

# E-sport: rörelse utan rörelse

**Kalle Danielsson**

Idrottsvetenskap, Malmö högskola

Publicerad på Internet, [www.idrottsforum.org](http://www.idrottsforum.org) (ISSN 1652-7224) 2005-12-14

Copyright © Kalle Danielsson 2005. All rights reserved. Except for the quotation of short passages for the purposes of criticism and review, no part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the author.

Elektronisk sport. Jag upprepar: elektronisk sport. Vad kan det röra sig om? Handlar det om vem som snabbast kan löda ihop ett kretskort? Eller kanske rör det sig om robotar som tävlar om vem som har den starkaste gripklon eller de kraftfullaste larvfötterna? Inte alls. Nedan avser jag behandla ett fenomen som under de senaste tio åren etablerats globalt både som fritidssysselsättning och som professionellt fält: dataspelning som sport, så kallad e-sport (e står för electronic). Dataspel och sport, hur kan man få två så vitt skilda komponenter att smälta ihop? Där den ena representerar något maskinellt, artificiellt och industriellt, den andra något kroppsligt, naturligt och mänskligt. Högsta växeln nu: är de kanske inte likt olja och vatten<sup>1</sup> – ett slags fluida Yin och Yang (åtminstone på ett folkhälsopolitiskt kontinuum över ungdomars fritid)?

Texten som följer är baserad på mitt examensarbete (avlagt vid idrottsvetenskapliga institutionen på Malmö Högskola i augusti 2005) med namnet: *E-sport: rörelse utan rörelse – informationssamhällets idrott*. Det kommer i texten inte – med få undantag – att talas om om spel med sporttema i den tradition som t ex Bo Carlsson ägnat sig åt att utforska (en förvisso intressant inriktning), utan om dataspelning under sportlika former, något som jag i fortsättningen kommer att referera till som sportifierat dataspelning, eller bara e-sport. Begreppet sportifiering har jag hämtat från Jan Lindroths *Idrottens historia* (1995).

Syftet med undersökningen är att kort redogöra för e-sportens utseende, omfattning och former, samt att akademiskt presentera denna form av dataspelning och sport för varandra mot bakgrund av att jämförelsen, dem emellan, redan gjorts: det finns en rörelse som ägnar sig åt att spela/organisera/marknadsföra tävlingsbaserat dataspelning, något som rörelsen reflexivt kallar e-sport. Jag utgår i föreliggande artikel från den enkla satsen att i och med benämningen e-sport antagits, så hävdar denna rörelse att det den gör kan uppfattas som sport.<sup>2</sup>

---

1 Man kan få olja och vatten att verka som det har blandats, genom att tillsätta äggula vilket innehåller emulsin som finfördelar vätskorna så att det åtminstone verkar som att de blandats. Min artikel är alltså äggula. Tack Kjell och kemisterna för den bakgrundsinformationen.

2 Sport som ord och begrepp finns förvisso i en alternativ bemärkelse: verksamhet med tävlingsinslag och/eller av tävlingskaraktär, exempelvis frägesport och teatersport. Kanske jag borde ha nöjt mig

Jag vill också utröna huruvida e-sport bör och kan vara i fortsatt fokus för idrottsvetenskapliga studier. Jag kommer att argumentera för att fenomenet är intressant att inlemma och införliva i ett vidgat idrottsbegrepp. Metasyftet med examensarbetet/artikeln är alltså att (trots Kutte Jönssons och Graham McFees varningar att inte löpa den linan ut)<sup>3</sup> försöka närma mig den närmast kosmiska frågeställningen och varje idrottsvetares gordiska knut: vad är idrott/sport?

Metoden för undersökningen är både slumpmässiga och riktade sonderingar av webbsidor med anknytning till e-sportens community (ett virtuellt samhälle bestående av e-sportens utövare, konsumenter och åskådare) organisationer och tävlingar, företrädesvis essäer och diskussionsfora. Statistiken är hämtad från spelanknutna organisationer av både ideellt och kommersiellt slag.

Som teoretiskt analysverktyg använder jag mig av idrottshistorikern Allen Guttmanns modell över vad som karaktäriserar den moderna tävlingsidrotten – den sportifierade idrotten. Denna – vad man i bästa fall skulle kunna kalla, weberianska – idealtyp innehåller karaktärerna *sekularism*, (jäm)likhet, *specialisering*, *rationalisering*, *byråkratisering*, *kvantifiering* och *rekord*(strävan).

## E-sport

E-sport är tävlingsbaserat dataspel som förutsätter onlinefunktionen i ett spel och med det menas möjligheten att från och med sin egen dator delta i samma spel som andra spelare deltar i på sina datorer. Den digitala informationen produceras på en server som alla de tävlande/spelande är uppkopplade mot. Man spelar antingen över Internet eller i lokala nätverk, så kallade LAN (Local Area Network). LAN skiftar i storlek och kan bestå av allt från 2 och upp till 5000 datorer. PC-spel är de dominerande inom e-sport och det fanns, år 2004, runt 500 PC-spel med onlinefunktion.<sup>4</sup> Även TV-spelskonsoler med onlinefunktioner och medföljande spel används inom e-sporten, till exempel spelenheten X-box. Att ett spel har onlinefunktion behöver emellertid inte betyda att det lämpar sig för e-sport. E-sportspel (grenarna man tävlarna inom) inordnas i någon av genrerna action, strategi och sport. De flesta grenar, sportspelen undantagna,<sup>5</sup> går ut på att utplåna motståndaren, hans (eller hennes) lag eller trupper.

De som utövar e-sport, oavsett nivå, kallar sig själva gamers. De främsta utövarna tjänar miljonbelopp på sponsring, kontrakt och prispremier och har egna supporterklubbar. "Slayers`Boxer" är en sydkoreansk spelare som tävlar i spelet *Starcraft* (i vilket du härför

---

denna enkla lingvistiska förklaring. Tyvärr kunde jag bara inte låta bli att plocka upp handsken när jag första gången hörde någon säga "dataspel är sport".

