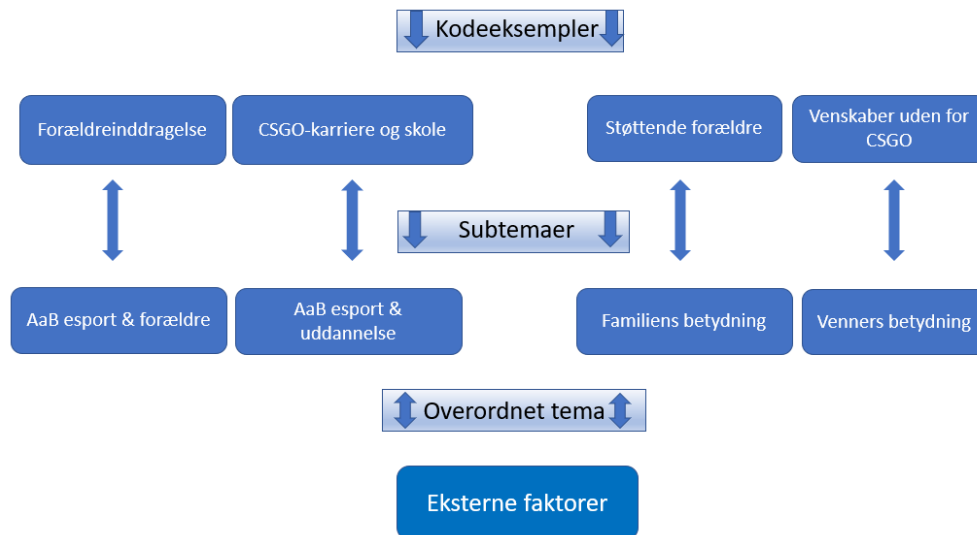
De opstillede subtemaer blev inddelt i de tre overordnede temaer: 'Talentudvikling i AaB esport', 'Eksterne faktorer' samt 'Andre faktorer'. Denne inddeling blev foretaget på baggrund af subtemaernes indhold, samt hvilket delelement i problemformuleringen de belyste. Nedenstående figurer (**figur 3, 4 og 5**) viser samtlige trin i analyseprocessen, der strækker sig fra kodning, subtemaer til de overordnede tematikker. I den sammenhæng skal det pointeres, at de nedenstående figurer kun viser et udsnit af de opstillede koder, men inddrager samtlige subtemaer og det overordnede tema.



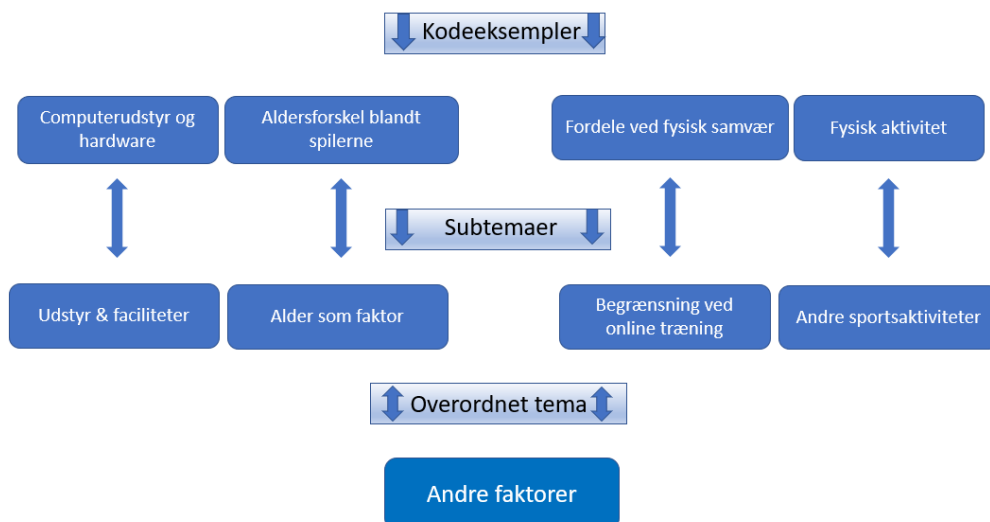
**Figur 3** - Følgende figur giver et overblik over det overordnede tema 'Talentudvikling i AaB esport' samt de dertilhørende subtemaer og et enkeltstående eksempel på en kode, der passer til hvert subtema. Figuren skal tolkes ovenfra og ned. Samtlige subtemaer er inddraget, men der er kun givet et enkeltstående eksempel på en kode, som relaterer sig til det pågældende subtema.

Som tidligere nævnt, blev samtlige udtalelser markeret og opstillet som en kode for at sikre, at vi ikke overså relevant information. I den sammenhæng var det relevant at påpege, at

vi var nødsaget til at sortere, efter at analysearbejdet var gennemarbejdet. I mængden af vores empiri, var der overflødig information, der ikke kunne benyttes til at besvare problemformuleringen. Det betød, at der forekom koder der var irrelevante, som ikke kunne kobles på subtemaerne, da de opstillede subtemaer netop var udformet for at besvare problemformuleringen (Braun & Clarke, 2006).



**Figur 4** - Figur 4 giver et overblik over det overordnede tema 'Eksterne faktorer' samt de dertilhørende subtemaer og et enkeltstående eksempel på en kode, der passer til hvert subtema. Figuren skal tolkes ovenfra og ned. Samtlige subtemaer er inddraget, men der er kun givet et enkeltstående eksempel på en kode, som relaterer sig til det pågældende subtema.



**Figur 5** - Ovenstående figur giver et overblik over det overordnede tema 'Andre faktorer' samt de dertilhørende subtemaer og et enkeltstående eksempel på en kode, der passer til hvert subtema. Figuren skal tolkes ovenfra og

ned. Samtlige subtemaer er inddraget, men der er kun givet et enkeltstående eksempel på en kode, som relaterer sig til det pågældende subtema.

## 5.10 Metodekritik

*Dette afsnit omhandlende metodekritik belyser de udfordringer, vi stødte på undervejs, samt hvordan vi formåede at løse dem. I den forbindelse diskuteres undersøgelsens pålidelighed, gyldighed og gennemsigtighed, da disse elementer inden for forskning influerer på undersøgelsens fund.*

### 5.10.1 Gyldighed/Validitet

En undersøgelse af dette speciales gyldighed omhandler spørgsmålet om, hvorvidt vi reelt set måler på det, som vi ønsker at måle og med de rigtige metoder (Kvale & Brinkmann, 2015). I den forbindelse har vi, for at sikre dette, valgt at læne os op af tidligere studier der undersøger netop talentudviklingsmiljøet på mikroniveau i en sportskontekst. Vi har eksempelvis ladet os inspirere af Henriksen (2010) og Larsen et al. (2013), både med henblik på metodevalg, og vi har ligeledes taget udgangspunkt i de samme målsætninger, som der benyttes i Larsen et al. (2013) med det formål at sikre netop gyldigheden. Både Larsen et al. (2013) og Henriksen (2010) har dog, som en del af deres empirigenerering, også undersøgt dokumenter, der havde til formål at dokumentere klubbens præstationsmæssige resultater og træningsprogrammer. I dette speciale har vi valgt ikke at undersøge sådanne dokumenter, eftersom at omfanget derfor ville blive for stort for denne undersøgelse, hovedsageligt på baggrund af tids- og ressourcemæssige begrænsninger. Ved at inddrage dette som en del af vores empiri kunne vi have styrket validiteten i undersøgelsen og derved sikret, at vi havde skabt de mest optimale forudsætninger for at undersøge det, vi sagde vi ville undersøge.

### 5.10.2 Pålidelighed/reliabilitet

Pålideligheden er ofte sat i relation til et spørgsmål omhandlende, hvorvidt undersøgelsen kan implementeres på et andet tidspunkt eller i en anden kontekst, men stadig opnå de samme resultater (Kvale & Brinkmann, 2015).

Eftersom at vi benytter interviews, er pålideligheden per automatik lav forstået således, at der er en minimal chance for, at en person vil sige præcis det samme i et nyt interview (Kvale & Brinkmann, 2015). Derudover undersøger vi informanternes holdninger



og deres livsverden i forbindelse med deres virke i AaB esports, hvilket gør hvert interview unikt og umuligt at genskabe.

Dog kan pålideligheden i et kvalitativt studie også referere til, hvor sikre og nøjagtige vores empiri er (Kvale & Brinkmann, 2015). I den forbindelse har vi udført et pilotinterview, hvori formålet var, at øve egne evner som interviewer, men ligeså at sikre, at vi stillede spørgsmål, der var til at forstå og som var formuleret rigtigt med henblik på undersøgelsens formål. Pilotinterviewet blev kun udført med spillere, og eftersom at vi havde specifikke interviewguides til både spillere, trænere og afdelingsleder, ville det have højnet pålideligheden, hvis vi havde udført pilotinterviews ud fra samtlige interviewguides.

Vi havde på forhånd besluttet at interviewe samtlige spillere på Akademiholdet, som bestod af fem spillere. Udfordringen i denne sammenhæng blev, at Akademiholdets holdkaptajn stoppede midt i sæsonen, da han ifølge trænerne valgte at fokusere på sin skole og fodboldkarriere frem for CS:GO, da han ikke mente at han havde tid til samtlige ting. Det betyder at vi kan have misset vigtige informationer, da vi ikke har fået de fyldestgørende besvarelser, som vi ville have hvis vi kunne interviewe alle fem spillere, hvilket havde højnet undersøgelsens pålidelighed.

Dette var ikke den eneste udfordring, vi stødte på undervejs i forbindelse med interviews. Den anden udfordring fandt sted i det sidste gruppeinterview, da én af informanterne op til flere gange mistede sin internetforbindelse. Denne afbrydelse var med til at forstyrre flowet i interviewet, eftersom at der på den baggrund opstod ventetid undervejs. Vi valgte ikke at udskyde interviewet, og interviewet blev derfor gennemført som planlagt på trods af forstyrrelserne undervejs. Denne faktor kunne have påvirket undersøgelsens pålidelighed, da vi fik et indtryk af, at spillerne gerne ville have interviewet hurtigt overstået. Dette kan have medvirket til, at spillerne mistede fokus, og ligeledes påvirket deres villighed til at komme med dybdegående besvarelser.

Den sidste faktor der kan have haft en negativ betydning på pålideligheden af undersøgelsen er, at vi under gennemgangen af interviewene fandt enkelte eksempler på uoverensstemmelser mellem informanterne. Eksempelvis så vi overensstemmelser omhandlende rollemodeller og sparring med Main-holdet. Afdelingslederen, trænerne og spillernes udtalelser omkring, hvorvidt der bliver etableret et samarbejde med Main-holdet stemmer ikke overens. Dette stiller vi os kritiske overfor, da vi på den baggrund ikke kan være sikre på, hvilke udtalelser vi generelt bør anse som sandfærdige. Det kan have ført til mistolkninger, hvorved vi kunne komme til at drage konklusioner på baggrund af udtalelser, der ikke nødvendigvis var sande. Vi forsøgte at have denne faktor for øje under diskussionen,

hvor vi konsekvent forholdt os kritisk til disse uoverensstemmelser.

### 5.10.3 Gennemsigtighed

Gennem specialets forløb har vi bestræbt os efter at være så transparente som muligt i vores arbejdsproces, eftersom at det øger pålideligheden af undersøgelsen (Brinkmann & Tanggaard, 2020). Når vi taler om gennemsigtighed, omhandler det alt fra metoden, herunder procedurer og opsætningen, frem til udførelsen og empirigenereringen. I metode- og analyseafsnittet har vi inddraget figurer, tabeller samt billeder, der havde til formål at give overblik og indsigt i arbejdsprocessen. Vi har gennem specialet været kronologiske og bestræbt os efter at give en fyldestgørende beskrivelse af det enkelte trin i arbejdsprocessen. Desuden ønskede vi, at specialets resultater blev præsenteret således, at de ville fremstå præcise og repræsentative. Overordnet set ønskede vi, at specialet skulle afspejle gennemsigtighed, da der ikke skulle herske nogen tvivl omkring, hvordan vi nåede frem til den endelige konklusion på baggrund af vores metode-, analyse-, resultat- og diskussionsafsnit.

### 5.10.4 Generaliserbarheden

En af de faktorer der påvirkede generaliserbarheden var, at vi kun beskæftigede os med en enkeltstående case i undersøgelsen. Det betyder at vi, ved kun at undersøge en enkelt case, ikke nødvendigvis var i stand til at drage konklusioner inden for et givent felt, der kan benyttes i andre kontekster eller cases (Flyvbjerg, 2010). Generaliserbarheden kunne være øget, hvis vi valgte at inddrage flere cases, eksempelvis spillere og trænere fra en anden organisation, hvorved empirien kunne sammenlignes.

Denne problematik inden for kvalitative studier anses af Flyvbjerg (2010) som en misforståelse. Det skyldes at formålet med et casestudie i og for sig ikke nødvendigvis er at skabe ny og generaliserende viden, men derimod at give anledning til videnskabelig nytænkning inden for et givent felt (Flyvbjerg, 2010).

## 6.0 Resultater og diskussion

*I de nedenstående afsnit præsenteres undersøgelsens resultater, som i den forbindelse vil blive diskuteret ud fra udvalgt teori og anden litteratur. Afsnittet er inddelt på baggrund af de tre overordnede temaer: 'Talentudvikling i AaB esport', 'Eksterne faktorer' og 'Andre faktorer'. Slutteligt fremgår der en opsummering til hvert afsnit, som efterfølgende skal lede frem til specialets konklusion.*

### 6.1 Talentudvikling i AaB esport

*I denne første del af diskussionen vil vi præsentere og diskutere de resultater vi har indsamlet fra interviews og observation i forbindelse med spillernes nære mikromiljø. I mikromiljøet indgår blandt andet medspillere, trænere, ledelse og rollemodeller, og betydningen af disse vil ligeledes blive diskuteret i det nedenstående.*

#### 6.1.1 Udfordringer på Akademiholdet

*Vi vil starte med at præsentere de udfordringer, som Akademiholdet oplever. I den forbindelse vil disse udfordringer blive sat i relation til, hvilken betydning de kan have for talentudviklingen på holdet på baggrund af TUM-modellen og relevant litteratur.*

##### 6.1.1.1 Udfordringer med trænerne

En af de udfordringer vi stødte på i forbindelse med både interviews og vores observation var, at trænerne sjældent var til stede under træning og kampe. Trænernes perspektiv på dette kan ses i udtalelsen fra Bjørn:

*“Der føler jeg ikke, at vi som trænere har leveret det antal timer, det kræver for at de bliver dygtige nok, og det er jo fordi livet sker. Vi har også en masse andre ting ved siden af som gør, at vi ikke nødvendigvis kan lægge alle de timer det kræver.” (Bjørn, Bilag 7, Linje 596-599).*

Bjørn giver dog udtryk for, at deres fravær er en bevidst handling, som de har aftalt sammen med den tidligere spiller Emil:

*“Når vi ikke er til stede så... og det er faktisk noget, vi har haft en snak med drengene om, eller det havde jeg i hvert fald en snak med Emil om (...) Hvor han gav meget klart udtryk for, at han gerne vil komme med sit eget udtryk. Og de ting han gerne ville træne, det ville han gerne styre.” (Bjørn, Bilag 7, Linje 183-187).*

Chris beskriver ligeledes, at han ser det som en fordel for spillerne, at trænerne ikke er til stede:

*“Jeg tror, at spillerne synes, at det er fedt, at de har et sted, de kan snakke sammen uden, at vi er til stede. Det gør, at de tør sige nogle andre ting, og det gør at, der er nogle andre personer, der tør tage ansvar ud.”* (Chris, Bilag 7, Linje 402-404).

Det er dog ikke noget som spillerne ser som en fordel, hvilket kan ses i nedenstående citater:

*“Jeg synes godt det kan være ret irriterende de fleste gange (red. at trænerne er fraværende). For eksempel, når Chris har meget erfaring og har spillet på ret højt niveau, så han har nogle gode inputs (...) Så hvis vi bare har en træner hver gang, der kan komme med de inputs, så tror jeg vi kan rykke os meget mere som hold.”* (Jesper, Bilag 9, Linje 238-241).

