

Gårdagens nördar – framtidens hjältar? Om datorspel och e-sport

Jesper Thiborg

Idrottsvetenskap, Malmö högskola

Publicerad på Internet, www.idrottsforum.org (ISSN 1652–7224) 2006-11-01

Copyright © Jesper Thiborg 2006. 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.

Vad är det som händer med våra ungdomar? De sitter framför datorn, timmavis, dag ut och dag in, med blicken obrutet fixerad vid skärmen, där tecknade figurer i fantasilandskap strider mot varandra i ohöjlt våldsamma bataljer. Skall de aldrig bli vuxna? Ska de inte röra på sig, gå ut, umgås med kompisar? Vad är det för fel med idrott, plötsligt? Fotboll. Så trevligt, vilken härlig fighteranda, vilken fostran till ansvar, mognad, respekt! Kamrater. En sund själ i en sund kropp. Varför måste allting bara handla om våld och vapen och explosioner nuförtiden? En hel generation går förlorad och vi kan bara titta på, med sorg i blick.

En hel vuxengeneration tar sig för pannan, kliar sig i huvudet och uppvisar alla oförståndets yttre synbara drag, inför denna revolution, mer eller mindre, inom ungdomskulturen. Plötsligt spelar alla datorspel, för sig själva i all ensamhet, eller hellre via Internet med likasinnade över hela klotet. Avancerade "communities" har växt upp; det finns e-sport-lag (klaner) som tävlar mot varandra nationellt och internationellt, med prispengar på flera miljoner. Uppskattningsvis 350 miljoner människor världen över spelar datorspel, varav två miljoner i Sverige. 350.000.000!

Det har hävdats, med stöd i Guttmanns klassiska kriterier, att e-sport bör betraktas som en modern idrott. För denna linje argumenterar också Jesper Thiborg i sin artikel om datorspel och e-sport. Vidare hävdar han att just idrottsforskare är bäst skickade att bedriva forskning kring datorspelandet. Och forskning behövs; utvecklingen har tagit samhällsforskningen på sängen, och man vet ganska lite vad som driver på utvecklingen mot ett alltmer utbredd datorspelande, eller vad det får för konsekvenser, till exempel för föreningsidrotten. Thiborg, som för sin artikel bedrivit omfattande litteraturstudier och därtill genomfört en ingående gruppintervju med tre datorspelande unga män, pekar på några möjliga vägar för fortsatt forskning och ger förslag till både teoretisk inriktning och metodval. Det verkar väl inte helt osannolikt att han själv kommer att plocka upp den kastade handsken.

Inledning

Kan ni tänka er att datorspelande som fritidsaktivitet börjar bli lika stort som föreningsidrotten sett till antal utövare (se Alf et al., 2005; Ungdomsstyrelsen, 2005:2)? Det är till exempel fler som ägnar sig åt datorspel (pc-spel, tv-spel & Onlinespel) än åtbåde fotboll och ishockey tillsammans (Almer et al., 2005). Det finns inga tillförlitliga uppgifter på exakt hur många som spelar datorspel. Det uppskattas dock att det finns cirka 350 miljoner

datorspelare världen över och i Sverige är denna siffra runt 2 miljoner (Danielsson, 2005). Försäljningen av datorspel har ökat kraftigt de senaste 8 åren och år 2005 var omsättningen drygt 938 miljoner kronor (www.mdots.se). Datorspelsbranschen omsätter minst lika mycket som musik- och filmindustrin (Ungdomsstyrelsen, 2005:2).

I takt med att datorspelandet har ökat i antal utövare har fenomenet e-sport, det vill säga tävling i datorspel, växt sig stark. Denna form av datorspelande är väldigt stor i vissa länder såsom Korea, Kina, Ryssland och Bulgarien, och där betraktas e-sporten som en idrott (Ungdomsstyrelsen, 2005:2). Även i Sverige är e-sporten stor och uppskattningsvis finns det 250 000 utövare (Almer et al., 2005) både på hobby- och elitnivå. Danielsson (2005) har närmare studerat e-sporten som fenomen och menar att det finns likheter med den traditionella idrotten. Vidare hävdar han att e-sport i många avseenden stämmer överens med Guttmanns teori om idrottens karaktärsdrag (Guttmann, 1978; se Danielsson, 2005). Detta till trots räknas inte e-sporten som idrott i Sverige och en av anledningarna är troligtvis att det är en stillasittande aktivitet.