3 Jönsson, Kutte: *Vad är idrott, och vad är idrottsfilosofi?* [http://idrottsforum.org/reviews/items/jonkut\\_mcfee.html](http://idrottsforum.org/reviews/items/jonkut_mcfee.html)

4 Hallberg, Fredrik: *Onlinemarknaden nr 2 2004 s. 2* [http://www.folkspel.se/Folkspel/public/download/Folkspel\\_Onlinespel2.pdf](http://www.folkspel.se/Folkspel/public/download/Folkspel_Onlinespel2.pdf)

5 Man kan förvisso hävda att en inneboende logik i tävlingsidrott är att någon "utplånas" och då åsyftar jag inte alla tragiska dödsfall som inträffat vid idrottsarrangemang, utan på ett symboliskt plan. Det har i den idrottsvetenskapliga akademien hävdats att sport är en metafor för krig, sportjournalistisk terminologi präglas delvis på denna dogm, se Dahlén, Peter [http://idrottsforum.org/reviews/items/dahpet\\_fund+mess.html](http://idrottsforum.org/reviews/items/dahpet_fund+mess.html) Andra har menat att de som förlorar i sport är en symbol för rituella människooffer, se Guttmann s. 21-22. Ytterligare en inriktning menar att sport är en symbol för jakt, se [http://idrottsforum.org/reviews/items/hedbir\\_womack.html](http://idrottsforum.org/reviews/items/hedbir_womack.html).

arméer av olika planetärt ursprung i science fiction-miljö) – det populäraste dataspellet i Sydkorea. Han tjänar över \$200 000 om året på bara sitt kontrakt och antalet fans i hans supporterklubb uppgår till digra 450 000.<sup>6</sup> I Sydkorea har e-sporten nått sin hittills mest utvecklade form i världen, där har KeSPA (Korean e-Sports Association), det nationella e-sportförbundet, hittills auktoriserat runt 200 professionella e-sportutövare<sup>7</sup> som spelar i de inhemska ligorna. Prispremier i turneringar i väst kan förvisso också uppgå till stora summor; det är inte ovanligt att uppemot \$100 000 betalas ut (men då oftast till ett lag om fem personer) för vinst i turneringar som CPL<sup>8</sup> och ESWC.<sup>9</sup>

Andra länder som dominerar inom e-sport är Sverige, USA, Tyskland, England och andra länder i västvärlden. Symptomatiskt nog är Brasilien framstående inom de fotbollsspel som utövas inom e-sport.

Enligt en undersökning från 2001<sup>10</sup> är den typiske utövaren av e-sport en kille i 20-årsåldern som spenderar 27 timmar i veckan på att spela dataspel, 17 av dessa spelar han online. Han spelar helst hemifrån och är en av de 6000 personer som varje vecka deltar i något slags e-sporttävling världen över. Han föredrar actionspel med Multiplayerfunktion (som möjliggör för många att spela samtidigt, ofta på samma sida mot en trupp med likvärdigt antal spelare) och han är medlem i en klan (som motsvarar idrottens klubbar/lag). Han skulle kunna tänka sig att ägna sig åt e-sport på heltid för att det skulle vara roligt, för pengarnas skull och för att tävlandet och resandet sporrar.

Likt brasilianska fotbollsstjärnor är det kutym för gamers att välja ett artistnamn; dessa kan vara svåra att uttala då de blandar siffror, tecken, gemener och versaler hej vilt. Exempel på det är Fatal1ty, Rwa och vo0.

Här följer lite statistik som är hämtad från Fredrik Hallbergs översikt av Onlinemarknaden för Folkspels räkning.<sup>11</sup> I Sverige finns det runt 6 000 klaner med 35 000 registrerade spelare. Viss statistik säger att det finns runt tre miljoner professionella utövare av e-sport i världen, men hur många som kan livnära sig på sin sport vet man inte. Av tre miljoner professionella i världen finns 50 000 i Sverige. Tillfälliga e-sportutövare uppgår i Sverige till 200 000 och globalt till tio miljoner. Det makalösa antalet 100 miljoner anger hur många människor som någon gång prövat på spelet *Counterstrike*, som förövrigt är det populäraste spelet inom e-sport.

## E-sportens sportifiering

I detta avsnitt redogör jag för e-sportens sportifiering. Huvudfrågan är: Vad finns redan respektive saknas inom e-sport för att den skall komma att räknas som eller jämföras med en modern idrott/sport i Guttmans mening? Sportifiering kan kort beskrivas som en beteckning på den process som förvandlar en äldre, antik, urgammal, forntida, primitiv – och

6 Graham, Marcus: *The rise of pro-gaming* [http://biz.gamedaily.com/features.asp?article\\_id=8858](http://biz.gamedaily.com/features.asp?article_id=8858)

7 <http://www.im-esports.de/index.php?show=artikel&action=detail&id=1> esports\_in\_korea.pdf s. 4

8 *The Cyberathletes Professional League* <http://www.thecpl.com/league>

9 *Electronic Sports World Cup* <http://www.esworldcup.com/>

10 Pedersen, Jeppe Bo: *Are Professional Gamers Different? – Survey on Online Gaming 2001*, [http://www.game-research.com/art\\_pro\\_gamers.asp](http://www.game-research.com/art_pro_gamers.asp)

11 Hallberg, Fredrik: *Onlinemarknaden 2004, nr 1-5* <http://www.folkspel.se>

ofta med religiösa förtecken – kroppslig<sup>12</sup> praktik till en modern tävlingsidrott (det vi i samtiden, till vardags, kallar sport eller idrott); den process som en aktivitet eller disciplin genomgår när den blir formaliserad, så att den i sin struktur och sina utövarförutsättningar liknar den moderna tävlingsidrotten. Idrott så som vi känner den idag har till stor del sitt ursprung i 1800-talets viktorianska England, och då delvis i den burgna medelklassens internatskolor, där olika medeltida traditioner av lekar och spel stöptes om till verktyg för att skapa hårdföra gentlemän att fylla imperiet med.<sup>13</sup>

## Den moderna tävlingsidrottens karaktäristika

Eftersom Jan Lindroth bidrar till min studie med begreppsbenämningen *sportifiering* passar det att låta honom sammanfatta Allen Guttmanns karaktäristika för den moderna tävlingsidrotten.