Lasse og Thomas beskriver ligeledes fordelene ved at have en træner på:

*“Ja, vi havde en stime, hvor vi vandt 4 kampe i træk. Og i de 4 kampe havde vi Bjørn med. (...) Så det synes jeg hjalp en del.”* (Lasse, Bilag 9, Linje 364-366).

*“Det var rigtig godt, da vi havde Chris, men han har været væk, fordi han skulle flytte og så videre. Men da vi havde ham, så synes jeg han var rigtig god til at pointere fejl, generelle fejl og fortælle os, hvordan vi kunne gøre det bedre.”* (Thomas, Bilag 8, Linje 239-242).

Ifølge Henriksen (2011) er trænerens rolle at facilitere de forskellige parametre, der har betydning for udøverens udvikling. Dette gælder blandt andet det sociale på holdet og spillernes personlige udvikling. Deres rolle er ligeledes at skabe synergi og samarbejde med andre aktører i udøverens miljø, eksempelvis skolen og forældrene (Henriksen, 2011). Derudover ses det i studiet af Lara-Bercial & McKenna (2017), at trænerne, udover at facilitere udviklingen af spillerne sportslige evner, er med til at inspirere spillerne, hvori de samtidig agerer rollemodeller for spillerne og lærer dem livslektioner. Trænernes tilstedeværelse gør ligeledes, at spillerne føler sig værdsatte og som en del af en familie, der tilgodeser spillerens behov (Lara-Bercial & McKenna, 2017).

Ovenstående citater tyder på, at trænerne spiller en vigtig rolle med henblik på at udvikle spillerne både sportsligt men også personligt og emotionelt. På den baggrund kan det have store konsekvenser for spillerne, når trænerne ikke er til stede til at bidrage til den udvikling. Vi tolker citaterne fra Lasse, Thomas og Jesper som, at trænernes tilstedeværelse har en afgørende betydning for deres udvikling under træning og deres præstation til kamp. På den baggrund stiller vi os kritiske overfor Chris' udtalelse, eftersom at han er af den

opfattelse, at spillerne godt kan lide at trænerne ikke er til stede. Dette gælder ligeledes Bjørns udtalelse om, at de har snakket med en tidligere spiller, der nævnte, at han hellere selv vil styre træningerne. Det tyder på, at det ikke er alle spillerne, der har haft denne opfattelse, hvorfor vi tolker, at dette tiltag har flere negative end positive konsekvenser for spillernes udvikling. På baggrund af udtalelserne, samt de udvalgte studier forekommer der uenighed omkring, hvorvidt det er gavnligt at have en træner til stede eller ej, og ud fra fortolkningen af spillernes udtalelser, vil vi i høj grad se det som en fordel, hvis trænerne var til stede under holdets træninger og kampe.

#### 6.1.1.2 Udfordringer blandt spillerne

En anden udfordring vi blev bevidste om under interviews var, at en spiller for nyligt har forladt holdet. Årsagen til dette kan ses i de følgende citater fra Jesper og Lasse:

*“Nu havde vi jo Emil på holdet, og han havde ikke lige så meget tid, så han var nok lidt uden for i forhold til os andre på holdet (...) og så var der Emil, der ikke havde tid på grund af skole og kørekort, så det var lidt hårdt.”* (Jesper, Bilag 9, Linje 161-165).

Hvorefter Lasse supplerer:

*“Emil mistede nok lidt motivationen tror jeg, så han var ikke lige så meget med”* (Lasse, Bilag 9, Linje 169-170).

Derudover fortæller Lasse ligeledes:

*“Så et par uger senere der var det han (red. Emil) forlod holdet på grund af fodbold”* (Lasse, Bilag 9, Linje 201).

Ovenstående tyder vi som, at de øvrige spilleres engagement og motivation for deres medvirken i AaB esports har været modstridende med Emils, hvilket har gjort, at Emil har forladt holdet. Dette kan relateres til det begreb som Van den Hout et al. (2018) kalder for den kollektive ambition. Kollektiv ambition kan beskrives med citatet:

*“We therefore define collective ambition as the shared sense of intrinsic motivation to operate and to perform as a team based on shared values and the recognition of complementary skills and classify it as a prerequisite for team flow.”* (Van den Hout et al., 2018, p. 403).

Den kollektive ambition opnås ved, at alle spillerne har samme overbevisning om, hvad de skal gøre for at opnå deres mål og en fælles tro på, at de kan opnå dette som gruppe (Van den Hout et al., 2018). Den kollektive ambition vil i den forbindelse føre til, at spillerne bliver mere indre motiverede for den pågældende aktivitet. Ifølge studiet vil det at opnå en kollektiv ambition, have en positiv effekt på et holds motivation og sammenhængskraft (Van

den Hout et al., 2018). Dette stemmer overens med Henriksen (2010), hvori det påpeges, at hvis en spiller er en del af en gruppe, bliver vedkommende udfordret og motiveret, og får ligeledes spilleren til at føle et tilhørsforhold gennem venskaberne på holdet, hvilket kaldes for gruppekohæsion (Henriksen, 2010).

På baggrund af ovenstående studie og de udvalgte citater tyder vi det som, at holdet ikke har opnået det, der skal til for at øge den sammenhængskraften i gruppen, hvori Emils modstridende ambition og motivation i forhold til de øvrige spillere, kan være en grund til at han forlod holdet.

### 6.1.2 AaB's organisation og værdier

I forhold til foreningen bad vi CS:GO-afdelingslederen om at redegøre for AaB's værdier, og hvordan de søger at efterleve disse. Et citat fra Bo beskriver nogle af de værdier, som han gerne ser spillerne på Akademiholdet efterleve:

*“Sportsmanship og fairplay... det sikrer vi ved hele tiden at sørge for at holde hinanden op på altid være et godt forbillede og altid sørge for, at vi behandler modstanderen med respekt og også hinanden, men det nok mere over i den der hedder respekt og ansvarlighed. Men man kan sige, at det her med respekt, ansvarlighed, sportsmanship og fairplay, er noget der også kommer igennem, at man har nogle voksne dannede mennesker som forbilleder” (Bo, Bilag 6, Linje 145-150).*

Bo nævner de to værdier; sportsmanship og fairplay. Ifølge Danioni et al. (2017) anses disse som sportslige værdier, og mere specifikt moralske værdier, eftersom at moralske værdier indebærer, at man udviser respekt for reglerne og respekt for andre (Danioni et al., 2017).

Foruden CS:GO-afdelingslederen, nævner Jesper, hvordan han er blevet bedre til at tage ansvar gennem sin tid som spiller i AaB esports, hvilket fremgår i nedenstående citat:

*“... og jeg er blevet mere moden. Jeg er blevet bedre til at gribe tingene an, hvis man kan sige det sådan. Jeg har fået en ny måde at tænke situationerne igennem, og jeg er blevet bedre til at tage ansvar, når vi spiller for eksempel. Men også i den virkelige verden og samarbejde. Det er også blevet lidt bedre, fordi det jo er en holdsport, det er ikke individuelt, så samarbejde, det er også at tage initiativ.” (Jesper, Bilag 9, Linje 392-396).*

Netop ansvarlighed beskrives ligeledes som en værdi, der styrker et individs moralske karakter (Danioni, et al., 2017; Rudd, 2005). Foruden de moralske værdier nævner Danioni et al. (2017) også kompetencemæssige værdier og statusværdier. De kompetencemæssige

værdier handler om, at spillerne er i stand til at vise sine evner og samtidig er i stand til at sætte målsætninger for sig selv (Danioni et al., 2017). Oskar beskriver i nedenstående citat, hvordan han mener, at trænerne arbejder med målsætninger, og hvordan han selv gør:

*“Chris, han er rigtig god til at sige ‘Det her er jeres mål, hvor langt er i med dem, hvad mangler I og hvordan skal vi gøre det?’ Mig personligt med mine mål... jeg sætter altid høje mål til mig selv...”* (Oskar, Bilag 8, Linje 208-210).

Thomas’ forhold til personlige målsætninger beskrives i nedenstående citat:

*“Altså individuelle mål der har jeg ikke rigtig sat mig noget konkret.”* (Thomas, bilag 8, linje 233).

Citaterne tolker vi som, at Oskar har en klar opfattelse af, hvordan han og holdet arbejder med de kompetencemæssige værdier. Derudover var der ingen af de øvrige spillere, der nævnte, at de arbejdede med personlige målsætninger, hvor Thomas nævner, at han ikke arbejder med individuelle målsætninger.

Det sidste punkt er statusværdier, hvilket indebærer det at påtage sig lederrollen på en positiv måde (Danioni et al., 2017).

I den forbindelse fortæller Jesper og Lasse, at de ikke har en in-game leader længere:

*“Nu havde vi jo Emil på holdet, og han havde ikke lige så meget tid, så han var nok lidt uden for i forhold til os andre på holdet (...) og så var der Emil, der ikke havde tid på grund af skole og kørekort, så det var lidt hårdt.”* (Jesper, Bilag 9, Linje 161-165).

Hvorefter Lasse supplerer:

*“Emil mistede nok lidt motivationen tror jeg, så han var ikke lige så meget med”* (Lasse, Bilag 9, Linje 169-170).

I afsnit 6.1.1.1 viste vi citater, der påpegede, at holdet sjældent havde en træner til stede under træning og kamp, hvor spillerne i højere grad selv stod for at facilitere disse. På den baggrund tolker vi de ovenstående udtalelser som, at der er opstået udfordringer med henblik på at efterleve de værdier der indebærer status, hvilket kan forklares ved, at der ikke har været en in-game leader og kun sjældent en træner til stede til at udvise lederskab.

Først og fremmest tolker vi Bo’s udtalelse som, at AaB esports udelukkende beskæftiger sig med de moralske værdier, hvori spillerne nævner, at de har udviklet sig. I og for sig er dette en god ting, eftersom at Henriksen (2010) fokuserer på at organisationen skal være i stand til at præsentere og arbejde med de værdier, som de går ind for i praksis. I dette tilfælde stiller vi os kritiske overfor det faktum, at de udelukkende beskæftiger sig med de moralske værdier. Med henblik på de kompetence- og statusmæssige værdier, kan det diskuteres, hvorvidt spillerne udvikler sig på disse punkter. Oskar nævner, at træneren, Chris,

er god til at sætte målsætninger for spillerne, men det er værd at stille sig kritisk over for, hvorvidt dette bliver faciliteret i praksis, eftersom at spillerne som regel styrer træningerne selv. Vi tolker på baggrund af ovenstående, at trænerne ikke er i stand til at præsentere spillerne for disse værdier og derved udvikle spillerne på de punkter. Ifølge Henriksen (2010) kan dette have negative konsekvenser for spillernes fremtidige udvikling og derved AaB esports evne til at facilitere et godt talentudviklingsmiljø gennem værdier.

### 6.1.3 Afdelingslederen & bestyrelsen

Som et led i TUM-modellens mikromiljø, spurgte vi ind til, hvordan CS:GO-afdelingslederen arbejder og hvad hans opgaver består i, og hvilke sparringspartnere han benytter sig af i AaB esports. Dertil gav han følgende redegørelse:

*”... man har det overordnede ansvar for både vedligeholdelse og udvikling af afdelingen (...) Og så er der også... en opgave i at samarbejde med øvrige afdelinger og bestyrelsen i forhold til strategi, men også lokale forandringer og forandring på tværs af afdelingen som sagt, så vi får et fællesskab og sammenhold. Til sidst så vil jeg også sige at der er et samarbejde med HR-afdelingen...” (Bo, Bilag 6, Linje 34 & 63-65).*

I den forbindelse går han mere i dybden med at beskrive vigtigheden i at have det sjovt i foreningen, samt hvordan spillerne lærer på baggrund af klubbens undervisningsmateriale:

*“Sørge for, at vi har det sjovt sammen, sørge for at forstå, at hvis man har det sjovt, så giver det et fedt fællesskab, hvor man også skaber en grundbund for det her... det hedder læring og uddannelse, som vi også har en værdi omkring, og det er særligt mig, som afdelingsleder, der sørger for at den læring, der skal ud til spillerne og holdene, at det kommer fra de trænere de har. Og det er mig der udvikler på det som leder, via det materiale vi har i klubben.” (Bo, Bilag 6, Linje 139-144).*

I den kommende udtalelse giver Bo en beskrivelse af hvem, og hvordan han sparrer med de forskellige aktører i AaB esports, når der skal træffes beslutninger:

*“Det kommer an på hvilken henseende, altså for hvis det har noget at gøre med for eksempel udviklingen af afdelingen, jamen så kan det være, at det har mere relevans for nogle af holdtrænerne end for eksempel med HR. Det kunne eksempelvis være udviklingen af et ny hold. Der sparrer jeg selvfølgelig med de trænere, der har erfaring inden for et område lignende det eller som skal være en del af det. Hvis det handler om noget administrativt, så er det måske andre afdelingsledere, der måske har været ude for noget lignende eller andre*



*ledende folk i forhold til, hvad det er man ønsker administrativt. Det kunne eksempelvis være bestyrelsen, som måske har noget der. I forhold til frivillige, så vil det selvfølgelig være HR man sparrer med, hvis man skal håndtere nogle ting.” (Bo, Bilag 6, Linje 82-90).*

Overordnet set giver ovenstående udtalelser et indblik i, hvad CS:GO-afdelingslederens rolle og ansvarsområder er. Det er væsentligt at fremhæve disse udtalelser, da Bo er bindeleddet mellem Akademiholdet, HR og bestyrelsen. Han er ligeledes den person, som har ansvaret for udvikling i CS:GO-afdelingen, hvor han i den sammenhæng sparrer med forskellige aktører i AaB esports, alt efter hvilken opgave han skal løse.

Ifølge Henriksen (2010) bidrager en stærk organisationskultur og sammenhængskraft til stabilitet i en forening. Derudover har organisationskulturen og dens generelle tilgang til talentudvikling en betydning for, hvorvidt en udøver udvikler sig (Henriksen, 2010). Vi tolker på baggrund af Bos udtalelser, at der forekommer en stærk sammenhængskraft på tværs af foreningen, hvilket bidrager til, at AaB esports skaber stabilitet i foreningen. Derudover er AaB esports organisationskultur afgørende for, at spillerne udvikler sig. Det kommer til udtryk ved, at der er en sammenhæng mellem foreningens bestyrelse, HR-afdeling og CS:GO-afdeling, således at der inddrages flere aktører inden beslutningerne træffes.

Det er vanskeligt at argumentere imod, at AaB esports organisationskultur og sammenhængskraft på tværs af niveauerne i foreningen har en positiv indvirkning på udviklingen af Akademiholdets spillere. På dette punkt stemmer litteraturen fra Henriksen (2010) overens med måden som AaB esports bør drive foreningen på, i forhold til talenternes fremadrettede udvikling.