Människor i dagens samhälle måste i allt högre utsträckning själva söka en fritidsaktivitet som befrämjar den fysiska hälsan (Engström, 2000). Detta på grund av att industrialiseringen har medfört ny teknik såsom robotar och maskiner som tagit över fysiskt krävande arbetsuppgifter och dagens arbete har därmed blivit allt mer stillasittande (Faskunger, 2002). Tekniken har även underlättat i vardagen, och individen förväntas att välja det minst fysiskt ansträngande alternativet (Engström, 2000). Det finns bilar, bussar och tåg att färdas med, automatiska dörröppnare och hissar, etcetera, som passiviserar individen. Denna fysiska inaktivitet i vardagen anses få negativa konsekvenser för människors hälsotillstånd. Sjukdomar som kan kopplas till fysisk inaktivitet är hjärt- och kärlsjukdomar, typ 2-diabetes, högt blodtryck, fetma, benskörhet, led- och ryggbesvär, tjocktarmscancer, med flera (Rydqvist & Winroth, 2002).

Inom föreningsidrotten tillhandahålls fritidsaktiviteter som motverkar den växande psykiska och fysiska ohälsan i samhället (Riksidrottsförbundet, 2000). Idrotten är idag en populär fritidsaktivitet, miljontals barn och ungdomar världen över är involverade i organiserad idrott (Brustad & Partridge, 2002). Även i Sverige är idrotten väl förankrad hos befolkningen och anses av många som den största folkrörelsen med sina närmare tre miljoner aktiva (Riksidrottsförbundet, 2000). Ungefär 60% av alla barn mellan tio och tolv år är medlemmar i någon idrottsförening (Redelius, 2002). Föreningsidrotten är härigenom en viktig uppfostringsmiljö för barn och ungdomar (Engström, 2000). Inom idrotten ges möjlighet att påverka barn och ungdomars sociala och fysiologiska såväl som psykologiska utveckling på ett positivt vis (Bois et al., 2002; Ewing et al., 2002). Forskning har även visat att idrottsdeltagande i ungdomen är associerat med hälsa och idrottsdeltagande i vuxen ålder (Perkins et al., 2004).

Förutom idrottens positiva effekter, som ovan avhandlats, finns det även möjligheter för barn och ungdomar att göra karriär inom sin idrott. De som blir riktigt duktiga i sin idrott kan bli rikligt belönade i form av pengar och status. De mest populära idrotterna (fotboll, ishockey, golf etc.) får en enorm uppmärksamhet i medier såsom TV, tidningar och Internet. Dessutom blir de bästa idrottsutövarna ekonomiskt oberoende och hyllade som hjältar. David Beckham är en av de största stjärnorna inom fotbollen och en av de mest kända männen i världen (Dahlén, 031209). Andra exempel på idrottsstjärnor som kan ses som hjältar för många svenskar är Annika Sörenstam, Zlatan Ibrahimovic och Peter Forsberg.

Det är dessa många hjältar som barn och ungdomar ser upp till och vill efterlikna. Detta är en av många förklaringar till att miljontals unga väljer idrott som fritidsaktivitet.

Föreningsidrotten har till skillnad från datorspel och e-sport en stark legitimitet. Både föräldrar och samhället i stort uppmuntrar och stödjer barn i deras idrottande i högre grad än i deras datorspelande. Detta är inte särskilt underligt då kunskapen om idrott och dess positiva effekter är stor. Dessutom finns det en möjlighet att försörja sig genom sitt idrottande. Det som är intressant i sammanhanget är att dataspelsvärlden, liksom föreningsidrotten, är en betydande uppfostringsmiljö där många barn och ungdomar socialiseras. Detta gör att datorspel som uppfostringsmiljö är intressant och viktig att belysa och analysera (jmf., Carlsson, 2000; 2004). Vidare kan e-sporten liknas vid den traditionella idrotten och det är på tiden att detta fenomen uppmärksammas från idrottsvetenskapligt håll (Danielsson, 2005).