- *Likhet* (ingen är automatisk vinnare, därför att den sociala hierarkin så påbjuder; alla skall kunna delta på i princip lika villkor).
- *Sekularisering* (religiösa föreställningar upphör att vara en drivkraft bakom idrottsutövandet). Denna har jag valt att bortse från, då jag utgår från att e-sport är en sekulär om än inte sekulariserad verksamhet.
- *Specialisering* (allt fler idrottsgrenar utkristalliserar och drar till sig utövare som satsar på en bestämd gren för att optimera sina resultat).
- *Rationalisering* (regler och bestämmelser för idrottsutövandet, standardisering, vetenskaplighet och forskning).
- *Byråkratisering* (kan lättast översättas med organisation, ledare, tränare och andra funktionärer).
- *Kvantifiering* (mätning av resultat).
- *Rekord* (en logisk följd av inriktningen på prestation/vinst och resultatmätning samt möjliggjord genom rationella och byråkratiska verksamhetsformer).<sup>14</sup>

### *Likhet (equality)*

Inom idrott är det en förförståelse att förutsättningarna skall vara lika för alla som deltar; skall man springa ett 100-meters lopp så är det 100 meter som gäller, varken mindre eller mer; i fotboll är bägge målburar lika stora; i boxning skall du väga lika mycket som din motståndare. Guttmann själv delar upp principen i två faktorer: (1) *everyone should, theo-*

---

12 E-sporten som praktik kan näppeligen kallas kroppslig, men som de olika karaktärerna i en sportifierad praktik kommer att visa nedan så är heller inte graden av fysisk aktivitet inom disciplinen ifråga avgörande för att dess sportifiering. Dessutom så kan man ju – efter en snabb överblick av de idrotter som befinner sig under Riksidrottsförbundets vingar (och om denna tillhörighet garanterar idrottsstatus!?) – ifrågasätta graden av fysisk aktivitet i discipliner som Biljard och Boule. E-sportens vedermödor kan jämföras med dessa discipliners.

13 Se: Andersson och Radmann (1998) s. 11-15.

14 Blom, K. Arne & Lindroth, Jan: *Idrottens historia – från antika arenor till modern massrörelse* SISU 1995 s. 115-116

*retically, have an opportunity to compete; (2) the conditions of competition should be the same for all participants.*<sup>15</sup>

Hur väl svarar då e-sport mot likhetsprincipen? Både bra och dåligt vill jag mena. På frågan om alla har möjlighet att tävla i e-sport, kan svaret bara bli nej; alla kan inte utöva e-sport, då det kräver kostsamma teknologiska tillgångar. Man behöver (1) kraftfull Internetuppkoppling, helst bredband, (2) mjukvaran – spelen som man tävlar i inom e-sport, (3) hårdvaran – e-sportspelen kräver kraftfulla datorer och tillbehör och för att tillhöra de främsta behövs det bästa som marknaden har att erbjuda. Både mjuk- och hårdvara behöver dessutom ständigt uppgraderas; enligt Hallberg (2004) lägger den genomsnittlige e-sportutövaren ut 10 000 kronor om året för att hålla sig uppdaterad med innovationerna på marknaden.

Intressant i samband med frågan om alla har möjlighet att tävla är organisationen WeGs bild av fältet. WeG (World eSport Games) har identifierat de världsdelar/kontinenter som är tongivande inom e-sport, och låtit dem representera varsin färg i logotypen som skall symbolisera organisationens grandiosa vision. Det anmärkningsvärda ligger i att Afrika inte finns med i denna idé. Detta tyder på att WeG har: (1) identifierat att denna världsdel inte har samma möjligheter att tävla i e-sport som sina syskonkontinenter,<sup>16</sup> (2) tydligt anpassat sin affärsidé till denna obalans, vilket förtydligas i bilden nedan.

#### *WeGs logotyp och vision*<sup>17</sup>



The tricolor torch of WEG, so much meaning is held in one simple symbol. The fire embodies our passion and enthusiasm for e-Sports. The colors signify our vision for the future of gaming in Asia (red), where Europe (green) and the Americas (blue) will meet. A tournament of the world's countries in a digital realm, a burning of energies pitted together in one place.

Hur väl uppfyller e-sporten kravet på lika tävlingsförutsättningar för alla deltagare? Tävlan sker ju som bekant på antingen LAN eller online och av dessa två alternativ svarar LAN bäst mot likhetsprincipen. LAN är den form man använder sig av på stora turneringar som till exempel CPL, ESWC, WCG och WeG. Detta torde visa på att e-sporten har identifierat denna tävlingsform som den mest jämlika och tagit ett steg närmre en sportlik karaktär. Varför är LAN-tävlingar mer jämlika än onlinetävlingar? När ett LAN av den här digniteten kopplas upp, ser man noga till att alla datorer är lika långt från den server som är nätverkets nav – stället där spelet äger rum virtuellt. I och med detta skall alla spelare få den digitala informationen samtidigt. För att göra förutsättningarna ännu mer jämlika har spelarna inte med sina egna datorer när de ska delta i de största mästerskapen. Detta fyller två

15 Guttman, Allen *From ritual to Record – The nature of modern sports*. Columbia University Press, NY 1978 s. 26

16 Olikheterna mellan dessa – i WeGS vision representerade – kontinenter och världsdelar är ett högentressant fält för vidare studier; under mina sonderingar av e-sportens fält har det uppdragats högentressanta, om än vaga, tendenser för varje världsdel. E-sport står i denna generalisering för samhällsnytta (Asien), meningsfull hobby (Europa) och i kommersiella möjligheter (USA). Denna tes är långt ifrån säker och behöver stötas och blötas.

17 [http://eng.worldsportsgames.com/weg/symbol\\_logo.php](http://eng.worldsportsgames.com/weg/symbol_logo.php)

funktioner: (1) Alla har samma förutsättningar i hårdvarukapacitet, (2) eftersom datorerna för det mesta är av samma fabrikat får sponsorerna sina produkter maximalt exponerade. Att man spelar online innebär att man antagligen spelar på sin egen dator, om man inte sitter på Internetcafé. Denna dator kan vara bättre eller sämre än motståndarens vilket därmed betyder försämrade förutsättningar för att uppfylla likhetskriteriet. När en match spelas online och de tävlande befinner sig på olika ställen, låt oss säga i varsin världsdel, så måste spelet äga rum på en server mittemellan de tävlande. Det finns en indikator som mäter hur långt ifrån servern – som matchen/tävlingen äger rum på – du är (eller hur snabbt man får informationen) som kallas pingrate. Det är stort sett omöjligt att få exakt samma pingrate för de tävlande som spelar online. Matcher brukar därför inte genomföras om pingraten skiljer för mycket, vilket ju i sig är ett identifierande av likhetsprincipens relevans. Vid LAN-tävlingar skall inte pingraten skilja sig.