#### 6.1.4 Betydningsfulde holdkammerater og trænere

*I forbindelse med vores interviews spurgte vi ind til, hvilke personer, der har haft betydning for akademispillernes udvikling. I dette afsnit belyses de personer, som kan relateres til TUM-modellens mikromiljø. Derudover beskrives spillernes interne forhold til hinanden, og hvordan det kommer til udtryk i praksis.*

Først og fremmest belyses nogle af udtalelserne fra spillerne, hvor de beskriver og nævner betydningsfulde personer, der har haft og stadig har indflydelse på deres udvikling:

*“De to personer jeg vil nævne, det er Lange, som spillede på Elemental eSports, hvor han var min coach, og han hjalp meget med alt muligt forskelligt. Og så Galax (red. tidligere*

*holdkammerat) fra Sera. Han er dedikeret og hjalp mig igennem en masse ting, som jeg ikke vidste.” (Lasse, Bilag 9, Linje 61-63).*

Lasse er ikke den eneste, der nævner trænere og holdkammerater som værende vigtige. Det samme gør sig gældende hos Thomas og Jesper, der kommer med følgende udtalelser:

*“... Så havde jeg også en træner i Hjørring eSport, som jeg kan huske, der altid gav mig ros, og han var altid glad for at have mig der, som gjorde, at jeg samtidig var rigtig glad for at spille der. Så er der også min gode holdkammerat, Jesper. Ham har jeg spillet med i cirka to år, og det har altid været rigtig godt at spille med ham.” (Thomas, Bilag 8, Linje 74-77).*

Jesper har ligeledes følgende udtalelse:

*“Jeg synes, at folk der har hjulpet mig til at blive bedre, det er blandt andet Kenny (red. tidligere træner) og Bjørn og flere forskellige, der har hjulpet mig med at starte op. Da jeg startede i AaB, der havde jeg ikke det største niveau, men når du lærer ting fra folk, der har mere erfaring, så bliver du hurtigt bedre og så udvikler du dig mere.” (Jesper, Bilag 9, Linje 53-56).*

De ovenstående udtalelser viser, hvor stor en betydning både trænere og medspillere har for en spillers udvikling. I den sammenhæng er det ideelt at koble det første punkt i beskrivelsen af TUM-modellen fra Henriksen (2010), som omhandler ’støttende træningsgrupper’. Disse betydningsfulde personer er en fast og tæt bestanddel af den enkelte spillers dagligdag. Ifølge Henriksen (2010) vil en træningsgruppe, der formår at have god kommunikation, bidrage til en større sammenhængskraft i gruppen, som medvirker til, at den respektive gruppe i højere grad forbliver sammen.

*”Jeg synes, vores kommunikation i spillet er rigtig god. Jeg synes vi er gode til at sige til hinanden, hvis der er noget der går dårligt, eller hvis vi skal fikse et eller andet. Uden for spillet er det måske lidt værre... Vi var bange for at træde hinanden over tæerne, man havde ikke lyst til at såre hinandens følelser uden for spillet. Det er sådan jeg ser det i hvert fald.” (Lasse, Bilag 9, Linje 180-182 & 188-189).*

Vi tolker ovenstående citat fra Lasse som, at sammenhængskraften og kommunikationen uden for spillet ikke er optimal, hvilket ifølge Henriksen (2010) påvirker holdets sammenhængskraft, da de er bange for såre hinandens følelser ved at være ærlige over for hinanden. Selvom at spillerne formår at fungere sammen inde i spillet, så vil det ifølge beskrivelsen af TUM-modellens første punkt (Henriksen, 2010), have en negativ indvirkning på spillernes udvikling, hvis ikke de formår at kommunikere og udtrykke sig

uden for CS:GO-serveren. Det vides ikke hvorvidt den manglende sammenhængskraft på holdet og den manglende kommunikation ifølge Henriksen (2010) kan have influeret på Emils beslutning om at forlade holdet, men ifølge TUM-modellen vil sandsynligheden være større grundet de omtalte mangler.

En anden måde man ifølge Henriksen kan facilitere en god sammenhængskraft på holdet, er via støttende træningsgrupper, som beskrives i det kommende afsnit.

#### 6.1.4.1 Støttende træningsgrupper

Støttende træningsgrupper skal forstås som det sportslige mikromiljø, hvori der er et godt fællesskab og en god sammenhængskraft, hvilket er medvirkende til, at spillerne forbliver sammen på holdet og derved har mindre sandsynlighed for at droppe ud.

Et af de tiltag som trænerne har foretaget sig for at styrke fællesskabet blandt spillerne, er facilitering af bootcamps, som herunder forklares af Chris:

*“Noget at det, vi har gjort for at det sociale det skal fungere, det er blandt andet de her bootcamps, hvor vi tager ud og laver nogle sociale ting sammen, hvor de oplever noget andet end CS:GO og har noget andet at snakke sammen om, så de kan udvikle hinanden og lære hinanden endnu bedre at kende”* (Chris, Bilag 2, Linje 123-126).

Hvilken betydning disse bootcamps har haft for spillerne, er Lasse og Thomas med til at beskrive:

*“Det var ikke så seriøst på bootcamp, det var mere for at lære hinanden lidt bedre at kende og være lidt mere sammen og have det sjovt sammen og skabe nogle relationer i forhold til i hverdagen, hvor det bare er for at træne for at blive bedre.”* (Lasse, Bilag 9, Linje 146-148).

Hvorefter Thomas forklarer:

*“Til bootcampen, hvor vi var sammen uden for spillet, der synes jeg, at vi snakkede rigtig godt sammen og havde det rigtig sjovt.”* (Thomas, Bilag 8, Linje 200-201).

Disse udtalelser passer med de fund, der er gjort i Meng-Lewis et al. (2021), hvori det påpeges at et godt teamwork og god kommunikation gør, at spillerne vil nå længere i deres karriere. Her tolker vi, at spillerne på Akademiholdet har fået et positivt udbytte af disse bootcamps, hvor spillerne har fået en bedre relation til hinanden. Dette kan ifølge Meng-Lewis et al. (2021), men ligeledes Henriksen (2010) være medvirkende til at forhindre dropout.

Selvom Lasse og Thomas virker positive omkring bootcamps, giver Jesper på den anden side udtryk for, at det ikke er trænerne, der har størst betydning i forhold til at facilitere fællesskabet på holdet, men derimod spillerne selv, hvilket kan udledes af følgende citat:

*“Jeg ved ikke helt om det er trænerne, der står mest for at styrke fællesskabet på holdet, for vi er gode til selv at tage initiativ, når det er og snakke sammen i fritiden. Så jeg føler, at vi selv spiller den største rolle i forhold til, det synes jeg. Men trænerne er også gode nok til at komme ind og hygge med os, hvis de har tid til det” (Jesper, Bilag 9, Linje 115-117).*

Ovenstående tolker vi som, at trænerne på den ene side er gode til at facilitere fællesskabet gennem bootcamps. På den anden side er Jesper af den holdning, at det i højere grad er spillerne selv der med til at facilitere dette i forbindelse med træninger. Vi tolker derfor, at de sociale relationer på holdet er gode, men at der er uenigheder omkring, hvordan og i hvilken sammenhæng disse faciliteres.

Et studie af Martin et al. (2014) beskriver nogle af de udfordringer der kan opstå, når udøvere inddrages og er en del af en sportslig gruppe. Studiet inddrager og belyser følgende faktorer; sammenhængskraft, roller, social identitet, konflikter og kliker som værende en del af den gruppeproces der finder sted (Martin et al., 2014). Ifølge Henriksen (2010) skal der være en god sammenhængskraft og et godt fællesskab blandt spillerne for at undgå dropout, men dette er blot to faktorer, hvorfor TUM-modellen ikke tager højde for spillernes rolle, de kliker der kan opstå og den enkelte spillers sociale identitet, da disse parametre ligeledes influerer på gruppen (Martin et al., 2014).

Hvis ovenstående skal kobles på AaB Akademis situation, så skal trænerne være opmærksomme på flere elementer end blot sammenhængskraften og fællesskabet på holdet. De er også nødsaget til at have øje for, om der dannes kliker på tværs af Akademiholdet, da kliker ifølge Martin et al. (2014) kan påvirke spillerne negativt, være stressende og bidrage til dårlige præstationer hos den enkelte spiller (Martin et al., 2014).

Foruden kliker skal trænerne også være opmærksomme på den enkelte spillers rolle. Det er vigtigt for at en gruppe kan lykkes, at den enkelte spiller har accepteret sin rolle på holdet og er villig til at tage det ansvar, der forventes af dem. Hvis spillerne er indforståede med deres rolle, så vil holdet i højere grad være i stand til at præstere (Martin et al., 2014). Hvis ikke spillerne kan acceptere deres rolle, kan det modsat medvirke til konflikter på holdet, der på sigt kan have en negativ indflydelse på den enkelte spillers udvikling. Da Emil stadig spillede på holdet, kan der ifølge Martin et al. (2014) være opstået uoverensstemmelser omkring hvor meget tid og energi den enkelte spiller skulle ligge i sin medvirken på

Akademiholdet, og eftersom at Emil havde mindre tid og samtidig var holdets in-game leader, kan der være opstået konflikter i forhold til rollefordelingen, som i sidste ende har gjort at Emil har forladt holdet.

### 6.1.5 Rollemodeller

Når vi taler om rollemodeller og deres indflydelse på den unge udøver, så er der flere aspekter, som skal tages højde for. Det ene omhandler de rollemodeller der er intern i klubben eller foreningen, som i dette tilfælde er AaB's Main-hold. Vi spurgte afdelingslederen, hvordan Akademiholdet og Main-holdet samarbejder, hvortil han gav følgende forklaring:

*”Formålet er selvfølgelig, at de skal suge noget til sig i forhold til Main-holdet. De skal lære af dem. Vi forsøger at have et samarbejde mellem de to hold så vidt muligt, så de på et eller andet sted kan få lov at suge lidt til sig. Og som jeg sagde før, så bliver man bedre af at være i omgivelser med nogle, der er dygtigere end en selv (...) Det er ikke ensbetydende med, at de spiller kampe eller som sådan har noget med førsteholdet at gøre, men at de kommer op i truppen og får lov at træne med et par gange om ugen, jamen det betyder en hel del. Det er lidt det samme vi prøver at gøre her med sparring omkring det. Helt konkret er det noget vi har gjort en del gange i den her sæson, og det er, at ingame-lederen (red. Holdkaptajnen) fra Akademiholdet har fået lov at sidde med og lytte på Teamspeak (red. Taleprogram) og se med inde i spillet gennem mit point of view, som coach og så kunne få lov at skrive lidt med mig og observere og høre, hvordan man kommunikerer.” (Bo, Bilag 6, Linje 257-260 & 262-268).*

Vi var nysgerrige på, om det udelukkende var Akademiholdets holdkaptajn, der var inde over Main-holdet og vi spurgte derfor ind til dette:

*”... Er det kun ingame-lederen, der har fået lov i den her sæson?” (Daniel, Bilag 6, Linje 272).*

*”Det har det ikke altid været, men det har det været specifikt den her sæson. Før i tiden har det også været andre folk, der både har kunnet få noget ud af det, men også har været villig til det, fordi det kræver også... det kræver også en vis evne og selvrefleksion og selvindsigt for at kunne sidde og lære sådan noget her og tage noget til sig.” (Bo, Bilag 6, Linje 273-276).*

I den sammenhæng var vi interesseret i at høre, om dette stemte overens med træneres oplevelser, eller om de havde erfaret andet, hvortil træneren, Bjørn svarer:

*”Ja det er jo så ikke rigtig tilfældet i øjeblikket. Og lidt firkantet sat op, så har vores Akademihold ikke haft stabilitet og niveau til, at det har givet mening at køre noget sparring med Main-holdet (...) Fordi Main-holdet er så markant dygtigere. De ligger nummer 6 i Danmark (...) Der er så stor niveauforskel på holdene, at det sparringsmæssigt er spild af Main-holdets tid.”* (Bjørn, Bilag 7, Linje 334-336; 340-342).

Afdelingslederen og trænerens udtalelse stemmer ikke overens med hinanden, eftersom af Bo mener, at der har været en enkelt spiller, der har været i forbindelse med Main-holdet, hvorimod Bjørn mener, at der ikke er sket noget på den front overhovedet. I den forbindelse er det nødvendigt at fremhæve spillernes oplevelse i forbindelse med Akademi og Main-holdets sparring for at få deres syn på sagen, hvilket kan ses i følgende citat:

*“Det sker ikke.”* (Jesper, Bilag 9, Linje 292). samt *“Det har vi ikke gjort. nej, aldrig.”* (Lasse, Bilag 9, Linje 296).

Dertil uddyber Jesper:

*“Jeg har spillet mod dem en eller to gange på et tidligere line-up, men der er sket så stor forskel på det nuværende Main-hold, at de er blevet for gode, så det ville næsten være spild af deres tid, at vi bare får klø.”* (Jesper, Bilag 9, Linje 298-300).

Vi spurgte ligeledes en af de andre spillere, Thomas, som udtalte følgende:

*“Jeg har egentlig ikke oplevet særlig meget kontakt til Main-holdet. Så skulle det være sådan en som Jarko (red. Main-spiller), han er kommet ned til os og snakket. Men det er ikke fordi, at vi har sparret så meget omkring CS:GO eller taktikker.”* (Thomas, Bilag 8, Linje 287-289).

Hvis vi tager et nærmere blik på rollemodellers betydning, så vil det ifølge Henriksen (2010), samt Larsen et al. (2013) have en positiv indvirkning på akademispillerne, hvis AaB esports er i stand til at facilitere et samarbejde mellem spillere fra forskellige aldersgrupper og niveauer, hvilket i dette tilfælde udgøres af de unge talentspillere fra Akademiholdet og de erfarne elitespillere fra Main-holdet. Et sådant samarbejde vil inspirere akademispillerne til at sætte målsætninger for dernæst at stræbe efter dem (Larsen et al., 2013). Denne holdning bakkes op af Russel et al. (2005), der undersøger faktorer, der har betydning for en succesfuld overgang fra junior- til seniorudøver. Her påpeges betydningen af at have rollemodeller som værende vigtigt for udøverens tilgang til sporten og kan føre til langsigtet udvikling hos den pågældende udøver (Russel et al., 2005).

I forbindelse med ovenstående udtalelser fra afdelingslederen, den ene akademitræner og spillerne, forekommer der uoverensstemmelser i forhold til, om der reelt er en form for sparring med Main-holdet. Vi tolker ud fra Bjørn og spillernes udtalelser, at det ikke er

tilfældet, hvilket kan have negativ indvirkning på akademispillerne, eftersom at sparringen ikke finder sted. Ifølge Bjørn bliver sparringen ikke faciliteret grundet ustabilitet i Akademiholdets spillertrup og grundet for stor niveauforskel, hvorved han antager, at det ikke vil gavne akademispillerne.

I en af de tre cases fra Henriksen (2010), benyttes de ældre atleter ind imellem som hjælpetrænere på de yngre hold, hvilket i høj grad har inspireret de yngre atleter og gjort dem mere engagerede i sporten. Denne metode har AaB esports ikke gjort brug af, men eftersom at trænerne mener at Main-holdet er for gode til at spille side om side med Akademiholdet, ville dette være et godt alternativ. Ifølge Meng-Lewis et al. (2021) vil det i AaB Akademis tilfælde være fordelagtigt at arbejde med rollemodeller, da de, ligesom Henriksen (2010) pointerer, i højere grad kan inspirere de yngre atleter til at arbejde hårdere for at nå sine mål (Meng-Lewis, 2021). Dette må siges at være tilfældet for AaB-Main, da disse eliteudøvere befinder sig i top-100 i verden og har succes i den hjemlige liga, hvorfor vi antager, at de vil udgøre ideelle rollemodeller for de unge akademispillere. Det er af den grund ikke en hensigtsmæssig strategi at undlade sparring med Main-holdet, med den begrundelse, at Akademiholdet er for ustabil eller niveauforskellen er for stor. I stedet burde Akademiholdet ifølge Henriksen (2011) og Meng-Lewis (2021) benytte sig af førsteholdets spillere og dets succes og sørge for, at Akademiholdet drager fordel af denne ressource.

Ud fra ovenstående kan der stilles spørgsmålstejn ved, hvorfor Afdelingslederen nævner, at der forekommer sparring mellem en spiller fra Akademiholdet og Main-holdet. Det kan enten skyldes, at det er ønsket, at det var aktuelt, hvorved han blot nævner det, for at CS:GO-afdelingen skal fremstå bedre end det reelt er tilfældet. Der er mulighed for at denne sparring mellem spilleren og Main-holdet, er sket uden at trænerne og de øvrige spillere har været bevidste om det, hvilket dog giver anledning til at tro at kommunikationen mellem trænere, ledere og spiller i organisationen, generelt kunne være bedre.