Syftet med följande artikel är att kasta ljus över datorspelsvärlden som är en betydande fritidsaktivitet för många barn och ungdomar. Dessutom kommer tävling i datorspel (e-sport) att belysas med exemplet Counterstrike, som är det mest populära e-sportspelet i världen just nu (Falk, 061006). Vidare redovisas viss forskning om datorspelarens effekter på dess utövare. Avslutningsvis ges ett förslag på hur datorspel och föreningsidrotten som uppfostringsmiljöer kan studeras och hur framtidens idrott kan se ut.

För att uppnå syftet med artikeln har två metoder använts, litteraturanalys och en gruppintervju. I litteraturanalysen har fokus varit på metaanalyser, vissa forskningsstudier som ansetts relevanta, svenska rapporter och i viss mån tidningsartiklar. Intervjustudien genomfördes med tre medlemmar i en klan (ett lag) som tävlar i e-sport på hobbynivå. Denna metod syftade till att skapa bättre kunskap om individer som spelar datorspel och om e-sport och i synnerhet spelet Counterstrike.

Datorspelsvärlden – en betydande fritidsaktivitet

Barn och ungdomars valmöjligheter av fritidsaktiviteter har med tiden tilltagit och konkurrensen mellan olika aktiviteter har hårdnat. Detta innebär att föreningsidrotten inte per automatik är ett självklart val för dagens barn och ungdomar. I Ungdomsstyrelsens rapport *New game – om unga och datorspel* (2005:2) beskrivs hur datorspel har blivit en betydande fritidsaktivitet. Datorspelsvärlden är idag utbredd i industrialiserade länder i Amerika, Europa och Asien men trots detta betraktas elektroniska spel som en relativt ny form av media (Salonius-Pasternak & Gelfond, 2005). För 45 år sedan kom det första datorspelet, under 70-talet börjar datorer komma till hemmen, under 80-talet kommer en rad olika spelatorer såsom Commodore 64 och Nintendo. Under den sistnämnda perioden utvecklades de kända spelen Tetris och Pac Man. Under 90-talet konkurrerar persondatorn (pc) ut spelatorerna och då kom nya och bättre spel. I slutet av 90-talet och början av 2000-talet kom spelen Counterstrike och The Sims vilka båda fortfarande är populära. (Ungdomsstyrelsen, 2005:2) Därefter har datorspelsbranschen exploderat och den är idag mångmiljardindustri (www.mdots.se).

Det är, som tidigare nämnts, populärt att spela datorspel, speciellt bland barn och ungdomar, både i Sverige och utomlands (Jansz & Martens, 2005; Möller, 060429). Ungdomsstyrelsen (2005:2) kartlade i sin rapport hur många flickor och pojkar mellan 13-20 år som

spelar datorspel. Studien visade att 52% spelar varje dag, nästan varje dag eller någon gång i veckan, 23% spelar någon gång i månaden, 17% någon gång om året och endast 8% hade inte spelat datorspel någon gång det senaste året. Vidare har resultat från en svensk studie visat att andelen som spelar datorspel är än högre bland barn som är under 13 år (Alf et al., 2005). Dessutom visade resultaten att de som själva spelade datorspel inte upplevde det som en fritidsaktivitet utan snarare som ett tidsfördriv (ibid.). Trots nyss nämnda resultat kan det sägas att datorspel har blivit en betydande fritidsaktivitet vilket följande vittnar om (Ungdomsstyrelsen 2005:2, s. 7; Danielsson, 2005):

- Flera hundratusentals barn och ungdomar ägnar sig åt datorspel.
- Datorspel köps i lika hög utsträckning som musik och film.
- Föreningar som arrangerar aktiviteter runt datorspel har vuxit kraftigt i antal.
- Det går att livnära sig som professionell datorspelare (inom e-sport).