I CPL Turkey som gick av stapeln i år inträffade en incident som blev mycket omtalad i communityn. Efter semifinalen i *Counterstrike* mellan den ryska klanen M19 och svenska mTw.ati, slog en spelare i det svenska laget, Anders Svensson (artistnamn Rwa), sönder delar av sin utrustning i ett vredesutbrott över att ha förlorat matchen. Rwa var frustrerad för att det svenska laget inte fått den uppvärmningstid på 15 minuter som är garanterad i CPLs reglemente. Denna uppvärmning är till för att ställa in de specifika inställningar som man är van att spela med. Man hade på grund av tidsbrist endast fått fem minuter innan matchen skulle börja och detta ledde till att man knappt hann koppla in sin utrustning och än mindre göra sina inställningar, varför det ryska laget fick ett stort försprång. De hade nämligen precis avslutat sin kvartsfinal mot danska Titans och hade därför alla inställningar färdiga. Rwa säger själv angående incidenten:

Jag visste att vi hade blivit utklassade av ett lag som jag vet vi är bra mycket bättre än, visst, vi spelade dåligt, men det är inte lätt att gå in mentalt stark i en match som man vet att allt är fel på från början ... kan även lägga till datorspecifikationer, dom är dock lika för alla, 15" skärmar, 3,06ghz som räcker gott och väl, men grafikkortet, ett fx5500 var bland de sämre jag spelat på,...men som sagt, lika för alla, men det bidrog till en frustration kan jag lova.<sup>18</sup>

Det Rwa ger uttryck för här är att han önskar att förhållandena är mer reglerade och garanterar jämlika förutsättningar; en önskan om att likhetskriteriet bör uppfyllas för att möjliggöra optimal prestation. Han nämner att de tekniska förutsättningarna var relativt dåliga, dock med insikten om att det var lika för alla, det som störde hans prestation var att han inte var tillräckligt mentalt stark att bortse från att hans lag hade blivit förfördelade redan från början.

### ***Specialisering (specialization)***

Att en idrottsman är bra på en gren behöver inte betyda att han är bra på en annan. För att ta några extrema och kanske väl löjeväckande exempel så kan man ju hävda att en sumobrottare antagligen inte skulle göra så bra ifrån sig i höjdhopp; en backhoppare skulle knappast klara av att spela amerikansk fotboll etc. Mångkampare är undantaget, de specia-

---

<sup>18</sup> mTw-organisationen talar ut om Turkietresan <http://www.fragbite.se/?newsID=7559&commentPage=2> forumpost #115 och #121

liserar sig på fem, sju eller tio grenar. Elitidrott av idag ligger helt enkelt på en alldeles för hög nivå för att man skall kunna tillhöra eliten i flera grenar/discipliner. Ofta hör man om man denna företeelse även på ungdomsnivå. ”Du måste välja nu, Pelle! Om du vill fortsätta i vårt fotbollslag och inte sitta på bänken, så måste du lägga av med innebandyn!” Och detta trots att man i Sverige från förbunds nivå rekommenderar barn att hålla på med många olika idrotter.<sup>19</sup>

Inte nog med att man specialiserar sig inom en idrott, i lagsporter specialiserar man sig ju dessutom på en bestämd position som man oftast stannar vid (även om det finns många undantag). Dessutom kan man specialisera sig på manövrar inom idrotter, i amerikansk fotboll byts ibland vissa spelare bara in när det är dags att sparka bollen mellan målstolparna, och ryktet går ju att David Beckham började nöta frisparkar med sin pappa i parken redan från och med barnsben.

Vad tar specialiseringen sig för uttryck inom e-sport? De flesta professionella e-sportutövare specialiserar sig på ett spel just av den logiken att man måste träna mycket för att kunna ligga i toppskiktet. Det förekommer dessutom samma typ av specialisering i e-sportens ”lagsporter” som inom idrottens lagsporter. Låt oss ta *Counterstrike* som exempel: den av spelarna som har bäst ledaregenskaper sätts på att samordna laget, medan den som är bäst på att undvika att bli skjuten av motståndarna blir den som får desarmera bomben. Inom RTS-spel som *Starcraft* och *Warcraft* där man väljer mellan att spela olika raser, det vill säga arméer med från varandra vitt skilda specialiteter och vapen, är det självklart att man väljer att alltid spela med samma ras/armé för att verkligen lära sig att behärska dess möjligheter.

Få professionella e-sportutövare har lyckats etablera sig i toppskiktet inom olika spel men undantaget som bekräftar denna regel är Jonathan Wendel (artistnamn Fatal1ty). Han har i sin karriär tillhört eliten i inte mindre än fyra spel, *Doom*, *Quake*, *Counterstrike* och *Painkiller*, men detta anses exceptionellt. Han har enligt utsago förmågan att extremt snabbt lära sig ett nytt spel varför han hålls för att vara en av de största inom e-sport genom tiderna.<sup>20</sup>

### ***Rationalisering (rationalization)***

En inneboende logik i elitidrott är att den förutsätts prestera mer spektakulära resultat ju längre tiden går. För att dagens elitidrott skall kunna generera än mer fantastiska bravader än gårdagen krävs rationalisering. Denna uppnår man bland annat genom forskning som t ex kostförbättringar genererade från näringslära, effektivare mental träning deriverad från idrottspsykologi och bättre utrustning från produktutvecklare.

Fotbollsspelare idag lägger mycket tid på styrketräning trots att det inte finns något spelmoment i fotboll som innefattar att lyfta tyngder. De gör det för att bli snabbare, smidigare och mer uthålliga. Löparskor utvecklas ständigt för att belastning på leder skall bli mindre så att en elitlöparens aktiva karriär skall ha längre brinntid. Hjälmar inom cykling utformas så att vindmotståndet skall bli mindre så att några avgörande sekunder kan tjänas. Dessutom utformas planer och banor på samma sätt för att elitidrottarna skall vara garanterade samma förutsättningar, vilken arena de än kommer till.