### 6.1.6 Personlig udvikling

*Udover at rollemodeller har en vigtig betydning for spillernes udvikling, så har trænerne også et ansvar for at facilitere deres personlige udvikling og give dem redskaber til at begå sig i et fremtidigt elitemiljø. Dette kan faciliteres gennem udviklingen af psykosociale evner, og hvorvidt AaB esports er i stand til at facilitere dette, præsenteres og diskuteres herunder.*

Oskars personlige udvikling kan udledes af følgende citat:

*“Mig personligt, så har jeg udviklet mig meget, i forhold til at kunne forklare mig selv, kan man sige. Jeg har altid været den på holdet, som førhen skulle have tingene at vide for blive bedre til spillet, men da jeg kom til AaB esports, så var jeg lige så meget den, der også kunne komme med gode råd til folk” (Oskar, Bilag 8, Linje 350-353).*

Og Thomas udtaler følgende omkring sin personlige udvikling:

*“Jeg synes, at jeg blevet meget mere selvsikker i forhold til, hvordan man skal gøre ting” (Thomas, Bilag 8, Linje 367).*

Ovenstående tolker vi som, at spillerne har udviklet sig på personlige områder i forbindelse med deres tid i AaB esports. Hvordan trænerne søger at arbejde med spillernes personlige udvikling præsenteres her af Bjørn:

*“Der er sådan noget som selvstændighed eller kommunikation, jamen det er jo forskelligt fra spiller til spiller, hvad den enkelte ønsker eller mangler for at bliver dygtig.” (Bjørn, Bilag 7, Linje 445-447).*

Nedenstående citat har til formål at forklare, hvad trænerne hovedsageligt har fokus på, når de arbejder med personlig udvikling:

*“... næsten alle spillere jeg har haft igennem de to år, der har kommunikationen været en af dem, for det er nøgleordet i CS:GO. Det er, at man kan kommunikere, så det er en af de ting vi fokuserer meget på, og så ser vi selvfølgelig også gerne, at jo mere vi kan gøre dem dygtigere i forhold til selvstændighed og de her ting, det er selvfølgelig et stort plus.” (Bjørn, Bilag 2, Linje 453-456).*

Ovenstående kan kobles til Lasses udtalelse omkring kommunikationen på holdet:

*“Jeg synes, vores kommunikation i spillet er rigtig god. Jeg synes vi er gode til at sige til hinanden, hvis der er noget der går dårligt, eller hvis vi skal fikse et eller andet. Uden for spillet er det måske lidt værre” (Lasse, Bilag 9, Linje 180-182 & 188-189).*

Vi tolker Bjørns udtalelse som, at trænerne hovedsageligt arbejder med spillernes kommunikation, hvorefter andre personlige faktorer såsom selvstændighed blot ses som en bonus. Dette bekræftes af Lasse, hvor han på den anden side forklarer, at kommunikationen udelukkende er god i selve spillet og ikke uden for.

Vi stiller os kritiske overfor træneres tilgang til spillernes personlige udvikling, eftersom at de næsten udelukkende beskæftiger sig med holdets kommunikation og ikke foretager tiltag, der udvikler spillerne på øvrige punkter. Personlig udvikling anses som en vigtig faktor i forbindelse med talentudvikling, eftersom at disse evner kan være gavnlige uden for sporten, men også i forbindelse med modgang og transitioner i den sportslige



kontekst (Henriksen, 2010). Ved at arbejde med personlig udvikling, udvikler man ikke bare på spillerne nu og her, men man kan som træner, være med til at sikre spillernes fremtidige virke i sporten. Generelt er det fordelagtigt, at trænerne har øje for den personlige udvikling i sportslige sammenhænge, hvilket et reviewstudie af Eime et al. (2013) også konkluderer. Især sport i gruppesammenhænge styrker udviklingen af udøvernes selvbevidsthed og personlige udvikling, hvilket influerer positivt på deres sociale sundhed (Eime et al. 2013).

Nedenstående citater giver et eksempel på, at der dog er uoverensstemmelser mellem trænerne og spillerne:

*“I forhold til spillernes udvikling, så en ting er selvfølgelig det CS-mæssige, det er jo selvfølgelig altid interessant, men der hvor jeg synes, at vi arbejder mest med dem, er mere på mentale punkter, i forhold til psykologien, at de ikke skal ‘tilte’, det her med at være negativ og udad reagerende, både på sig selv, men også på sine holdkammerater. Det arbejder vi rigtig meget med i forhold til kommunikation, at man kommunikerer klart og tydeligt.” (Bjørn, Bilag 7, Linje 275-279).*

Hvordan trænerne har arbejdet med det at ‘tilte’, i praksis, kan udledes af citatet fra Jesper:

*“... jeg tror, det kunne være meget nice at få en til at komme med nogle gode tips til, hvordan du lader vær med at ‘tilte’ og til at være mere fokuseret. Men det er ikke et emne vi har taget op.” (Jesper, Bilag 9, Linje 330-332).*

På den ene side er akademitrænerenes hensigt, i forhold til spillernes personlige udvikling, ifølge litteraturen fra Henriksen (2010) og Eime et al. (2013) det rette at fokusere på. Eime et al. (2013) påpeger netop den positive påvirkning, som sport har på de sociale og psykosociale evner. På baggrund af ovenstående citater, virker det ikke til, at trænerne formår at facilitere den personlige udvikling hos samtlige spillere. Bjørn forklarer, at de har et konkret fokus på at arbejde med at undgå at spillerne ‘tilter’. Dette stemmer ikke overens med Jespers udtalelse, hvori han netop påpeger, at han har behov for, at der kommer nogen ind, der kan hjælpe ham med at undgå at ‘tilte’. Denne uoverensstemmelse kan skyldes, at trænerne enten ikke har de fornødne kompetencer til at udvikle på dette, eller at han blot har svaret, hvad han troede, at vi som interviewere ville høre, hvilket kan kaldes for et *social desirability bias* (Cooligan, 2004, p. 94).

På den anden side kan grunden til, at spillerne ikke oplever, at de har forbedret sig på ovennævnte punkter være, at trænerne ikke altid er til stede under træning og kampe, som også ses i afsnit 6.1.1. Af den årsag er trænerne ikke i stand til at lære spillerne at undgå at “tilte” og udvikle på deres kommunikative evner, som det særligt påpeges i citaterne, hvilket

kan være med til at forklare disse uoverensstemmelser.

Overordnet set er AaB esports tanker om at facilitere spillernes personlige udvikling ideelt, i forhold til at skabe et godt talentudviklingsmiljø. Dog skal trænerne være opmærksomme på, hvorvidt de formår at facilitere det i praksis.

### 6.1.7 Langsigtet udvikling

Igennem vores interviews spurgte vi ind til, hvordan AaB esports ønskede at tilgå spillerne i forhold til udviklingsperspektivet, og hvad målet var. I den forbindelse var vi nysgerrige på, om det var kortsigtede målsætninger, eller om disse var langsigtede. Afdelingslederen Bo giver følgende beskrivelse af visionen for Akademiholdet:

*“Den fælles vision for Akademiholdet, det er, at vi skal skabe de nye spillere til et førstehold, altså supplerer af vores egne talenter. Det er ikke fordi, at jeg tror, at alle kommer op der, men vi skal i hvert fald gøre et arbejde for, at vi kan have en eller to egenudviklede spillere på vores bedste hold. Det er visionen for Akademiholdet.” (Bo, Bilag 6, Linje 98-100).*

Dertil redegør Bjørn for, hvordan de arbejder med udviklingen på Akademiholdet i forhold til den korte og langsigtede bane:

*”I forhold til spillernes udvikling så er vores generelle fokus på den lange bane. Vi ønsker, at spillerne udvikler sig og bliver dygtigere... Dog har vi også altid fokus på den korte bane, og sørger for der kommer nogle resultater. I CS:GO er det meget svært at holde sammen på et hold, såfremt der ikke er resultater, og folk har en idé om, at de kan få et bedre hold hele tiden. Så for at sikre, vi har et hold der kan udvikle sig, kræver det vi altid har et øje mod den korte bane, for at kan udvikle dem på den lange bane.” (Bjørn, Bilag 7, Linje 230-236).*

Bjørn nævner ligeledes i følgende citat, hvordan Akademiholdet kommer i mål med deres udviklingsstrategi, og hvorfor det er en nødvendighed, at der sættes realistiske målsætninger:

*“En af de ting, som vi generelt gør rigtig rigtig godt, det er at vi stiller nogle realistiske krav til spillerne, som vi ved, at det er noget vi kan forvente, at de skal kunne levere. Så for eksempel det her med at sige, at vi træner 4 gange om ugen, det kan lyde meget basalt, men det er faktisk forholdsvis lavt.” (Bjørn, Bilag 7, Linje 585-592).*

Spillernes syn på deres udviklingsperspektiver beskrives eksempelvis af Oskar:

*“Jeg er et meget konkurrencepræget menneske og går meget op i at vinde. Når jeg*

*vinder, så vinder jeg, når jeg taber, så er jeg sur.*” (Oskar, Bilag 7, Linje 32-33).

Et andet perspektiv præsenteres af Jesper:

*“... Bjørn han er jo blevet far og Chris mangler sit skrivebord, så vi er gode nok til selv at stå for det. Men når det er, så stiller vi nogle mål inden vi træner og inden vi spiller kampe. Så sætter vi nogle fokuspunkter, for eksempel kommunikation og så videre.”* (Jesper, Bilag 9, Linje 207-210).

Ifølge Henriksen (2010) er det væsentligt, at den pågældende klub eller forening har fokus på langsigtet udvikling frem for hurtige resultater og tidlig succes. Årsagen til at den langsigtede udvikling er værd at foretrække skyldes, at man på den måde er i stand til at inddrage udøvere på alle niveauer, hvor de føler sig velkomne. Som en effekt heraf kan det hindre, at en udøver stopper.

Vi tolker det ovenstående citat fra Jesper, som at trænerne er gode til at sætte nogle fokuspunkter, når de er til stede, der indebærer at de skal forbedre deres evner og ikke blot at de skal vinde kampen, hvilket Henriksen ser som et succeskriterie for at udvikle på talenterne (Henriksen, 2010). Vi tolker ligeledes ud fra afdelingslederens udtalelse, at når AaB esport har opstillet en vision for Akademiholdet, så må denne være tiltænkt som en langsigtet plan, da han ønsker, at akademispillerne på sigt udvikler sig tilstrækkeligt, til at blive en del af klubbens førstehold. På et administrativt plan har AaB esport ifølge Henriksen den rette tilgang til deres talenter, hvor trænerens mission er at facilitere visionen. Fordelene ved at have et overvejende fokus på den langsigtede udvikling bakkes op af Côté et al. (2014). Her påpeges det, at et langsigtet fokus på udvikling, vil føre til langsigtede resultater, herunder at atleten undgår dropout, opnår øget præstation, samt personlig udvikling (Côté et al., 2014).

Oskar forklarer dog, at han personligt er et stort konkurrencemenneske og af den årsag bliver sur, hvis holdet taber. Vi tolker Oskars udtalelse som, at han i højere grad har fokus på hurtige resultater frem for det langsigtede perspektiv. Det kan have konsekvenser for holdet og afdelingslederens ønske om at have fokus på den langsigtede udvikling. I sidste ende kan det gøre, at andre spillere falder fra, grundet at de ikke føler, at de er utilstrækkelige (Henriksen, 2010). Det var dog ikke muligt at udlede fra interviewene, hvorvidt de øvrige spillere havde samme konkurrenceprægede synspunkt som Oskar, hvorfor vi ikke kan drage konklusioner omkring, hvorvidt dette kan have konsekvenser for holdets udvikling, samlet set. Ud fra Oskars udtalelser stiller vi os dog kritiske overfor, hvorvidt trænerne har været i stand til at facilitere dette langsigtede fokus, eftersom at det i højere grad er spillerne selv har stået for træning og ligeledes er alene til kampe. Det kan have påvirket spillernes perspektiv i forhold til målsætninger, da der ikke har været nogen til at facilitere de langsigtede

perspektiver for dem, hvilket kan forklare, hvorfor Oskar har et overvejende fokus på at vinde kampe.

Modsætningen til den langsigtede udvikling er et fokus på tidlig specialisering inden for sin pågældende sportsgren. AaB esports fokus herpå vil blive udledt i næste afsnit.

#### 6.1.8 Tidlig specialisering

I forbindelse med tidlig specialisering var vi interesserede i at høre omkring AaB esports generelle politik på området, hvorfor vi spurgte CS:GO-afdelingslederen Bo, hvad deres holdning var til, at spillerne dyrkede andre sportsgrene, hvortil han gav følgende svar:

*“Jamen, det har vi som sådan ikke en politik omkring, for det vil vi gerne være åbne for. Jeg synes, at det er forkert, at man i den alder som Akademiholdet har nu, går ind og siger ‘Du skal vælge i den alder her’. Det kan godt være, at det nogle gange giver udfordringer, men det er det vi har valgt at sige at der ikke skal være en politik omkring... Jeg ville ikke sige, at man ikke kan spille på Akademiholdet og spille en anden seriøs sportsgren. Jeg er sikker på, at det vil sagtens kunne lade sig gøre for nogle, men hvis man kombinerer det med andre ting, som man også gerne vil, så begynder det at blive en udfordring.” (Bo, Bilag 6, Linje 240-243 & 248-251).*

Efterfølgende spurgte vi spillerne, om de dyrker andre former for sport eller havde andre interesser, hvortil spillerne gav blandede besvarelser. Halvdelen af dem fokuserede udelukkende på CS:GO, hvor den anden halvdel tidligere har dyrket en anden form sport eller fysisk aktivitet samtidig med CS:GO, hvilket kan ses i nedenstående citat:

*“Jeg gik til tennis, da jeg startede til eSport, men så begyndte det at fylde så meget, at jeg ikke kunne presse skole, lektier, afleveringer og eSport sammen, så jeg blev nødt til at stoppe til tennis. Så i stedet for, begyndte jeg at cykle herhjemme. Hvis jeg havde noget tid herhjemme, så brugte jeg den på at cykle og dyrke noget andet motion. Jeg prøvede virkelig at få noget motion ind, men det har jeg så skåret endnu længere ned på, fordi jeg er begyndt på gymnasiet... Så lige nu om aftenen efter træning, så kan jeg godt finde på at lave noget træning, sådan noget cirkeltræning...” (Thomas, Bilag 8, Linje 267-271 & 274-276).*

I den modsatte ende udtaler Jesper følgende:

*“Altså lige nu går jeg ikke til andet sport, men jeg har jo trænet i fitnesscenter og inden det blev CS:GO, der gik jeg til brydning og fodbold, men lige nu går jeg ikke til noget. Så nu bruger jeg al min tid på CS:GO... Det er fordi, at min motivation for CS:GO, den er rigtig høj. Det er noget jeg rigtig gerne vil, jeg synes det er fedt...” (Jesper, Bilag 9, Linje*

## 271-273 & 277-278).

Overordnet har spillerne på Akademiholdet mulighed for at dyrke andre former for sport eller fysisk aktivitet ved siden af CS:GO. Vi tolker ud fra spillernes udtalelser, at CS:GO fylder meget i deres hverdag, hvorfor de enten selv nedprioriterer eller helt undlader at dyrke anden fysisk aktivitet. Thomas og Jesper har forskellige årsager til deres fravalg, men ingen af dem skyldes en direkte opfordring fra AaB esports, om at droppe andre sportsgrene ved siden af CS:GO. Vi tolker dog Bo's udtalelse som, at overvejelserne omkring hvilken betydning det har at dyrke andre interesser og sportsgrene, ikke har været til overvejelse i klubben. Tværtimod ser Bo det i højere grad som en udfordring, end som en gavnlig faktor, at dyrke mere end en fritidsinteresse ved siden af eSporten.