Men hur kommer det sig att datorspel blivit en populär fritidsaktivitet? Givetvis har den teknologiska utvecklingen med hemdatorer och bredband starkt bidragit till datorspelandets framväxt. Carlsson (2006) menar att datorspelsvärlden kan upplevas som en sällsynt plats med frihet för barn och ungdomar då vuxna inte är involverad, vilket skulle vara en bidragande orsak till dess popularitet. Salenius-Pasternak och Gelfond (2005) menar att grafiken och realismen i datorspelen, nivåskillnader i utmaningar och interaktionen med andra attraherar spelaren. Forskarna menar att grafiken och realismen i spelen gör att barn och ungdomar dras in i en fantastisk värld som för stunden känns verklig. De förvandlas till en viss karaktär, som en stadsplanerare, eller en trollkarl som ska bekämpa ondska, eller andra roller som de vill pröva. De flesta spel har olika nivåskillnader gällande utmaningar och detta attraherar barn och ungdomar då de måste prestera sitt yttersta för att nå den högsta nivån. Vidare menar forskarna att interaktionen med andra spelare har ökat – både i spel och över Internet – i och med informationsteknikens konstant stegrade utveckling; spelare kan spela tillsammans med andra och/eller få tips och strategier, vilket har inneburit att barn och ungdomar i högre utsträckning dras till att spela datorspel idag.

En fråga som bör ställas i detta sammanhang är vilka som spelar datorspel. Resultat i internationell forskning visar samstämmigt att det är pojkar i högre utsträckning än flickor som spelar datorspel i olika åldrar (Lucas & Cherry, 2004; Quaiser-Pohl, Geiser, & Lehmann, 2006; Salenius-Pasternak & Gelfond, 2005). Durkins och Barbers (2002) studie genomfördes på skolelever (16 år gamla) och visade att flickor var överrepresenterade bland de som aldrig spelat datorspel och underrepresenterade i gruppen som spelade mest. Lucas och Cherrys (2004) studie av unga vuxna (18-24 år) visade att pojkar i genomsnitt spelar 11 timmar per vecka medan flickorna spelar 4,25 timmar. Svensk forskning bekräftar resultaten i de internationella (Alf, et al., 2005: Ungdomsstyrelsen, 2005:2). Alf et al. (2005) studerade könsskillnader gällande datorspelande från årskurs ett till trean på gymnasiet. Resultaten visade att killar överlag spelade datorspel i högre utsträckning än flickorna och att flickornas spelande minskade drastiskt mellan årskurs fem och sex. Det finns ingen direkt bra förklaring till ovannämnda könsskillnader, men en förklaring kan vara att spelen är designade för killar (Salenius-Pasternak & Gelfond, 2005). Alf et al. (2005) har i sin studie funnit stöd för att könsskillnaderna kan bero på att flickor har svårt att identifiera sig som

datorspelare och att de inte har tillgång till den teknik som krävs i samma utsträckning som pojkar.

Förutom skillnaden mellan könen när det gäller frekvensen av datorspelande, finns skillnader mellan flickors och pojkars val av spel (Quaiser-Pohl, Geiser, & Lehmann, 2006; Lucas & Cherry, 2004). Flickor spelar hellre spel som innehåller frågesport eller pussel samt brädspel medan pojkar föredrar att spela action-, fantasi- och strategispel (Lucas & Cherry, 2004). Pojkar är överlag mer motiverade att spela datorspel än flickor (ibid.). En förklaring till dessa och ovanstående könsskillnader kan vara att pojkar och flickor socialiseras olika och det påverkar deras motiv och val av aktivitet (Koivula, 1999). Attraktionen till datorspel är störst i unga åldrar och attraktionen avtar med stigande ålder (Kirsh, 2002). Resultatet i Ungdomsstyrelsens (2005:2) rapport är att från 13 till 20 års ålder sjunker det dagliga datorspelandet med hela 30%.

Forskningen om datorspel och dess utövare vittnar om att datorspelsvärlden är en betydande fritidsaktivitet för många barn och ungdomar. Det finns en relativt god kunskap om vilka som spelar datorspel men den behöver förbättras och fördjupas. Det skulle vara intressant att närmare studera vilka motiv barn och ungdomar har för sitt datorspelande. Högst troligt är att det främsta motivet är att ha roligt. Vissa vill utveckla sina färdigheter i ett visst spel och de motiveras av att klara de utmaningar som ges i datorspelet. Andra motiveras av att tävla och söker sig därför till e-sporten.