<sup>19</sup> *Idrotten vill* s. 15-16

<sup>20</sup> Twist, Jo: *Golden boy gamer becomes a brand* <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4206117.stm>

Är e-sporten rationaliserad? Både och, vill jag mena. Det finns klart rationella tendenser i e-sporten och de lär förstärkas samt bli allt fler efterhand. Ett exempel på rationalitet är de kartor och banor (virtuella arenor) som e-sportens olika spel utövas på. Dessa finns i spelet när man köper det eller så finns de att ladda ner. Innan en stor turnering meddelas det ofta vilka kartor och banor som gäller i vilket spel, vilket gör att spelarna kan förbereda sig på den specifika miljön som deras kamp kommer att äga rum i.

Det finns dessutom en extrem rationalitet inneboende i datateknologins utveckling. Liksom det finns konkurrerande företag i sportvärlden som plöjer ner miljoner kronor i utveckling av speltsteknologi finns det företag i hårdvarubranschen som fullkomligt spottar ur sig nya förfinade produkter för att kunna hävda sig i konkurrensen. Spelutvecklare måste likaså hela tiden skapa mer raffinerade spelmotorer och bättre grafik i sina spel för att kunna locka till sig konsumenter; att få sitt spel med i en av de stora turneringarna är såklart ypperlig reklam då de allra bästa spelarna ”utför akrobatik i spelet och lär sig trick som spelskaparna själva skulle bedömt som omöjliga”.<sup>21</sup>

*Under Pressure* är en essä av en gamer med artistnamnet Kid Arctica. I den framhävs vikten av mental inställning och av ”att bygga en balanserad livsstil”<sup>22</sup> för att kunna lyckas som professionell gamer. Man har alltså i detta fall inom e-sporten lyckats med att identifiera en av idrottens inneboende logiker – rationalisering. Omdömena om denna essä i communityn var mycket goda och den allmänna uppfattningen var att essän uttryckte något som man inte hade kunnat sätta ord på innan men som man alltid hade känt.

Vad finns det för irrationella tendenser inom e-sport? Det är tydligt att det finns faktorer som leder till att e-sportens fält inte kan agera som enad front mot irrationella element. Det finns t.ex. ingen global paraplyorganisation för e-sport och därmed inget slutgiltigt reglemente. Det som finns är en handfull organisationer som kämpar om kontrollen över fältet eller delar av det. Dessa organisationer har alla olika procedurer för vad spelare och klaner skall åstadkomma för att få delta i deras arrangemang, deras policys präglas av helt olika logiker, WCG till exempel har stöd i den sydkoreanska regeringen vilken har identifierat e-sporten som ett utmärkt sätt att nå ut till ungdomar och att förena ungdomar världen över,<sup>23</sup> medan deras landsmannakonkurrent WeG mer är fixerad vid att stärka fjärran österns teknologiska status.<sup>24</sup> Amerikanska CPL vill inte släppa spelet *Painkiller* till något annat mästerskap vilket föranledde en e-sportkrönikör att dra paralleller till idrottens värld:

Imagine that, in some strange turn of events, the NBA actually *did* purchase the sport of basketball, and that they had to be asked for permission to play the game in any sort of non-NBA run tournament that had prizes for the winners. Now, instead of having many different tournaments run by many different sponsors across the world, the NBA would have sole control over any high-stakes basketball play, and the results would be enormously detrimental to the advancement of the sport... Local tournaments would be no more, except in newly 'illegal' cases. And perhaps, most importantly, those players who weren't quite good enough to make the big lea-

21 Graham, Marcus: *The rise of Pro-gaming* 2005-06-02 [http://biz.gamedaily.com/features.asp?article\\_id=8858](http://biz.gamedaily.com/features.asp?article_id=8858)[Min översättning]

22 Kid Arctica: *Under Pressure* <http://www.sk-gaming.com/feature/458/7> [Min översättning]

23 [http://file.worldcybergames.com/file/etc/presskit/WCG2005Presskit\\_0211.pdf](http://file.worldcybergames.com/file/etc/presskit/WCG2005Presskit_0211.pdf)

24 [http://eng.worldsportsgames.com/weg2004/weg2004\\_history.php](http://eng.worldsportsgames.com/weg2004/weg2004_history.php)



gues would give up the sport because there is no longer money for the players on the fringe.<sup>25</sup>

Återigen identifierar någon i e-sportens fält likheterna med idrott och likaså e-sportens avsaknad av sportsliga logiker som faktiskt borde finnas där för e-sportens optimala utveckling/rationalisering.

Det mest spelade spelet online och det spel som många först kommer att tänka på när de hör ordet e-sport är *Counterstrike*. Detta spel har kommit i fyra versioner, 6.0, 1.0, 1.6 och *Source*. De två första uppgraderingarna till 1.0 respektive 1.6 välkomnades av spelets användare, då spelmotorn och grafiken med dessa utvecklades avsevärt. Men när *Source* kom blev en stor del av communityn besviken, man tyckte helt enkelt att det var ett sämre spel och höll sig därför till den föregående uppgraderingen, 1.6. Detta är ännu en bromskloss för rationaliseringen av e-sport: ny hårdvara (dator) är utvecklad för att ny mjukvara (spel) skall kunna användas på den och om de hamnar ur fas så fallerar allt; just nu går ryktet att *Counterstrike*-communityn håller på att delas upp i två läger, ett som svurit sig till 1.6 och ett som antagit det nya, *Source*. Olika stora turneringar väljer olika versioner av spelet. För att göra en jämförelse med idrotten kan man ta fotbollen som exempel: om, när offsideregeln infördes, ett land/ett lag inte skulle ha antagit denna regel skulle de inte kunna spela i andra länder/mot andra lag då man inte hade erkänt samma reglemente.