Ifølge Henriksen (2010) gør AaB esports det rette, når det kommer til tidlig specialisering, da det hos spillerne kan medføre en hård start på deres karriere, hvis de bliver underlagt tidlig specialisering fra start. Måden som AaB esports i dette tilfælde tilgår deres spillere på, medfører i højere grad, at de kan udvikle sig i sit eget individuelle tempo, hvor de har mulighed for at udvikle sig som menneske, hvilket Henriksen (2010) ser som en fordel. Derudover giver det i højere grad plads til, at de kan udfolde sig og skabe relationer og netop afprøve andre former for sport (Henriksen, 2010). På den anden side tolker vi Bo's udtalelse som, at deres politik herom i høj grad beror på det faktum, at de ikke har taget stilling til, hvad deres holdning er, og derfor er hverken positive eller negative omkring, at spillerne dyrker andre interesser ved siden af eSporten.

Det kan diskuteres, om AaB esports tilgang har en reel betydning i denne sammenhæng, eftersom at vi ud fra Thomas udtalelse tolker, at der er begrænset tid til andre interesser, hvis man vælger at spille CS:GO på et højt niveau. Derfor tolker vi det som, at AaB esports, ifølge spillerne udtalelser, stiller for høje krav til, hvor meget tid spillerne skal bruge på CS:GO, således at der ikke er plads til at dyrke andre interesser. Ifølge Côté (2007) vil det på den korte bane betyde, at spillerne forbedrer sig og hurtigere opnår eliteniveau. Bagsiden af medaljen er på den anden side, at spillerne hurtigere bliver udbrændt i sporten, og derved har større sandsynlighed for at droppe ud af sporten i en tidlig alder (Côté et al., 2007). AaB esports bør derfor være opmærksomme på, at det er mere hensigtsmæssigt, at spillerne udvikler sig i sit eget tempo og ligeledes har fokus på den personlige udvikling.

Ud fra ovenstående er det en fordel, hvis AaB esports gjorde mere for at skabe et samarbejde mellem spillernes skole og de andre klubber som spilleren er en del af, hvilket vil gøre, at spillerne ikke føler et lige så stort pres fra disse aktører. Hvorvidt AaB esports er i stand til at facilitere dette, præsenteres og diskuteres i de næste afsnit.

### 6.1.9 Opsummering

Først og fremmest så vi, at sammenhængskraften i organisationen er god, eftersom at Bo gør meget for at træffe beslutninger i fællesskab med andre i AaB esports. Dog forekommer der uoverensstemmelser mellem afdelingslederen og spillerne, i forhold til hvorvidt organisationen lever op til de værdier, som AaB esports står for, hvilket kan have en negativ betydning for stabiliteten i organisationen.

En af de større problematikker vi kunne udlede af interviews var, at holdets trænere for det meste ikke er til stede under træning og kampe, hvilket spillerne og de valgte studier ser som en ulempe i forhold til at facilitere udvikling af spillerne på flere punkter. Det kan blandt andet have haft negative konsekvenser for udviklingen af spillernes psykosociale evner, og kan ligeledes være grunden til, at flere spillere har et resultatorienteret fokus og dermed fokus på tidlig succes, frem for et langsigtet udviklingsperspektiv. Denne tendens skyldes, at trænerne er bevidste om vigtigheden i at udvikle på disse punkter, men at trænerne ikke har været tilstrækkeligt til stede til at facilitere dette i praksis.

En anden faktor der har haft betydning for spillernes udvikling, er facilitering af et samarbejde med erfarne eliteatleter, som i dette tilfælde er AaB esports Main-hold. At trænerne bevidst har valgt ikke at facilitere sådanne et samarbejde, har medført, at spillerne ikke har haft muligheden for at blive inspireret af interne rollemodeller til at udvikles sig og sætte målsætninger (Henriksen, 2010).

Trænerne og afdelingslederen har gennemført flere tiltag på holdet, i forhold til at styrke fællesskabet og sammenhængskraften, hvilket ifølge Henriksen (2010) ses som en fordel med henblik på spillernes udvikling og for at forhindre, at spillerne forlader holdet. Dog viser studiet af Martin et al. (2014), at dette burde være mere nuanceret ved eksempelvis også at inddrage betydningen af roller og social identitet på holdet (Martin et al., 2014). Det kan i sidste ende have betydning for, hvorvidt spillerne fortsætter i klubben eller ej, hvor vi tolker, at det kan have været en af grundene til, at Emil valgte at forlade holdet. Desuden tolkede vi ud fra interviewene, at sammenhængskraften i gruppen ikke optimal, som ligeledes kan være en af årsagerne hertil.

## 6.2 Eksterne faktorer

*Nedenstående afsnit har til formål at belyse hvilken betydning det brede mikromiljø i Henriksens (2010) TUM-model har på akademispillernes udvikling i AaB esports. I den*

*forbindelse præsenteres og diskuteres det, hvilken betydning venner og familien har for spillernes udvikling og fastholdelse af eSporten.*

### 6.2.1 AaB esport & forældre

*Formålet med dette afsnit er at klarlægge hvorvidt, og på hvilken måde AaB esport samarbejder og inddrager spillernes forældre.*

I den forbindelse har vi spurgt ind til dette hos CS:GO-afdelingslederen, som udtaler følgende:

*”Ja... det gør vi. Forstået på den måde, at vi har nogle faste ting, vi gør i klubben, uagtet om man hedder Akademi eller et ungdomshold. Det er sådan set, at den platform vi bruger, der er man som forældrene alle sammen velkommen inde i og kan komme ind i de grupper... Så har vi også holdt nogle forskellige forældremøde på klubniveau, men derudover bliver der ikke som sådan gjort noget specifikt for den enkelte spillers forældre. Det kræver, at man (red. Forældrene) selv er aktive i det, forstået på den måde, at hvis der er træning, eller hvis man eksempelvis holder bootcamp, så kræver det, at forældrene kommer...” (Bo, Bilag 6, Linje 399-405).*

I forlængelse heraf ønskede vi også trænerens opfattelse af, hvordan de samarbejder med spillernes forældre:

*“Vi bruger egentlig ikke så meget... vi er ikke så proaktive i forhold til forældrene. Det er meget, hvis forældrene tager fat i os, så skal vi nok forklare hvordan og hvorledes. Men de her drenge bruger så mange timer på det her, at det ikke kan ske uden forældrenes opbakning” (Bjørn, Bilag 7, Linje 508-510).*

Vi var ligeledes interesseret i undersøge, hvorfor det er vigtigt for foreningen at inddrage talenternes forældre, hvortil Bo svarer:

*”Det er jo altafgørende, for man opnår langt større forståelse for sporten, så det giver meget mere frihed. Det giver gladere forældre, og det giver gladere børn, så det er kun win hele vejen rundt. Og det er også derfor, at vi prøver det, som vi gør. Men det er også svært i en den sport, som vi har her, som er computerbaseret foran en skærm. Så i relation til Akademiholdet, som er et onlinehold, fordi at niveauet er så højt som det er, så derfor er det en ekstra udfordring...” (Bo, Bilag 6, Linje 416-420).*

På baggrund af ovenstående tolker vi, at AaB esport har gjort sig overvejelser med henblik på at inddrage spillernes forældre, og at foreningen stiller deres kommunikationsplatform til rådighed for forældrene, som de frit kan benytte sig af. Men

grundet Bjørns udtalelse, så tolker vi det som, at akademispillernes forældre ikke benytter sig af denne mulighed, men at trænerteamet kun taler med forældrene, hvis forældrene selv tager kontakt til trænerne. Det kan enten skyldes, at forældrene ikke er bevidste og oplyste omkring muligheden, eller at de blot ikke ønsker at benytte kommunikationsplatformen.

Det manglende samarbejde mellem AaB esports og spillernes forældre kan have konsekvenser for spillerens oplevelse af synergi mellem disse aktører (Henriksen, 2010). Studiet af Joiw et al. (2018) viser, at forældre ofte kan virke uforstående over for deres børns engagement med eSport på grund af den usikkerhed, som karrieren er associeret med. På den baggrund påpeges det blot, hvor vigtigt det er at skabe et godt samarbejde mellem klubben og akademispillernes forældre. Vi tolker Bjørns udtalelse i starten af afsnittet som, at trænerteamet ikke er bevidste om vigtigheden i at skabe et gensidigt samarbejde med forældrene med henblik på at fastholde spillerne i AaB esports og eSporten generelt. Vi ser ovenstående som en kritisk faktor med henblik på spillernes udvikling, eftersom at trænerne og resten af CS:GO-afdelingen bærer et stort ansvar i forhold til at inddrage forældrene i spillernes karriere. På den måde vil forældrene udvise en bedre forståelse for deres børns virke i AaB esports, hvor forældrene af den grund vil ses som en støtte frem for en hindring (Henriksen, 2010).

Det er ikke kun forældrenes støtte, der er vigtig at belyse, når det kommer til udvikling og fastholdelse af spillerne. Det samme gør sig gældende, når det kommer til spillernes skolegang. I den sammenhæng spiller skolen ligeledes en væsentlig rolle for, at det enkelte talent på sigt kan lykkes, hvilket fremlægges og diskuteres i det nedenstående afsnit.

### 6.2.2 AaB esports og uddannelse

Ud over at skabe et samarbejde med spillernes forældre, spurgte vi ligeledes informanterne om, hvorvidt AaB esports etablerer et samarbejde med deres skoler, særligt med henblik på at skabe aftaler omkring eksempelvis afleveringer og hvor meget tid det forventes, at de bruger på skolen sammenlignet med eSporten.

Lasse og Jesper bliver spurgt ind til, om der er etableret et samarbejde med deres skoler, hvortil de svarer:

*Lasse: "Nej, ikke ved mig, jeg ved ikke med dig, Jesper"*

*Jesper: "Nej, jeg har ikke nogen aftaler med skolen." (Lasse og Jesper, bilag 9, linje 435-437).*



I den forbindelse forklarer Bo sit synspunkt på samarbejdet med skolerne

*“Vi har ikke et overordnet samarbejde med nogle skoler (...) Nej, vi har sådan mere reageret, når det har været aktuelt... og det er faktisk et punkt, hvor jeg forsøger at udvikle afdelingen lidt proaktivt på den front, fordi jeg ved, at AaB af 1885 har masser af de her samarbejde rent historisk (...) Så det forsøger vi at bruge noget af og tage det lidt med videre på bedst mulig vis og få etableret en form for fast samarbejde frem for, at det bliver en form for brandslukning” (Bo, Bilag 6, Linje 361-368).*

Ud fra ovenstående citater tolker vi det som, at AaB esports ikke har etableret et samarbejde med skolerne, men at Bo kan se en fordel i at etablere sådanne et samarbejde, frem for at kommunikationen med skolerne bliver en ‘brandslukning’, som Bjørn kalder det.

Hvis der er dårlig kommunikation mellem sporten og andre aktører, kan en udøver ifølge Henriksen (2010) blive usikker på sit karrierevalg og derved have større sandsynlighed for at droppe ud af sporten.

I den forbindelse så vi i afsnit 6.1.1, at den tidligere spiller Emil forlod holdet, da han ikke havde tid til både at passe skolen, spille fodbold og CS:GO, hvilket gjorde at han valgte CS:GO fra.

Ovenstående citater sammen med den situation som Emil stod i, kan tyde på, at Emil har oplevet modstridende krav mellem AaB esports og andre aktører, hvor Jesper og Lasse nævner at Emil ikke havde tid på grund af fodbold og skolen. Dette stemmer overens med en udtalelse fra Thomas:

*“Jeg gik til tennis, da jeg startede til eSport, men så begyndte det at fylde så meget, at jeg ikke kunne presse skole, lektier, afleveringer og eSport sammen, så jeg blev nødt til at stoppe til tennis” (Thomas, Bilag 8, Linje 267-268).*

Vi tolker ovenstående som, at det har konsekvenser for spillernes hverdag og valg af fritidsaktiviteter, at spillerne ikke har tid til at passe skolen, hvis de spiller CS:GO og andre interesser. På den baggrund vurderer vi, at hvis AaB esports er i stand til at skabe et samarbejde mellem aktørerne, som eksempelvis skolen, vil det i sidste ende gavne spillerne, da de derved vil føle en synergi mellem aktørerne (Henriksen 2010). Dette kan medvirke til, at der ikke bliver stillet modstridende krav, men at aktørerne i stedet samarbejder, om at finde en fælles løsning til den pågældende spiller. Det stemmer overens med et studie af Borggreffe & Cachay (2012), der undersøgte betydningen af at skulle balancere uddannelse med elitesport. Heri påpeges vigtigheden af, at skolen tilpasser sig unge eliteatleters karriere, således at deres deltagelse i elitesport ikke går ud over deres mulighed for at opnå uddannelsesmæssige resultater (Borggreffe & Cachay, 2012). Det vil på den baggrund gavne

akademispillerne, hvis skolerne eksempelvis satte kravene ned til disse spillere og gav dem dispensation med henblik på afleveringsfrister og tillod dem at have mere fravær, således at der ville være tid til at dyrke deres sportsgren (Borggreffe & Cachay, 2021).

### 6.2.3 Familiens betydning

Støtten fra familien er gennemgående for Akademispillerne, hvilket der gives eksempler på i nedenstående afsnit:

*”Altså mine forældre de er jo virkelig støttende. De skubber mig meget til at blive bedre og min udvikling... Så mine forældre, de skubber mig jo helt vildt i min udvikling... Så de holder virkelig øje med, hvad jeg laver, når jeg spiller og mine kampe, og de spørger, hvordan min træning går. Så skriver de for eksempel på Messenger og spørger, hvad vi laver, og hvem jeg spiller med, og om vi vinder og det hele. Så de er meget støttende og sådan har de været hele vejen igennem.”* (Jesper, Bilag 9, Linje 476-479 & 481-484).

I det andet spillerinterview nævner Thomas:

*”Først og fremmest, så er det jo nok mine forældre. De har altid været rimelig støttende i forhold til computerspil. De vil ikke tage det fra mig på nogen måde. De vil bare lade mig gøre det, hvis jeg har lyst.”* (Thomas, Bilag 8, Linje 72-74).

Jesper og Thomas er ikke alene om at nævne familien som værende betydningsfuld. Det samme kommer til udtryk hos Oskar, som udtaler følgende:

*”Den mest betydningsfulde for mig har helt klart været min far. Jeg har tit været ret nede over CS:GO, fordi den danske scene nede på vores niveau, der skifter man hold rigtig tit og der har min far været inde og sige ‘Oskar, du skal endelig bare fortsætte. Du skal ikke stoppe her, men fortsætte’. Så jeg vil sige, at det er min far, der har givet mig gejsten til at fortsætte med det. 100 procent.”* (Oskar, Bilag 8, Linje 53-57).

I forhold til TUM-modellens tredje punkt beskriver Henriksen (2010) det som værende vigtig, at spillerne har deres forældres støtte til at opnå sportslige mål og i karrieren generelt. Støtten kan både komme til udtryk i form emotionel og økonomisk støtte, hvilket giver større fleksibilitet hos den pågældende spiller (Abubakar et al., 2021; Henriksen, 2010). I øvrigt vil det bidrage til, at spilleren ser familien og dens medlemmer som allierede fremfor fjender, der modarbejder vedkommende (Henriksen, 2010).

I øvrigt bakkedes dette op af Meng-Lewis et al. (2021), da de fandt, at forældrenes støtte til barnet, er en vigtig faktor i de tidlige stadier af barnets eSportskarriere. Forældrenes støtte influerer ligeledes på, om spilleren formår at klare sig godt, og har samtidig en

betydning for, at spilleren ikke falder fra og stopper karrieren (Meng-Lewis et al., 2021). I forlængelse heraf beskriver Abubakar et al. (2021) også, at familien støtte bidrager til spillerens udvikling ved at stille fysiske faciliteter til rådighed (Abubakar et al., 2021).

Generelt viser ovenstående forskning, at familiens støtte er uundværlig, når vi taler om talentets fremadrettede udvikling, og at spilleren fortsætter sin karriere inden for eSporten. Men som nævnt tidligere, så forekommer der forskellige måder, hvorpå forældrene kan støtte spillerne. Vi tolker ud fra ovenstående udtalelser fra spillerne, at de får en emotionel støtte fra familien, da de viser interesse og engagement for spillernes eSportskarriere. Dog udelukker det ikke, at spillerne også modtager økonomisk støtte, men det nævner spillerne ikke under interviewene, hvorfor vi hverken kan be- eller afkræfte den form for støtte fra familien.