E-sport

E-sport står för elektronisk sport och innebär att datorspelsutövare tävlar mot varandra i samma spel. De största e-sportspelen är Counterstrike, Warcraft 3 och Battlefield. Tävlingar sker antingen via Internet eller i lokala nätverk (LAN, Local Area Network). Tävlingssystemen inom e-sport påminner om idrottens, det finns speciella ligor/serier och stora mästerskap. Som tidigare nämnts uppskattas det att cirka 250 000 personer sysslar med e-sport antingen på hobby- eller elitnivå i Sverige. Utövarna organiserar sig i diverse föreningar såsom Sverok, Tech Group och Goodgame som alla är exempel på riksorganisationer. Dessa tre föreningar har cirka 70 000 medlemmar och erhåller statsbidrag via Ungdomsstyrelsen. De allra bästa kan livnära sig på att vara e-sportsutövare genom sponsorer och att vinna tävlingar (i likhet med elitidrottsmän). Amerikanen Jonathan Wendel, 23 år, lever idag på sitt e-sportande. Han är en levande legend inom e-sportens värld och för många är han en idol/hjälte. I Sydkorea är e-sport väldigt stort och betraktas efter taekwondo som landets största idrott. De bästa utövarna behandlas som filmstjärnor och tjänar mycket pengar på e-sporten. Det finns ett stort publikintresse och flera TV-kanaler sänder om e-sport dygnet runt. Det finns svenska utövare som gör bra ifrån sig i den tuffa konkurrensen och inom Counterstrike har svenska lag, även kallade klaner [clans], vunnit och placerat sig högst upp på prispallen. Trots att många av de svenska e-sportsutövarna är i världseliten får de inte alls samma stöd och uppmuntran som sydkoreanska utövare (Ungdomsstyrelsen, 2005:2, Danielsson, 2005; Almer et al., 2005; Nylund, 2005; Larsson, 041029) .

För att nå ytterligare kunskap om datorspelsvärlden och e-sport stämde jag träff med tre killar som tävlar i spelet Counterstrike för att ställa frågor om deras upplevelser. Killarnas alias inom Counterstrike-världen är viccctr, JRE och KW och samtliga är medlemmar i kla-

nen (laget) Deltaiotakappa. De är 19 år och gick ut gymnasiet i våras, och de bor i Malmö. JRE och viccctr började spela datorspel när de var cirka sju år medan KW började spela datorspel när han var lite äldre (12-13 år). Under årens lopp har de spelat olika sorters spel. När de var 14-15 år skapade de sin första klan och började utmana och tävla mot andra klaner i Counterstrike via Internet.

Counterstrike är en så kallad mod (ett begrepp som används inom datorspelsvärlden och betyder modifikation) av spelet Half Life. I Counterstrike tävlar två lag á fem spelare mot varandra. Det ena laget är terrorister medan det andra laget är antiterrorister. Terroristerna har i uppdrag att placera ut en bomb på ett markerat ställe i banan och när bomben är på plats tar det trettio sekunder innan den sprängs. De har 1 minut och 45 sekunder på sig att utföra uppdraget. Antiterroristerna ska förhindra terroristernas planer genom att antingen döda dem eller att desarmera bomben. Lagen startar på olika platser på banan och det finns många olika. Varje match består av 30 ronder där varje lag turas om att vara terrorist och antiterrorist vardera 16 gånger. Från början har varje spelare en kniv och en pistol men inför första ronden får varje spelare en viss summa pengar som kan användas för att köpa fler vapen, allt från automatvapen till handgranater. Det lag som vinner en rond får mer pengar än det som förlorar, till nästa rond. Det lag som först kommer upp till sexton vunna ronder vinner matchen.