Det finns inte heller något gemensamt och vedertaget namn för e-sport på en global nivå eftersom de olika organisationernas kamp om marknadsandelar verkar vara viktigare än global konsensus (som till viss del råder inom communityn). Några amerikanska organisationer har varit snabba på att ta patent på sina varianter av disciplinen och även benämningen av dess utövare som i fallet med CPL (Cyberathlete Professional League) där utövarna kallas cyberathletes.<sup>26</sup> GGL (Global Gaming League) kallar disciplinen V-sports<sup>27</sup> och utövarna kallar man V-sports athletes där V är kort för Videogaming. Dessa faktorer sammantaget leder till att e-sportens fält inte kan agera som enad front mot irrationella element. Förutom alla variationer med gemener, versaler och bindestreck samt pluraländelser, exempelvis e-Sports,<sup>28</sup> eSports,<sup>29</sup> eSport,<sup>30</sup> så benämns fenomenet omväxlande V-sports,<sup>31</sup> video game sports,<sup>32</sup> Competitive computer gaming,<sup>33</sup> Professional Gaming.<sup>34</sup> Det finns även en tysk e-sportklan som skämtsamt döpt sig till mousesports.<sup>35</sup>

Ett rationellt element som däremot kan skönjas inom e-sport och som har blivit standard på de stora turneringarna, är det system som kallas Double Elimination brackets. Denna modell infördes av amerikanska CPL och spred sig snabbt till de andra stora mästerskapen. Systemet är inspirerat av den amerikanska baseballens system och reglemente och går kort ut på att det finns två pooler, en övre och en undre. De som förlorar sina matcher i den övre poolen får mötas i den undre poolen. Förlorar man väl en match i undre poolen är man dä-

25 Toms, Paul: *Point & Click :: Numbing the Pain* <http://esports.ampednews.com/?page=articles&id=3214>

26 <http://www.thecpl.com/league/>

27 [http://www.ggl.com/about\\_corporate.php](http://www.ggl.com/about_corporate.php)

28 <http://eng.worldsportsgames.com/>

29 <http://www.gotfrag.com/portal/about/>, <http://www.sk-gaming.com/about/>

30 <http://www.sogamed.com/?s=infotext&ref=about>

31 [http://www.ggl.com/about\\_corporate.php](http://www.ggl.com/about_corporate.php)

32 <http://www.thecpl.com/league/>

33 <http://www.gotfrag.com/portal/about/>

34 <http://www.eyeballers.com>

35 <http://www.mousesports.de/>

remot helt ute. När båda poolerna har reducerats till varsin spelare/varsitt lag spelar dessa två i finalen. Inte nog med detta utan för att vinnaren av den undre poolen skall ta hem den totala segern krävs att den skall vinna bägge halvlek. Vid oavgjort (d.v.s. varsin vunnit halvlek) tillfaller segern vinnaren av övre poolen.

### ***Byråkratisering (bureaucratization)***

Byråkratisering är en av förutsättningarna för idrottens rationalisering. Låt oss till exempel ta FIFA (Fédération Internationale de Football Association), som är en av de mer namnkunniga moderna idrottsbyråkratierna. Det är en gigantisk apparat av tjänstemän och kommittéer vars dagliga arbete sätter standarden för hela världen. Under FIFA finns världsdelsförbund, som UEFA (Union of European Football Associations), som har till exempel SvFF (Svenska Fotbollförbundet) under sig. Under SvFF finns specialidrottsdistriktsförbunden som till exempel Skånes Fotbollförbund. På den nivån implementeras utbildning och fortbildning av ledare och tränare. Dessutom finns det ideellt arbetande funktionärer i basen av denna byråkratiska pyramid. FIFAs agenda påverkar minsta lilla fotbollsknatte och denna idrottens byråkratiska näringskedja kan bara beskrivas som häpnadsväckande. För att arbeta som tränare och domare på högsta nivå i fotboll måste man vara certifierad av dessa förbund.

Det finns ingen motsvarighet till detta i e-sporten och om jag får säga så kommer det aldrig att finnas. Detta element får väl ses som det svagaste i e-sportens sportifiering. Förvisso förekommer det helt klart byråkrati, och i Sydkorea har man väl kommit längst även med denna bit. KeSPA<sup>36</sup> certifierar professionella e-sportutövare, tillhandahåller rankinglistor över de samma och förestår olika ligor. Det fanns i september 2004 194 certifierade e-sportutövare i Sydkorea. Det koreanska kultur- och turistdepartementet har dessutom organiserat ett utvecklingsforum för e-sport som ska verka för att e-sport skall uppnå sportstatus, det vill säga räknas som sport. Man vill dessutom verka för den e-sportsliga infrastrukturen i det att man planerar att bygga specifika e-sportarenor.<sup>37</sup> Enligt WCG (som också är baserat i Sydkorea) hade 27 av de 63 länderna som deltog 2004 års upplaga av WCG statligt stöd. I vår närhet har Danmark,<sup>38</sup> Tyskland<sup>39</sup> och Tjeckien<sup>40</sup> tagit det byråkratiska steget och bildat nationella förbund.

### ***Kvantifiering (quantification)***

Guttman menar att modern tävlingsidrott – i likhet med den industriella revolutionen som den är samtida med – präglas av ”en vetenskaplig världssyn”,<sup>41</sup> vilket har lett till ett behov av att kvantifiera idrottsresultat. Denna siffermani möter man dagligen i tidningar, TV, radio och på Internet, när man matas med tusentals nya idrottsresultat från världens alla håll och kanter. Enligt Guttman är denna idrottsliga logik med få undantag<sup>42</sup> ett unikum för modern tävlingsidrott. Han jämför moderniteten med antiken när han skriver:

36 Korea e-Sports Association <http://www.e-sports.or.kr/>

37 <http://www.im-esports.de/index.php?show=artikel&action=detail&id=1> esports\_in\_korea.pdf s. 4

38 Dansk eSports Union [www.deu.dk](http://www.deu.dk)

39 Deutscher eSport-bund <http://www.e-sb.de/>

40 Českomoravský svaz progamingu <http://www.cmssp.cz/>

41 Guttman, Allen: *From ritual to Record – The nature of modern sports*. Columbia University Press NY 1978 s. 89 [Min översättning]

42 Se: *ibid.* s. 47-51

We live in a world of numbers. The Greeks did not. Pythagoras, Archimedes, Euclid and others made great contributions to mathematics, especially to geometry, but Greek civilization was not obsessed with the need to quantify. For them, man was still the measure of all things, not the object of endless measurements.<sup>43</sup>

Ett annat exempel på kvantifiering inom idrott är en uppfinning – stoppklockan, ett instrument som togs fram 1730 enkom i syfte att mäta tider i hästlopp, det vill säga idrottstävlingar. Vad vi ska med alla dessa siffror till kan man fråga sig, men ett område där de har en självklar funktion är vadslagning, tips och odds. Statistiken kan till exempel avslöja att West Bromwich alltid förlorar eller spelar oavgjort hemma medan de när de vinner borta, vinner stort. Denna information vägleder oss när vi, i det här fallet, tippa på stryktipset.