I afsnit 6.1.2 så vi, at der kun var et begrænset samarbejde mellem AaB esports og spillernes forældre, hvilket ifølge Henriksen (2010) kan have en negativ indvirkning på spillernes udvikling. Indeværende afsnit viser, at forældrene udviser emotionel støtte til spillerne. Derfor kan det overvejes, hvorvidt samarbejdet mellem AaB esports og forældrene er nødvendigt, så længe at forældrene bidrager med den fornødne støtte de har brug for. Hvis spillerne derimod ikke får støtte fra hjemmefronten, kan det blive problematisk i forhold til det fremadrettede engagement, da det kan skabe tvivl om, hvorvidt CS:GO er det rette karrierevalg.

## 6.2.4 Venners betydning

*I nedenstående afsnit ønsker vi at finde frem til hvilken betydning, vennerne har for akademispillerne. I den forbindelse vil vi inddrage både venner i og uden for det sportslige domæne.*

Vennernes betydning for spillerne udledes på baggrund af nedenstående udtalelser:

*”Så er der også min gode holdkammerat, Jesper. Ham har jeg spillet med i cirka to år, og det har altid været rigtig godt at spille med ham. Jeg føler bare, at jeg har lært ham rigtig godt at kende både online, men også i virkeligheden.” (Thomas, Bilag 8, Linje 76-78).*

Han giver derudover et eksempel på, hvordan hans venner uden for CS:GO støtter ham:

*“Det er mere, at mine venner synes, at det er fedt og så spillede vi CS:GO, når vi kom hjem fra skole...” (Thomas, Bilag 8, Linje 521).*

Jesper fortæller ligeledes hvordan han oplever støtten fra sine venner, men også

hvilken betydning eSporten har for sin deltagelse i sociale arrangementer:

*“Mine venner, de er meget støttende, og spørger hvordan det går, og om man vinder noget. Men nogle gange føler man sig lidt uden for fællesskabet, fordi man prioriterer det her (red. CS:GO) højere. Så man kommer ikke til lige så mange fester og aftener, hvor man bare sidder og spiser og hygger. Eller tager ud og laver et eller andet, så nogle gange kan man godt føle sig lidt uden for.” (Jesper, Bilag, Linje 499-503).*

Ifølge Henriksen (2010) spiller venner en væsentlig rolle, når der tales om støtte til talentet. Ved at det pågældende talent får støtte fra vennerne, giver det mulighed for at fokusere på sporten, da vennerne anerkender og accepterer talentets dedikation til sin sport (Henriksen, 2010).

Med henblik på Thomas’ udtalelser tolker vi, at holdkammeraten, Jesper har en stor betydning for Thomas. Dette giver god mening, eftersom at Jesper står i samme situation, samt at begge spillere er venner. Derudover har Jesper også en eSportskarriere, hvorved han kan relatere til de ting, som Thomas går igennem inden for eSporten. Henriksen (2010) fandt, at udøvere inden for elitesportsport fandt det vanskeligt at bevare sine venskaber uden for sporten, da sportsport tog meget af deres tid, hvorfor de i højere grad værdsatte de venskaber, som de havde inden for sportermiljøet (Henriksen et al., 2010). Det samme kan relateres til eSporten og CS:GO, da det også er en tidskrævende sportsgren, hvorved vi på baggrund af Thomas’ udtalelse tolker, at han værdsætter sit venskab med Jesper, eftersom de både er holdkammerater og venner. Ifølge Henriksen et al. (2010) vil det i øvrigt medvirkende til, at Jesper kan anerkende og forstå Thomas’ dedikation og hans fokus på CS:GO og kan støtte ham den vej igennem (Henriksen et al., 2010). Dog er det værd at hæfte sig ved Jesper udtalelse, da han til tider føler sig udenfor, når det kommer til hans venskaber inden for det bredere mikromiljø, hvor han giver følgende begrundelse:

*“Jo, jeg bliver inviteret, men der er mange gange, hvor jeg er nødt til at sige ‘Nej’, fordi jeg ikke har tid. Men der er også nogle ting, hvor de ved på forhånd, at der kan jeg ikke komme med.” (Jesper, Bilag 9, Linje 507-508).*

Det der forekommer interessant i denne sammenhæng er, at Jesper får støtten fra sine venner, men at han ofte fravælger sociale arrangementer med dem, da AaB esports stiller krav i forhold til tiden der bruges på CS:GO. Vi tolker på Jespers udtalelse som, at det er vigtigt for ham at være med til de sociale arrangementer som vennerne holder. På nuværende tidspunkt virker det til, at Jespers medvirken på Akademiholdet tager meget af hans tid, hvorfor han prioriterer eSportskarrieren over de venskaber, som han har uden for spillet.

Ifølge Kari & Karhulahti (2016) fandt studiet på baggrund af 115 eliteSportsudøvere,

at de på daglig basis træner omkring 5,28 timer, hvilket er tæt på 37 timer om ugen. Det kan kobles på Jespers udtalelse, eftersom han nævner, at han ikke har tid til sociale arrangementer med venner, når der er tale om det brede mikromiljø. På den ene side kan der argumenteres for, at det er præmissen for at spille CS:GO på eliteniveau, og at det ikke kun er AaB esports, der har en forventning om, at spillerne skal lægge adskillige timer i CS:GO. AaB esports, herunder trænerne på Akademiholdet, skal i den sammenhæng være opmærksomme på, at spillernes trivsel internt på holdet er velfungerende, således at de har lyst til at etablere venskabelige relationer med hinanden. Årsagen til det skyldes, at Henriksen et al. (2010) finder, at elitesejlsport er tidskrævende, hvilket gør, at atleterne prioriterer og værdsætter de venskaber, som de har inden for sejlsporten (Henriksen, 2012), hvilket kan relateres til CS:GO og Akademiholdet, da det også er en tidskrævende sport og en præmis for at begå sig på et højt niveau.

### 6.2.5 Opsummering

I afsnittet så vi at samarbejdet mellem AaB esports og spillernes forældre og skole ikke er optimalt med henblik på at understøtte spillernes udvikling bedst muligt. Det kan have negative konsekvenser for en spillers oplevelse af synergi i sin hverdag, eftersom at de derved kan føle et pres fra flere aktører og en konsekvens heraf kan være, at de bliver usikre på deres karrierevalg og har dermed større sandsynlighed ved at fravælge eSporten.

Udover samarbejdet mellem ovenstående aktører har det ligeledes en betydning for spilleren, hvorvidt deres venner og familie støtter dem i deres eSportskarriere. Vi så at flere af spillerne får støtte af deres forældre, hvilket har en positiv indflydelse for deres engagement for CS:GO. På den baggrund kan det samtidig overvejes, hvorvidt det er nødvendigt at etablere et samarbejde mellem AaB esports og spillernes forældre, hvis spillerne allerede får den emotionelle støtte fra familien, som de har behov for.

Flere spillere nævner også, at de får støtte fra deres venner uden for CS:GO, men at det kan være vanskeligt at få tid til sociale arrangementer, da CS:GO tager meget af spillernes fritid. Dette ses som en ulempe for spillerne, men et studie af Kari & Karhulahti (2016) pointerer, at det store tidsforbrug i eSporten sammenlignet med andre sportsgrene blot er en præmis for at dyrke eSport på højt niveau.

## 6.3 Andre faktorer

Dette afsnit beskæftiger sig med faktorer, der ikke har en direkte relation til TUM-modellen. Temaerne i dette afsnit er derimod nogle, som vi har kunnet udlede af interviews, som havende en betydning for spillernes udvikling, hvori nogle af emnerne er specifikt relaterede til eSport og talentudvikling inden for eSport.

### 6.3.1 Udstyr og Faciliteter

*Nedenstående afsnit belyser udstyrets betydning for spillernes præstation. Med henblik på udstyret menes der eksempelvis mus, tastatur, skærm, headset og generelt hardwaredele til computeren.*

Hvilken betydning det rigtige udstyr har for spillerne på Akademiholdet kan ses i følgende citater fra Jesper og Oskar:

*“Jeg vil sige, at det har en stor betydning for, hvordan din præstation kan blive og kan være. Jeg vil sige at i starten, da jeg spillede i AaB, der spillede jeg på en computer, der ikke var særlig god. Jeg tror 120 FPS (red. Billeder pr. sekund på monitor), og det er ikke optimalt. Man skal gerne ligge på 300 FPS, og det havde jeg ikke på det tidspunkt. Så da jeg fik ny computer, der blev jeg hurtigt bedre individuelt.” (Jesper, Bilag 9, Linje 513-517).*

*“Jeg skal have den mus, jeg altid har brugt. Jeg skal have det tastatur, jeg altid har brugt. Headsettet er egentlig lidt 50/50, så længe der kommer lyd ud af det, så er det fint med mig. Og skærmen er nok noget af det vigtigste. Jeg skal have en 240 hertz skærm ellers kan jeg ikke præstere. Så udstyret for mig betyder næsten alt.” (Oskar, Bilag 8, Linje 541-544).*

Vi tolker citaterne som, at udstyret har en afgørende betydning for spillernes præstation og udvikling inden for CS:GO. I den forbindelse spurgte vi trænerne, om de stillede krav til udstyret, som Akademiholdets spillere benytter, hvortil Chris svarede:

*“Vi stiller ikke krav. Vi stiller krav til deres niveau, og hvordan de opnår det. Det er sådan set ligegyldigt for os, om de sidder og spiller på en kartoffel. Skulle deres udstyr nu gå i stykker, så kan de altid låne af klubben (red. AaB esport) indtil de får noget nyt der fungerer. Så for os er det lige meget, hvad de spiller på, bare de kan præstere på det niveau vi forventer af dem.” (Chris, Bilag 7, Linje 543-546).*

På den ene side tolker vi det som, at trænerne ikke stiller krav til spillernes udstyr, hvilket kan begrundes med, at de ikke ser vigtigheden i at have det rigtige udstyr der passer til den enkelte spiller, så længe de præsterer det, der forventes af dem. Derudover kan det tolkes som et indirekte krav fra trænerne, at spillerne har det rigtige udstyr, eftersom at

spillerne fortæller, at de præsterer bedst, hvis de har det rigtige udstyr, samtidig med at trænerne forventer, at de præsterer godt på det udstyr de nu har.

Vigtigheden i at have det rigtige udstyr inden for eSport bliver redegjort af Canning & Betrus (2017) gennem følgende citat:

*“Using quality equipment consistently is important for a few reasons. It helps build consistent and efficient muscle memory habits, and in some cases good equipment gives a player an edge over others.”* (Canning & Betrus, 2017, p. 68).

Dette stemmer overens med spillernes opfattelse af vigtigheden af at have det rigtige udstyr, når de spiller CS:GO. Spillerne mener, at de præsterer bedre, hvis de har det udstyr, de er vant til at bruge eller udstyr der er i god kvalitet. I den forbindelse bør trænerne, ud fra udtalelserne og citatet fra Canning & Betrus (2017), i højere grad have fokus på vigtigheden i at have udstyr, der på bedst mulig vis understøtter spillernes præstation og udvikling inden for CS:GO.

Udstyret er ikke den eneste faktor, der influerer på et godt talentudviklingsmiljø. Det samme gør sig gældende i forhold til aldersforskellen på holdets spillere, som ses i det kommende afsnit.

### 6.3.2 Alder som faktor

Alle spillerne på holdet er enten 16 eller 17 år gamle. Til at belyse hvilken betydningen spillernes aldersforskel har på holdets udvikling, benyttes nedenstående citat fra Oskar:

*“Fællesskabet på holdet er fremragende. Os som spillere, vi klinger i hvert fald sammen personligt. Aldersforskellen er ikke særlig stor. Jeg er den ældste og fylder 18 år om lidt, hvor Jesper er den yngste, og han er næsten lige fyldt 16 år, så det er ikke fordi, at der er særlig stor forskel på os. Og fordi at vi har CS:GO som en fælles interesse, så klinger vi bare sammen. Vi har det skide sjovt sammen til hver træning”* (Oskar, Bilag 8, Linje 85-88).

Vi tolker citatet som, at aldersforskellen sammen med den fælles interesse for CS:GO gør, at spillerne ifølge Oskar har etableret et godt fællesskab og venskab. Dette understøttes af et citat fra Lasse, hvor han fortæller om fordelene ved at spille i AaB esports, sammenlignet med et tidligere hold:

*“... Og så er de også mere på min alder (red. Akademiholdet i AaB esports), så jeg føler, at jeg kan snakke bedre med dem også, så det er måske lidt det eneste.”* (Lasse, Bilag 9, Linje 415-416).

På baggrund af ovenstående tolker vi, at den lave aldersforskel der er mellem spillerne gør, at deres fællesskab er godt, samt at de kan snakke bedre med hinanden, i forhold til hvis aldersforskellen var større.

Fordelene ved at have homogene grupper, målt på eksempelvis alder, er, at disse grupper har bedre forudsætninger for at klarer sig godt og præstere godt, eftersom at disse grupper ifølge Mello & Ruckes (2006) minder mere om hinanden, har det samme erfaringsgrundlag og tænker ens. I en homogen gruppe er der ligeledes ifølge Watson et al. (2014) mindre sandsynlighed for at opstå konflikter.

Ud fra det ovenstående tolker vi, at den lave aldersforskel på Akademiholdet, har haft en positiv indvirkning på fællesskabet og på den baggrund har medført, at de klinger og snakker bedre sammen.

På den anden side kan en heterogen gruppe med større diversitet ligeledes have en positiv effekt på gruppens præstation. Ifølge Mello & Ruckes (2006) skyldes dette, at heterogene grupper har større diversitet og derved forskellige erfaringer og ideer, som de kan bidrage med (Mello & Ruckes 2006). Ulempen ved at en gruppe består af individer fra forskellige aldersgrupper er dog, at de ældre i gruppen har en tendens til at holde fast i vante metoder og er af den grund mindre villige til at ændre på disse, hvilket kan have konsekvenser for gruppens præstation og sammenhængskraft (Prendergast & Stole, 1996).

Ud fra ovenstående ses der både fordele og ulemper ved at udforme homogene grupper, som i dette tilfælde er målt på alder. Vi vurderer, at homogene grupper, i højere grad end ved de heterogene grupper, har en positiv effekt på gruppedynamikken, hvor den heterogene gruppe har mere fokus på præstation. På den baggrund vurderer vi, at AaB esports har gjort det rigtige, ved at vælge spillere der er næsten lige gamle, frem for at vælge spillere med større aldersforskel, eftersom at de stadig er i udviklingsfasen af deres karriere.

#### 6.3.4 Begrænsning ved online træning

*Forud for de fire interviews fik vi at vide, at Akademiholdet træner hjemmefra på deres egne computere, eftersom at flere af spillerne bor langt fra hinanden og langt fra AaB esports træningslokaler og på den baggrund ikke har mulighed for at mødes på daglig basis. Hvilken betydning dette har for spillerne og deres udvikling vil blive præsenteret og diskuteret i det følgende.*

Et citat fra Thomas tydeliggør, hvordan online træninger kan skabe begrænsninger, sammenlignet med fysiske træninger:



*“Det er mere bare sprog, så nogle gange kan det godt være lidt tricky at vide, hvad det man i virkeligheden prøver at sige. Det synes jeg i hvert fald. Man prøver måske at sige det på en lidt anden måde, men kan ikke rigtig forklare det med sit kropssprog.”*

**(Thomas, Bilag 8, Linje 126-128).**

Vi tolker citatet som, at han oplever problemer med at forstå sine holdkammerater, når de skal kommunikere over et online taleprogram på grund af begrænsningen ved manglende kommunikation via kropssprog.