Att e-sport och Counterstrike blivit stort anser killarna har att göra med den tekniska utveckling och spridningen av hemdatorer och bredband. I klanen Deltaiotakappa har det under årens lopp ingått 30 olika personer men under den senaste tiden har antalet varierat mellan 10 till 17 personer. Dessa personer bor i olika delar av Sverige vilket inte vållar några som helst problem då utövarna spelar via Internet. Det som krävs är helt enkelt bara en hemdator och en uppkoppling till Internet. Deltaiotakappa är med både i en serie som fungerar likt en vanlig idrottsserie och i en fortlöpande tävling som kallas stegen. I stegen tävlar olika klaner mot varandra och det lag som vinner klättrar högre upp i stegen. En match tar allt från 20 minuter till en timme. I matcherna läggs ofta en viss taktik upp och spelarna har olika roller som varierar beroende på vilja, bana och motstånd. Ofta är det en person som lägger upp taktiken och pratar med de övriga om vilken strategi som ska användas. För att samarbetet under en match inom klanen skall fungera kommunicerar de via ett datorprogram med hjälp av hörlurar och mikrofon. Nybörjare brukar träna på vissa banor utan tidspress för att lära sig basfunktionerna i spelet. Det krävs att man kan styra sin spelfigur och kunna vissa grundläggande saker såsom att hoppa, springa snabbt, ställa in siktet och så vidare. När detta behärskas sker ofta träning genom att spela matcher.

Killarna berättar att de började spela Counterstrike för att det var kul. Numera upplever de även motivet att träffa kompisar och nya bekantskaper som en viktig del i deras spelande. De har genom sitt Counterstrike-spelande lärt känna andra spelare över hela Sverige och tycker att det sociala är viktigt. Ungefär 3-4 timmar lägger de ner på effektivt spelande per dag. Alla tre tycker det är roligare att spela än att se på TV, eftersom de är mer aktiva och samtidigt kan prata med sina kompisar. Någon eller några gånger om året träffas de och kopplar ihop sina datorer för att spela. Oftast hittar de på andra saker såsom att titta på video och snacka under dessa tillställningar. viccctr, JRE och KW umgås även privat när de inte spelar Counterstrike. Ett sätt att träffa andra Counterstrike-spelare är att ställa upp i en större tävling. KW och JRE berättar om när de ställde upp i Rendezvous som var ett större LAN-event (tävling). Det var cirka 1000 ungdomar och vuxna som deltog i tävlingarna.

Eventet ägde rum i Skövde och pågick mellan torsdag och söndag. Anmälningavgiften var 300 kr och prissumman uppgick till 20 000 för den klan som vann tävlingen. Båda två tyckte att eventet var en trevlig upplevelse för att det var kul att träffa personer som de tidigare bara hade pratat med via Internet när de spelat Counterstrike.

Vidare diskuterade vi om de upplevde att deras datorspelande har inneburit att de försakat något annat, som vänner, skola, idrott etc. Samtliga menar att de aldrig satt datorspelandet främst och att de alltid haft tid för vänner, skola och idrott. De ser datorn mer som en fritidssysselsättning och ett tidsfördriv när de inte har möjlighet att träffa sina kompisar eller har något annat för sig. Killarna berättar att när de var yngre kunde de ibland glömma bort tiden och bli uppslukade av att spela datorspel. Forskning visar att yngre datorspelare spelar oftare och längre än äldre (Kirsh, 2002).

Jag frågade killarna om hur de upplevde föräldrarnas och omgivningens attityder angående deras datorspelande. viccctr berättade att han alltid mött visst motstånd från sina föräldrar som tycker han borde lägga mer tid på annat. JRE höll med till viss del och menade att när han var yngre kunde hans föräldrar ogilla hans spelande men att detta har förändrats med tiden. Däremot hade inte KW upplevt att hans föräldrar ogillat hans spelande, han menade att de stöttat honom. Vidare upplever han inte att det finns fördomar mot datorspelare i hans omgivning. JRE spinner vidare på omgivningens fördomar och menar att det första han berättar för en ny kvinnlig bekantskap kanske inte är att han spelar datorspel. Vidare berättar han att det är många som spelar datorspel och då kan det ibland bara vara bra att berätta om sitt eget spelande, för om personen som man berättar det för också spelar så har man direkt mycket att prata om. JRE berättar vidare att det ibland i hans fotbollslag kan bli lite pikar om datorspelare men att det inte är så farligt. Till sist menar killarna att det är svårare för flickor som spelar datorspel att undkomma nördstämpeln. Det är väldigt få flickor/kvinnor som utövar e-sport och vad detta beror på har killarna svårt att sätta fingret på. De konstaterar att alla har samma förutsättningar men trots detta finns det, till exempel, färre flick-/kvinnolag (klaner) i Counterstrike. Vidare konstaterar de att de bästa flickorna/kvinnorna inte alls håller samma klass som killarna/männen. Trots att tjejerna inte är lika bra som killarna finns det relativt mycket pengar för tjejerna att tjäna. Detta på grund utav att datorspelsbranschen vill sälja utrustning till fler tjejer och därmed går in och sponsrar.