I vilken utsträckning präglar kvantifiering e-sport? Man kan säga att den är totalt förhärskande, i alla fall att döma om man besöker de webbsidor<sup>44</sup> som bevakar e-sportens alla ligor. På dessa sidor ramas annonser och artiklar in av matchstatistik från hela e-sportens fält som uppdateras dagligen och diskuteras i allehanda forum över hela communityn. Det finns dessutom en statistisk databas för spelet *Counterstrike* 1.6 som heter Gamesense. De som står bakom projektet är GotFrag och de säger själva att ”Gamesense skapades för att ge faktisk statistisk bakgrund till den ofta ställda frågan: vem är den bäste spelaren i världen?”<sup>45</sup>

Gamesense’s ordbok över faktorer som bedöms, för att svara på frågan ovan, bjuder för övrigt på idrottsanalogier som assist (målgivande pass) och ess (giltig serve i racketsporter som ej returneras), även en slags målskillnad förekommer där antalet gånger som man har dött i spelet subtraheras från antalet motståndare man har utplånat. I skrivande stund (2005-06-06) toppar amerikanske D. Montaner (artistnamn Complexity) listan med + 470 i målskillnad.<sup>46</sup> Gamesense är dessutom utformat så att det skall kunna appliceras även på andra e-sportgrenar, vilket man arbetar på för tillfället.

En vadslagningsfirma med namnet Betog<sup>47</sup> – bet on games (spela på spel) figurerar sedan något år tillbaka på Internet. På Svenska klanen Team Vips (som har Betog som sponsor) hemsida kan man läsa ”BetOG is a company that provides the possibility and service to bet on games. Gaming moves more and more towards a real sport and BetOG is one of the key components to reach that status”.<sup>48</sup> Betog erbjuder communityn att spela på e-sporttävlingar, så ju mer utvecklad statistik och ranking blir (dvs ökad kvantifiering), desto mer kan förvänta sig att denna marknad växer.

### ***Rekord (records)***

Slutligen har vi det som Guttmann anser vara det mest typiska för den moderna tävlingsidrotten – rekord:

---

43 Ibid. s. 49

44 Se till exempel: <http://www.gamingeye.com>, <http://www.gotfrag.com> och <http://www.sogamed.com>

45 <http://www.gotfrag.com/portal/stats/about/>

46 <http://www.gotfrag.com/portal/stats/players/>

47 <https://www.betog.com/betog/view/index>

48 <http://team-vip.se/index.php?page=sponsors>

Combine the impulse to quantification with the desire to win, to excel, to be the best – and the result is the concept of the record ... the noun "record" made the verb "record" (an abbreviation as in fastest recorded time) dates from the 1880s.<sup>49</sup>

Guttman har svårt att dölja sin hänförelse när han beskriver rekordet som (1) en abstraktion som möjliggör tävling med atleter från svunna tider, (2) en psykologisk närvaro i sinnet hos alla som är involverade i evenemanget, (3) ett tillfälle för frenesi, en form av rationaliserad galenskap, en symbol för vår civilisation.<sup>50</sup>

Rekord är på väg att bli vardagsmat inom e-sport och då inte minst orsakat av ovan nämnda Gamesense. Det finns även en officiell rekordbok för data- och TVspel (alltså inte specifikt för e-sport) som heter *Twin Galaxies' Official Video Game and Pinball Book of World Records*. En framstående e-sportutövare som har tagit plats i denna är Jonathan Wendel (artistnamn Fatal1ty) då han som förste spelare blev världsmästare i spelet *Doom 3*.<sup>51</sup> Dessutom pågår hela tiden jakten på rekordet för mest uppkopplade datorer i ett LAN samtidigt, innehavare av detta rekord är för närvarande Dreamhack, en turnering som 2004 ägde rum på Elmiamässan i Jönköping.<sup>52</sup>

Guttman avslutar sin eldiga harang över detta moderna påfund med att ödesmättat fundera över vad som händer när människan har nått sin maximala förmåga och inga rekord längre blir slagna:

What will happen when athletic championships no longer yield their harvests of new records ... Will we accept sports in the Greek sense, content with the dramatic contest of man against man ... or will we imagine new ways to satisfy the Faustian lust for the absolutely unprecedented athletic achievement? We must, with uncharacteristic patience, wait and see.<sup>53</sup>

Kanske e-sporten är svaret på Guttmanns frågor? Kanske kan det passionerade bruket av teknologi i tävlingsinriktade former (som ju e-sport faktiskt är) fylla den rollen i den av Guttman utpekade ovissa framtiden, daterad 1978?

## Sammanfattning och diskussion

Syftet med studien var att undersöka om e-sporten uppvisade de karaktäristika som Allen Guttman funnit i sin idealtyp av den moderna tävlingsidrotten, nämligen sekularisering, likhet, specialisering, rationalisering, byråkratisering, kvantifiering och rekord.

Jag visade på att det finns klara tendenser till att e-sporten genererar *jämlika* tävlingsförutsättningar och då framförallt i LAN-format. Vissa ojämlikheter finns dock kvar i till exempel tävlan online. En obalans i jämlikheten finns också i det att utrustningen som krävs för att utöva e-sport är dyr både att köpa och att hyra. Vilket gör att inte alla kan tävla.