Oskar og Jesper kommer ligeledes med en udtalelse til, hvilken betydning fysisk træning kan have for det sociale på holdet:

*“Sidder man ved siden af hinanden, så er der jo en helt anden stemning. Det er meget federe at kunne give en knuckle til sine holdkammerater efter en god runde.”* **(Oskar, Bilag 8, Linje 137-138).**

*“... jeg tror at det ville give noget ekstra til fællesskabet, fordi man er sammen og ikke online. Man sidder ikke bag sin skærm og snakker, men man kan også se kropssproget på den anden person”* **(Jesper, Bilag 9, Linje 136-138).**

Ovenstående tolker vi som, at det sociale på holdet ville blive forbedret ved fysisk træning og samvær, eftersom at spillerne får en mere fysisk og kropslig interaktion med hinanden. Fysiske træninger bidrager ifølge spillerne til, at der bliver skabt en bedre stemning og atmosfære, sammenlignet med online træning. Dette kan relateres til et studie af Meng-Lewis et al. (2021), hvori godt teamwork og kommunikation er med til at bidrage til spillernes udvikling. Derudover vil man reducere de kommunikative udfordringer, eksempelvis at spillerne kan have svært ved at forstå, hvad hinanden mener, når de taler over en online platform, på grund af den manglende nonverbale kommunikation.

Eftersom at denne problematik udelukkende er relateret til eSport, bliver den ikke adresseret inden for traditionel sport og derfor heller ikke af Kristoffer Henriksen. Ingen har endnu undersøgt forskellen på disse to træningsformer, hvorfor der ikke forekommer noget forskningsmæssig evidens for, hvorvidt fysiske træningssessioner er mere gavnlig for en eSportsudøver sammenlignet med online træninger. Spillerne fortæller dog, at de ser en fordel i at have træninger, hvor de sidder fysisk sammen, fremfor at sidde derhjemme særligt med henblik på fællesskabet. Ifølge Henriksen (2010) har fællesskabet en central betydning for et godt talentudviklingsmiljø, eftersom at venskaber og god kommunikation i gruppen er med til at facilitere et godt talentudviklingsmiljø. På den baggrund vil den fysiske træningsform være mere gavnlig for talentudviklingen på holdet. Vi så dog i en udtalelse fra Oskar, at han spiller bedst med sit eget udstyr:

*“Jeg skal have den mus, jeg altid har brugt. Jeg skal have det tastatur, jeg altid har brugt. Headsettet er egentlig lidt 50/50, så længe der kommer lyd ud af det, så er det fint med mig. Og skærmen er nok noget af det vigtigste. Jeg skal have en 240 hertz skærm ellers kan jeg ikke præstere. Så udstyret for mig betyder næsten alt”. (Oskar, Bilag 8, Linje 541-544).*

På den baggrund udleder vi, at der ligeledes forekommer fordele ved, at spillerne træner hjemme hos sig selv. Det har ikke været mulig at udlede på baggrund af interviews, hvilken faktor der anses som den vigtigste for spillerne, men vi tolker på udtalelserne som, at det ville gavne spillerne at have mere fysisk samvær med hinanden til trods for, at det ikke nødvendigvis gavner deres præstation, at de skal træne med andet udstyr, end hvad de er vant til. I den forbindelse kan spillerne medbringe sit eget udstyr til træningerne, men der er dog en begrænsning herved, eftersom at spillerne bor langt fra hinanden, hvilket medfører logistiske udfordringer, der forhindrer faste fysiske træninger.

### 6.3.5 Andre sportsaktiviteter

*Den fysiske aktivitet er ifølge afsnit 2.0 ikke noget, der per definition adskiller eSport fra at blive anset som en traditionel sportsgren. I praksis er eSporten dog en stillesiddende aktivitet, hvorfor vi i dette afsnit vil undersøge, hvilken betydning fysisk aktivitet har for en eSportsudøver.*

I afsnit 6.1.8 så vi at spillerne på AaB esports ikke på nuværende tidspunkt dyrker andre sportsaktiviteter ved siden af CS:GO, hvilket eksempelvis ses i følgende citat fra Jesper:

*“Altså lige nu går jeg ikke til andet sport, men jeg har jo trænet i fitnesscenter og inden det blev CS:GO, der gik jeg til brydning og fodbold, men lige nu går jeg ikke til noget. Så nu bruger jeg al min tid på CS:GO... Det er fordi, at min motivation for CS:GO, den er rigtig høj. Det er noget jeg rigtig gerne vil, jeg synes det er fedt...” (Jesper, Bilag 9, Linje 271-273 & 277-278).*

Vi tyder dette som, at spillerne har valgt ikke at dyrke andre sportsgrene ved siden af CS:GO, da de mener, at det tager for meget af deres tid.

Et studie af Singh et al. (2012) undersøger betydningen af at dyrke fysisk aktivitet i henhold til, hvor godt elever klarer sig i skolen. Her finder de, at fysisk aktivitet øger kognitionen, hvilket er med til at sænke stressniveauet, øge koncentrationen og gør ligeledes at man bliver i bedre humør (Singh et al., 2012). Netop en god kognition, herunder et lavt stressniveau og høj koncentration er med til at udgøre en dygtig eSportsspiller (Jenny et al.,

2017). På det grundlag tolker vi, at spillerne vil have gavn af at dyrke fysisk aktivitet ved siden af CS:GO. Det er nødvendigt at spillerne, men også trænerne ikke blot har fokus på mål og resultater for at øge spillernes præstation, men at de ligeledes har fokus på, hvad der ellers kan udvikle på talenterne, som i dette tilfælde er fysisk aktivitet.

### 6.3.6 Opsummering

Afsnittet havde til formål at belyse de faktorer, der har betydning for talentudviklingsmiljøet i en eSportsforening, som ikke beskrives gennem TUM-modellen (Henriksen, 2010).

En af de faktorer vi kunne udlede fra interviews, der havde en betydning for spillernes udvikling, er udstyret de anvender til computeren derhjemme. Vi ser det som et kritikpunkt, at trænerne ikke sætter krav til, at spillerne skal have det udstyr, der passer til den enkelte spiller. Vi så i en undersøgelse fra Canning & Betrus (2017) at netop udstyret har en stor betydning for, hvor godt spillerne klarer sig, hvilket også bliver bakket op af spillerne selv. I den forbindelse nævnte flere spillere, at de ligeledes vil se fordele i at mødes fysisk og træne, fremfor at sidde derhjemme, da det vil gavne fællesskabet på holdet og dermed spillernes udvikling (Henriksen, 2010; Meng-Lewis, 2021). Der forekommer logistiske problemer i forbindelse med at facilitere den fysiske træning i AaB esports, eftersom at spillerne bor langt fra hinanden og AaB esports træningsfaciliteter.

Flere spillere pointerede ligeledes fordelene ved, at alle på holdet er jævnaldrende. Her nævnte de, at de af den årsag taler godt sammen, hvilket bakkes op af Mello & Ruckes (2006), der beskriver, at der vil være en bedre gruppedynamik, hvis gruppens medlemmer minder om hinanden og har det samme erfaringsgrundlag. Det har dermed en positiv indflydelse på spillernes udvikling.

Den sidste faktor der beskrives i afsnittet er betydningen af, at spillerne dyrker anden fysisk aktivitet ved siden af CS:GO. Her nævner spillerne, at de ikke dyrker fysisk aktivitet ved siden af CS:GO, eftersom at deres medvirken i AaB esports tager meget af deres tid. Dette ser vi som en ulempe, eftersom at fysisk aktivitet har en positiv effekt på kognition, koncentration og humøret, samt at det kan sænke ens stressniveau (Singh et al., 2012).

## 7.0 Konklusion

Formålet med denne undersøgelse var at besvare den følgende problemformulering:

*“I hvilket omfang kan Kristoffer Henriksens Talentudviklingsmiljø-model, herunder mikromiljøet, anvendes på AaB esports Akademihold i CS:GO, og hvad kan være med til at karakterisere et godt eSports talentudviklingsmiljø?”.*

ESporten er i rivende udvikling i Danmark og på verdensplan. Og i den forbindelse var det interessant at undersøge, hvilken tilgang der var til talentudvikling i en af de eSportsforeninger, der klarer sig bedst i den danske CS:GO-liga (Powerligaen). Vi var interesserede i at undersøge, hvordan en talentudviklingsmodel fra den traditionelle sportsverden kunne være med til at karakterisere talentudviklingsmiljøet i en eSportsforening, der beskæftiger sig med CS:GO. Her fandt vi på baggrund af definitioner fra Guttman (1988), Wagner (2006) samt Hamari & Sjöblom (2017), at eSport kan sidestilles med traditionelle sportsgrene.

Med et videnskabsteoretisk ståsted i den kritiske realisme foretog vi en observation og udførte ligeledes interviews med fire spillere, to trænere og CS:GO-afdelingslederen i AaB esports. Her fandt vi frem til, med udgangspunkt i Kristoffer Henriksens (2010) TUM-model, hvad der karakteriserer talentudviklingsmiljøet i AaB esports. Derudover fandt vi parametre, der kan karakterisere talentudviklingsmiljøet i AaB esports, som ikke beskrives i modellen.

### 7.1 Nøgleresultater fra det nære mikromiljø

Med henblik på spillernes nære mikromiljø fandt vi, at trænernes manglende tilstedeværelse kan have konsekvenser for spillernes udvikling på flere punkter. Under observationen og de efterfølgende interviews fandt vi blandt andet, at trænere for det meste ikke var til stede. Dette kan gøre det vanskeligt for trænere at holde et fokus på den langsigtede udvikling frem for et resultatorienteret fokus (Côté et al., 2014). Trænernes udeblivelse fra de fleste træninger og kampe medfører ligeledes, at de ikke kan facilitere akademispillernes udvikling af psykosociale evner (Eime et al., 2013), som vi anser som en mangel på holdet. Derudover udnytter trænere på Akademiholdet ikke, at foreningens førstehold (Main-holdet) spiller i Danmarks bedste CS:GO-liga og har vundet denne. Vi anser dette hold som potentielle interne rollemodeller for spillerne, hvorved Main-holdets spillere kan have en positiv effekt på akademispillernes målsætninger og engagement for CS:GO (Henriksen, 2010).

Fællesskabet og støtten til hinanden på et hold anses som vigtigt, eftersom at et godt fællesskab gør, at spillerne har større sandsynlighed for at blive sammen og hver især nå længere i sin karriere (Meng-Lewis et al., 2021). Fællesskabet på holdet bliver faciliteret gennem bootcamps og ligeledes på spillernes eget initiativ i forbindelse med træninger og i deres fritid. Spillernes rolle på holdet samt den sociale identitet, kan være bidragende til, at der skabes klikker på holdet, hvorfor trænerne skal være opmærksomme på dette (Martin et al., 2014).

Vi ser, at der er en god sammenhængskraft i organisationen i forhold til beslutningstagen, men at der er uoverensstemmelser mellem afdelingslederen og trænerne omkring, hvilke værdier organisationen har fokus på, hvorfor vi anser dette som værende negativt for stabiliteten i organisationen (Danioni et al. 2017).

## 7.2 Nøgleresultater fra det brede mikromiljø

Ud over det nære mikromiljø undersøgte vi ligeledes det bredere mikromiljø og dets betydning for akademispillerne. Her fortalte spillerne, at de får støtte og opbakning fra deres venner og familie, hvilket har en positiv indflydelse på deres udvikling (Larsen et al., 2013). Det manglende samarbejde mellem AaB esports og spillernes forældre og skoler er på den anden side ikke optimalt i forhold til spillernes oplevelse af synergi i deres hverdag. Det kan medføre, at spillerne bliver usikre på deres karrierevalg i forhold til, hvorvidt det er den rette vej at følge (Henriksen, 2010).

## 7.3 Fund uden for TUM-modellen

Ud over betydningen af mikromiljøet fandt vi ligeledes faktorer, der ikke beskrives i TUM-modellen, som influerer på talentudviklingsmiljøet i CS:GO. En af de faktorer som vi fandt, var betydningen af spillernes udstyr. Trænerne stiller ingen krav til udstyret, hvilket vi ser som et kritikpunkt, eftersom at udstyret spiller en vigtig rolle for spillernes udvikling og præstation inden for eSport (Canning & Betrus, 2017), der ligeledes bakkes op af spillerne.

Spillerne på holdet er jævnaldrende, hvad må siges er en fordel, eftersom at det giver en bedre sammenhængskraft og gruppedynamik (Mello & Ruckes, 2006). En faktor der ligeledes kan styrke fællesskabet på holdet ville være, hvis spillerne kunne træne fysisk sammen, frem for at sidde hver for sig, da flere af spillerne ser fordelene ved dette.

Den sidste faktor vi fandt, der ikke relaterer sig til Henriksens TUM-model (Henriksen, 2010) var, at ingen af spillerne dyrker fysisk aktivitet i sin fritid. Det kan have

konsekvenser for deres præstation i CS:GO, da fysisk aktivitet er med til at sænke deres stressniveau og forbedre deres kognition samt koncentrationsevne (Singh et al., 2012).

## 7.4 Et godt talentudviklingsmiljø i eSport

På baggrund af ovenstående fund og konklusioner, kan vi konkludere, at TUM-modellen generelt kan benyttes i en eSportskontekst. Dog fandt vi faktorer i resultat- og diskussionsafsnittet, hvor eSporten adskiller sig fra den traditionelle sport, blandt andet i forhold til at facilitere et godt fællesskab og gruppedynamik. Esport foregår online og AaB esports træner hjemmefra, hvilket i høj grad skiller sig ud fra traditionel sport, hvor fysiske træningsforhold og samvær ofte er præmissen for at dyrke den pågældende sport. Derudover er eSporten en siddestillende sport sammenlignet med andre sportsgrene og i den forbindelse fandt vi et studie af Singh et al. (2012), der påpegede fordelene ved at dyrke fysisk aktivitet, hvilket kan relateres til spillernes udvikling og præstation i eSporten. Der er af den grund flere punkter, hvorpå TUM-modellen ikke er fyldestgørende i forhold til at beskrive talentudviklingsmiljøet i AaB esports og tydeliggøre, hvad der udgør et godt talentudviklingsmiljø i denne kontekst.

I den forbindelse er det ligeledes vigtigt at hæfte sig ved, at TUM-modellen kritiseres for at inddrage sportsklubber, der ikke klarer sig lige godt på samtlige punkter, der beskriver et godt talentudviklingsmiljø, men som alligevel anses som et godt talentudviklingsmiljø (Feddersen et al., 2021). Dette kunne ligeledes gøre sig gældende for AaB esports, eftersom at vi ikke lavede en forudgående undersøgelse af foreningen. Det betyder, at AaB esports stadig kan anses som et godt talentudviklingsmiljø, hvis de er i stand til at udvikle dygtige atleter, selvom de ikke lever op til samtlige kriterier fra Henriksen TUM-model (2010).

## 8.0 anbefalinger til AaB esports

*Følgende afsnit har til formål at fremhæve de centrale fund, som vi har udledt på baggrund af ovenstående konklusioner. Disse anbefalinger vil i øvrigt relatere sig til AaB esports, herunder deres CS:GO afdeling med henblik på at oplyse og orientere foreningen om vores fund. De nedenstående anbefalinger har ligeledes til formål at optimere talentudviklingen i AaB esports CS:GO-afdeling.*

Først og fremmest anbefaler vi, at trænerne er tilstedeværende, når Akademiholdet træner eller spiller kamp, da det har betydning for læringsudbyttet, samt spillernes præstation. I forlængelse heraf anbefaler vi også, at trænerne har fokus på den langsigtede udvikling og den personlige udvikling hos spillerne og faciliteringen af disse frem for hurtig succes. Ved at trænerne er tilstede og nærværende, vil det ligeledes blive nemmere at sikre og følge spillernes personlige og CS:GO-relaterede fremskridt, da der etableres en fast struktur og handleplan.

Den næste anbefaling relaterer sig ligeledes til den langsigtede udvikling. Vi anbefaler, at AaB esports fortsat skal være åbne over for, at spillerne kan dyrke fysisk aktivitet ved siden af CS:GO. Vi ved, at det er en præmis for at begå sig på et eliteniveau i CS:GO at træne mange timer ugentligt, men foreningen bør være opmærksomme på, at spillerne finder det vanskeligt at finde tid til fysisk aktivitet ved siden af CS:GO. En mulighed er at skære i CS:GO-træningen og dedikere disse timer til fysisk aktivitet, da det har en positiv betydning på spillernes præstation i spillet samt på den langsigtede udvikling.

Det tredje vi anbefaler, som Akademiholdet bør gøre i forhold til udvikling af spillerne, er at sparre med Main-holdet. Main-holdets spillere kan både fagligt, men også via deres niveau og status i klubben være behjælpelig til at vise akademispiillerne den rette vej og agere rollemodeller for de unge spillere. Hvis tiden ikke er en hindring anbefaler vi også, at spillerne på Main- og Akademiholdet har fællestræninger med henblik på den fremadrettede udvikling.

Den fjerde anbefaling er, at AaB esports og specifikt Akademiholdet fastholder deres tilgang til sammensætningen af holdet i forhold til spillernes alder. Det skyldes, at det er gavnligt for spillerne at være på hold med andre, der har et tilsvarende erfaringsgrundlag og ligeledes er jævnaldrende, da det styrker holdet og medvirker til, at de i et større omfang forbliver sammen. I den anledning kan den femte anbefaling kobles, som omhandler bootcamps. Vi anbefaler, at AaB esports etablerer flere bootcamps i løbet af en sæson, da det

fysiske samvær på holdet har en positiv indvirkning på spillerne. Derudover får spillerne et større træningsudbytte ud af den fysiske træning, hvorfor det er værd at arrangere og afholde flere bootcamps.

Den sjette anbefaling omhandler udstyret, som spillerne anvender. Det kan strække sig fra musen til tastaturet, headsettet og de enkelte dele, som en computer består af. I den sammenhæng anbefaler vi, at AaB esports har et større fokus på, at spillerne har det fornødne udstyr, hvor de føler sig tilpas ved anvendelsen af dette, eftersom at det har væsentlig betydning for præstationen og dermed udviklingen. Hvis ikke spillerne har mulighed for at købe eget udstyr, anbefaler vi, at foreningen udlåner udstyr, hvis dette kan lade sig gøre.

Den sidste anbefaling lyder på, at AaB esports skal have et større fokus på samarbejdet mellem spillernes forældre og skolen. Det er klart, at det er en forudsætning, at den enkelte skole også ønsker et samarbejde, da det er vanskeligt at etablere et samarbejde uden to parter. Synergien mellem disse vil medføre, at den enkelte spiller vil opleve en synergi i deres hverdag og forhindre, at spillerne dropper CS:GO-karrieren. Det er ideelt, hvis AaB esports kan inddrage forældrene i spillernes karriere. Hvis forældrene har interesse, kan AaB esports med fordel afholde en form for orienterings- eller trivselsmøde for at inkludere forældrene.



## 9.0 Perspektivering

*Følgende perspektivering vil belyse, hvad specialet kan anvendes til og i den sammenhæng, hvad der er interessant og relevant at foretage en videregående undersøgelse af.*

På baggrund af konklusionen bør der fremadrettet være et større fokus på talentudviklingsmiljøet i eSportsforeningerne, organisationerne og klubberne, hvor eSporten dyrkes i. Det fremgår tydeligt, at eSportsforeningerne har en stor indvirkning på det enkelte talents udvikling. I den sammenhæng er det oplagt at foretage yderligere forskning inden for området, da vores speciale er et af de første til at undersøge talentudviklingsmiljøet i CS:GO. Foruden eSportsforeningslivets betydning vil følgende undersøgelse også være relevant at beskæftige sig med:

Hvis vi i specialegruppen havde tiden og ressourcerne, kunne det være interessant at undersøge makromiljøets betydning i en eSportskontekst, hvor fokuset ligger på uddannelsessystemet, medier, forbilleder og kulturen som er en del af atletens makromiljø. Det vil i den sammenhæng være oplagt ligeledes at foretage en fyldestgørende undersøgelse af hele mikro- og makromiljøet. Her vil vi undersøge venner, familie og andre hold og klubber i form af interviews, således, at vi får samtlige perspektiver i henhold til TUM-modellen. I øvrigt er det relevant at se nærmere på makromiljøet for at få et helhedsbillede på talentudviklingen inden for eSport, da mikromiljøet kun giver en beskrivelse af det nære talentudviklingsmiljø.

Foruden at inddrage makromiljøet, vil det også være interessant at inddrage Henriksens 'Miljø-succesfaktor model' (MSF), da han benytter den i sammenspil med TUM-modellen i flere af sine studier (Henriksen, 2011). I den sammenhæng er det ideelt at undersøge, hvor stor en betydning MSF-modellen har for talentudviklingen for spillerne på AaB Akademi. Det skyldes, at den MSF-modellen tager højde for faktorer såsom forudsætninger, proces, individets udvikling, holdets præstation og organisationens udvikling og kultur (Henriksen, 2011). TUM- og MSF-modellen supplerer hinanden således, at TUM-modellen beskriver det grundlæggende miljø hvori MSF-modellen bidrager til analysen af faktorer som er med til at forklare succesen i miljøet (Henriksen, 2010).

## 10.0 Litteraturliste

Abubakar, I. A., Efaria, L., Zuhdi, W., & Sofioningrum, E. (2021). Study of influence factors eSports development in Indonesia. *Psychology and education*, 58(2), 6170-6182.

Andersen, S. Aa., (2007) Kritisk realisme som perspektiv i socialt arbejde - en introduktion og forskningsoversigt. *DSH skriftserie*.

Baker, J., Cobley, S., Schorer, J., & Wattie, N. (Eds.). (2017). *Routledge handbook of talent identification and development in sport*. Taylor & Francis.

Borggreffe, C., & Cachay, K. (2012). "Dual Careers": The structural coupling of elite sport and school exemplified by the German Verbundsysteme. *European Journal for Sport and Society*, 9(1-2), 57-80.

Brinkmann, S., & Tanggaard, L. (red.) (2020). *Kvalitative metoder: En grundbog*. (3. udg.) Hans Reitzels Forlag.

Brus, A. (2020). *Fra professionel eSport og soveværelseskultur til foreningsidræt - Børn og unges perspektiver på eSport i DGI's idrætsforeninger*. Institut for kommunikation, Københavns Universitet.

Canning, S., & Betrus, A. (2017). The Culture of Deep Learning in eSports: An Insider's Perspective. *Educational Technology*, 65-69.

Coolican, H. (2004). *Research Methods and Statistics in Psychology*. Fourth Edition. Hodder arnold.

Côté, J., Baker, J., & Abernethy, B. (2007). Practice and play in the development of sport expertise. In G. Tenenbaum & R. C. Eklund (Eds.), *Handbook of sport psychology* (3rd ed., pp. 184 –202). Hoboken, NJ: Wiley.

Côté, J., Turnnidge, J., & Evans, M. B. (2014). The dynamic process of development through sport. *Kinesiologia Slovenica*, 20(3).

Danermark, B., Ekström, M., Jakobsen, L., & Karlsson, J. C. (1997). *Att förklara samhället*. Studentlitteratur.

Danioni, F., Barni, D., & Rosnati, R. (2017). Transmitting sport values: The importance of parental involvement in children's sport activity. *Europe's journal of psychology*, 13(1), 75.

Dansk Erhverv. (2021), *Global omsætning forventes at nå 10 mia. kr. i 2023*. Børsen. København K.

Eime, R.M., Young, J.A., Harvey, J.T. *et al.* A systematic review of the psychological and social benefits of participation in sport for adults: informing development of a conceptual model of health through sport. *Int J Behav Nutr Phys Act* 10, 135 (2013).  
<https://doi.org/10.1186/1479-5868-10-135>

Emerson, R. M., Fretz, R. I., & Shaw, L. L. (2011). *Writing ethnographic fieldnotes*. University of Chicago Press.

Feddersen, N. B., Morris, R., Ronkainen, N., Sæther, S. A., Littlewood, M., & Richardson, D. A Qualitative Meta-Study of a Decade of the Holistic Ecological Approach to Talent Development. *Scandinavian Journal of Sport and Exercise Psychology*, 3, 24-39.

Flyvbjerg, B. (2015). Fem misforståelser om casestudiet. In Brinkmann, S., & Tanggaard, L. (red.) (2015). *Kvalitative metoder: En grundbog*. (2. udg.) Hans Reitzels Forlag.

Guttmann, A. (1978). *From ritual to record: The nature of modern sport*. New York: Columbia.

Guttmann, A. (1988). *A Whole New Ball Game: An Interpretation of American Sports*. The University of North Carolina Press.

Hansen, R. & Carlsen, D. (2017). Videoobservation - et empirisk blik på undervisning. *Studier i læreruddannelsen og -profession*. 2(1) (47-72).

Henriksen, K. (2010). The ecology of talent development in sport: A multiple case study of successful athletic talent development environments in Scandinavia.

Henriksen, K., Stambulova, N., & Roessler, K. K. (2010). A holistic approach to athletic talent development environments: A successful sailing milieu. *Psychology of sport and exercise*, 11(3), 212-222.

Henriksen, K., Stambulova, N., & Roessler, K. K. (2010b). Successful talent development in track and field: considering the role of environment. *Scandinavian journal of medicine & science in sports*, 20, 122-132.

Henriksen, K. (2011). *Talentudviklingsmiljøer i verdensklasse*. Dansk Psykologisk Forlag.

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.

Jiow, H. J., Athwal, R. J. S., Chew, L. L., Elias, M. H., Lim, N., Lye, Q. T., Ng, X. Y., & Woo, K. (2018). Perceptions of video gaming careers and its implications on parental mediation. *First Monday*, 23(2). <https://doi.org/10.5210/fm.v23i2.8048>

Kammeradvokaten. (2020). *Undersøgelse af forholdene for elitesvømmere i Dansk Svømmeunion*

Kari, T., & Karhulahti, V.-M. (2016). Do E-Athletes Move?: A Study on Training and Physical Exercise in Elite E-Sports. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 8(4), 53-66. <https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2016100104>

Kvale, S., & Brinkmann, S. (2015). *Interview: Det kvalitative forskningsinterview som håndværk*. Hans Reitzels Forlag.

Lara-Bercial, S., & McKenna, J. (2017). No Coach, No Gain: The central role of the coach in the personal development of youth performance athletes. *Journal of Sport Psychology*, 27(3), 50-59.

Larsen, C. H., Alfermann, D., Henriksen, K., & Christensen, M. K. (2013). Successful talent development in soccer: The characteristics of the environment. *Sport, Exercise, and Performance Psychology*, 2(3), 190.

Martin, L., Bruner, M., Eys, M., & Spink, K. (2014). The social environment in sport: Selected topics. *International review of sport and exercise psychology*, 7(1), 87-105.

Mello, A. S., & Ruckes, M. E. (2006). Team composition. *The journal of Business*, 79(3), 1019-1039.

Meng-Lewis, Y., Wong, D., Zhao, Y., & Lewis, G. (2021). Understanding complexity and dynamics in the career development of eSports athletes. *Sport Management Review*.

Mirick, Rebecca. G., & Wladkowski, Stephanie P., (2019). Skype in Qualitative Interviews: Participant and Researcher Perspectives. *The Qualitative Report 2019 Volume 24*, Number 12.

Pedraza-Ramirez, I., Musculus, L., Raab, M., & Laborde, S. (2020). Setting the scientific stage for esports psychology: A systematic review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 13(1), 319-352

Prendergast, C., & Stole, L. (1996). Impetuous youngsters and jaded old-timers: Acquiring a reputation for learning. *Journal of political Economy*, 104(6), 1105-1134.

Rudd, A. (2005). Which "character" should sport develop? *The Physical Educator*, 62(4), 205-212.

Russell J. Martindale, Dave Collins & Jim Daubney (2005) Talent Development: A Guide for Practice and Research Within Sport, *Quest*, 57:4, 353-375, DOI: 10.1080/00336297.2005.10491862

Singh, A., Uijtdewilligen, L., Twisk, J. W., Van Mechelen, W., & Chinapaw, M. J. (2012). Physical activity and performance at school: a systematic review of the literature including a methodological quality assessment. *Archives of pediatrics & adolescent medicine*, 166(1), 49-55.

Spradley, James (1980): *Participant Observation*. New York: Holt, Rinehart and Winston

Storm, L. K. (2020). Creating a Sustainable Talent-Development Culture: Context-Driven Sport Psychology Practice in a Danish Talent Academy. *Case Studies in Sport and Exercise Psychology*, 4(1), 58-66.

Van den Hout, J. J., Davis, O. C., & Weggeman, M. C. (2018). The Conceptualization of Team Flow. *The Journal of Psychology*, 152(6), 388–423.

Vækstfonden. (2019). *Markedsanalyse - eSport*.

Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. In *International conference on internet computing* (pp. 437-442).

Watson, W. E., Kumar, K., & Michaelsen, L. K. (1993). Cultural diversity's impact on interaction process and performance: Comparing homogeneous and diverse task groups. *Academy of management journal*, 36(3), 590-602.

Weller, S. (2017). Using internet video calls in qualitative (longitudinal) interviews: Some implications for rapport. *International Journal of Social Research Methodology*, 20(6), 613-625.

Yin, R. K. (2003). Case study research: Design and methods.

Aalberg, R. R., & Sæther, S. A. (2016). The Talent Development Environment in a Norwegian top-level football club. *Sport Science Review*, 25.

## 10.1 Hjemmesider

AaB esport, 2021a - <https://aabesport.dk/om-os/vores-historie/> Tilgået d. 28/9-21

AaB esport, 2021 - <https://aabesport.dk/spil-og-traening/counter-strike/> / Tilgået d. 28/9-21

DGI, 2021 - <https://www.dgi.dk/esport/esport/artikler/lidt-flere-medlemmer-i-esportsforeningerne-trods-corona> Tilgået d. 4/11 - 2021

DR, 2005 - <https://www.dr.dk/sporten/basketball/aab-nu-ogsaa-som-basketballklub> Tilgået d. 28/9-21

DR, 2019 - <https://www.dr.dk/sporten/oevrig/vi-er-verdens-bedste-til-e-sport-men-hvorfor-egentlig> Tilgået d 11/11 - 2021

Dust2, 2021 - <https://www.dust2.dk/Nyheder/15997-video-gense-de-bedste-aktioner-fra-aabs-triumf-i-power-ligaen> Tilgået d. 24/9 - 2021

Folketidende, 2021 - <https://folketidende.dk/Politik/Venstre-vil-have-e-sport-som-valgfag-i-folkeskolen/artikel/588738> Tilgået d. 3/12-2021

HLTV 2021a - <https://www.hltv.org/ranking/teams/2021/november/1> Tilgået d. 4/11-21

HLTV, 2021b - <https://www.hltv.org/ranking/teams/2019/december/30> Tilgået den 4/11-2021

HLTV 2021c - <https://www.hltv.org/team/10954/astralis-talent> Tilgået d. 22/10 - 2021

HLTV 2021d - <https://www.hltv.org/team/10371/navi-junior> Tilgået d. 22/10 - 2021

Liga.dust2, 2021a - <https://liga.dust2.dk/hold/?hold=61239a41191993590c361ea1>  
Tilgået d. 22/10-21

Liga.dust2, 2021b - <https://liga.dust2.dk/hold/?hold=61239a42191993590c361efd>  
Tilgået d. 22/10-21

Liga.dust2, 2021c - <https://liga.dust2.dk/stilling/2-division-b/> Tilgået d. 28/9-21

Superliga, 2021 - <https://superliga.dk/klubber/aab/> Tilgået d. 28/9-21

Tv2 Sport, 2021 - <https://sport.tv2.dk/e-sport/sendepplan> Tilgået d. 4/11-2021

Twitch, 2021 - <https://www.twitch.tv/> Tilgået den 4/11-2021