49 Guttman, Allen: *From ritual to Record – The nature of modern sports*. Columbia University Press, NY 1978 s. 51

50 Ibid. s. 51-52

51 Twist, Jo: *Golden boy gamer becomes a brand* <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4206117.stm>

52 [http://www.dreamhack.se/dhw04/dhw04.2\\_51.se.html](http://www.dreamhack.se/dhw04/dhw04.2_51.se.html)

53 Guttman, Allen: *From ritual to Record – The nature of modern sports*. Columbia University Press, NY 1978 s. 54

Förvisso finns liknande missförhållanden inom den vanliga idrotten; idrotter som golf och ishockey skulle kunna jämföras med e-sport, då dessa också kräver mycket kringmateriel för att kunna utövas. *Specialiseringen* inom e-sport är densamma som inom idrott, var det som kom ut av den analysen. Väldigt få utövare av e-sport har exempelvis kunnat etablera sig inom flera spel samtidigt. Tendenser till en tilltagande *byråkratisering* står att finna i de förbund som bildats för att kunna administrera e-sport. Framförallt Sydkorea har visat framfötterna på detta område. E-sporten kommer knappast att byråkratiseras i den utsträckning som idrott har gjort. E-sportens *rationalisering* fick stort utrymme i studien och jag visade på tendenser åt båda håll. Vissa regler är gemensamma för de otaliga e-sportorganisationer som nu figurerar, medan andra inte är det. En organisation kan tvinga ett spel för att locka till sig alla de bästa spelarna inom det, men på sikt utarmar det utvecklingen, var en åsikt som kunde höras. Det finns dock en inneboende rationalitet i utvecklandet av spel i och med de höga krav som ställs på tekniken idag. Den vetenskaplighet som ligger bakom ett idrottsevenemang av idag liknar kanske inte den som föregår ett e-sportdito, som förvisso är avsevärd. Trots detta finns mycket för e-sport att lära sig av sin analoga namne inom till exempel idrottspsykologi; att vara mentalt förberedd och ha rätt motivation kan vara avgörande faktorer vid tävling.

Internet utgör ett oändligt utrymme för information, och digra är de listor av matcher och statistik man stöter på när man besöker e-sportwebbsidor. *Kvantifiering* av resultat är praxis och det som kan följa av den är att vadslagning på e-sportmatcher kan komma att bli vanligare, vilket såklart kommer att få följder som gynnar en professionalisering av fältet. Jakt på *rekord* hänger samman med kvantifiering och tendenser till detta finns inom e-sport. Dock går de flesta grenar inom e-sport ut på att bekämpa en motståndare vilket gör att e-sporten mer liknar lagidrotter än idrotter där mätredskap är avgörande som till exempel fri- och simidrotter. Det finns förvisso racingspel, där man med all säkerhet kommer att etablera världsrekord. Ett problem är dock att dessa spel uppgraderas varför rekorden blir inaktuella och aldrig kan bekämpas i officiella sammanhang, och heller aldrig på det episka sätt som Allen Guttmann beskriver.

Artikeln demonstrerar att det inte är fruktlöst att applicera idrottsvetenskapliga teorier på e-sport; sportifieringsprocessen lämpar sig väl för att beskriva hur tävlingsinriktat dataspelande standardiserats och formaliserats. En annan jämförelse, sport och e-sport emellan, kan formuleras så här: där modern tävlingsidrott anses bekräfta, tyda på samt vara avhängigt industrisamhällets framväxt skulle man kunna hävda att e-sport står i ett likartat förhållande till informationssamhällets framväxt. Jag vill påstå – och då främst från filosofisk ståndpunkt – att e-sport är intressant att undersöka för en idrottsvetare. Det är intressant att något så diametralt motsatt till sport som dataspelande antar en sportliknande form. Om detta sedan är resultatet av en medveten strävan eller bara en lagbunden och ofrånkomlig utveckling är det ännu svårt att besvara. Om man finner satsen ”sport tyder på ett samhälle” giltig, så borde det betyda att man – förutsatt att man tycker e-sport uppvisar en sportliknande karaktär – på samma sätt skulle kunna anse satsen ”e-sport tyder på sport” vara giltig. Vad som i så fall har uppdragats är att speglingen av samhället, nämligen sport, har fått en egen spegling, nämligen e-sport. Skulle då detta tankeexperiment kanske kunna leda oss till att, om vi anser oss kunna hitta essenser av samhället i sportens värld, tro att vi i e-sportens värld skulle kunna hitta essenser av sport? Accepterar man väl detta tankeled framstår e-sporten till slut som intressant för idrottsvetenskapligt vidkommande, då studiet

av densamma kommer att säga någonting om sport. E-sport kan alltså i någon mån svara på frågan: vad är idrott/sport?

Kan man då förvänta sig att e-sporten kommer med på IOKs lista över ”recognised sports”<sup>54</sup>, att den kommer att bli en olympisk gren och stoltsera med 10 000 datorer i världshistoriens dittills största LAN, i Millennium Dome, London 2012, eller att ett svenskt e-sportförbund bildas och växer ut som en gren från RF-trädet?<sup>55</sup> Kommer sportsidorna i våra dagstidningar att fyllas med statistik från dessa virtuella kamper, och kommer Albert Svanbergs krönikor i kommande söndagars Sportspegeln behandla ämnet virtuellt manna-mod? Svar kommer...

## Källor

- Andersson, Torbjörn & Radmann, Aage: *Från gentleman till huligan – svensk fotbollskultur förr och nu* Sym-  
position Eslöv 1998
- Blom, Kjell Arne & Lindroth, Jan: *Idrottens historia – från antika arenor till modern massrörelse* SISU  
1995
- Guttman, Allen: *From ritual to Record – The nature of modern sports* Columbia university press New York  
1978
- Hallberg, Fredrik: *Onlinemarknaden 2004, nr 1-5* <http://www.folkspel.se>
- Idrotten vill – Verksamhetsidé och riktlinjer för idrottsrörelsen in i 2000-talet
- Pedersen, Jeppe Bo: *Are Professional Gamers Different? – Survey on Online Gaming* 2001 [http://www.game-research.com/art\\_pro\\_gamers.asp](http://www.game-research.com/art_pro_gamers.asp)

---

54 IOC's list of recognised sports [http://www.olympic.org/uk/sports/recognized/index\\_uk.asp](http://www.olympic.org/uk/sports/recognized/index_uk.asp)

55 Specialförbund bildat samt invalt i RF <http://www.rf.se/t3.asp?p=59078>