Avslutningsvis diskuterades e-sporten och dess framtid. Killarna berättade om att de som är riktigt duktiga kan försörja sig på sitt datorspelande och att det i Sydkorea är väldigt stort. I Sydkorea är inte Counterstrike den mest populära e-sporten utan det är andra spel som Starcraft 3 och Warcraft. Det finns en TV-kanal som sänder e-sport matcher dygnet runt och de bästa utövarna blir behandlade som idrottsstjärnor. Även i vårt grannland Tyskland är e-sport större och spelarna blir i högre grad respekterade i jämförelse med Sverige. Sverige i sin tur är världsledande i Counterstrike, det finns många utövare och de bästa klanerna i Sverige är även de bästa i världen. KW anser att det är underligt att e-sporten och Counterstrike inte får mer uppmärksamhet i Sverige när det är så många duktiga utövare som spelar. De bästa datorspelarna är före detta idrottare som på ett eller annat sätt slutat med idrott på grund av att de blivit skadade eller funnit datorspelandet mer intressant. Detta beror nog till stor del att det finns likheter mellan idrott och e-sport, det är viktigt att prestera bra och det finns ett tävlingsmoment, drivkraften är att vinna. De som försörjer sig på e-sport tränar ofta och lägger upp olika strategier innan matcher. Oftast har de utvecklat många olika strategier men under en match använder de sig av 4-5 stycken och variationer

av dessa. Vilken strategi som väljs beror delvis på vilken bana man spelar på och vilket motstånd man har. Vinner man stora tävlingar kan prissumman ligga upp emot en miljon kronor. Anledningen till att det finns mycket pengar att tjäna inom e-sporten är att hela datorspelsbranschen är kommersiell. Företag som gör spel och datorer vill ju sälja sina produkter och sponsrar därför både utövare och olika tävlingar.

Samtliga är överens om att utvecklingen av datorspelsbranschen som vi sett den senaste tiden kommer att fortsätta. Att det skrivs artiklar och att matcher i Counterstrike visas i TV kommer att innebära mer pengar inom e-sporten. Killarna berättar att datorspelsbranschen försökte anordna en tävling med en nyare version av Counterstrike men att spelarna bojkottade tävlingen. Just nu finns det flera nyare versioner av Counterstrike som har bättre grafik men nästan alla som tävlar spelar en äldre version, vilket beror på att känslan är bättre och fler har möjligheten att träna och spela det. Datorspelsbranschen vill ju genom sin sponsring kunna sälja bättre och nyare datorer och spel. På grund av detta finns det mer pengar att tjäna i tävlingar med nya spel som kräver bättre datorer. KW menar att det är av vikt att det finns en universellt accepterad version av ett spel som alla tävlingar avgörs i för att e-sport ska kunna utvecklas till en sport (se Danielsson, 2005). Vidare säger han att genom att använda samma spel innebär det att fler har möjlighet och tillgång till att utöva Counterstrike. Killarna tror att e-sporten i framtiden kommer att bli mer accepterad och att utövarna blir mer respekterade och kanske till och med hyllade.

Sammanfattningsvis kan sägas att vicctr, KW och JRE har som ett av sina större intressen att utöva e-sport och tävla i Counterstrike. De ser e-sporten som en fritidssysselsättning och de tävlar på en hobbynivå. Själva lyfte de under mötet vid ett flertal tillfällen upp hur viktigt det sociala är, att träffa kompisar och umgås. Ur deras synvinkel har inte datorspelandet inneburit några som helst problem. När jag träffade dessa tre killar upplevde jag att de verkade vara som vilka 19-åriga killar som helst som träffas för ett gemensamt intresse.

Forskning om datorspelarens effekter

De tre Counterstrike-killarna upplever att deras datorspelare endast har haft positiva effekter. Men forskningen om datorspel har till största delen koncentrerats på att undersöka eventuella negativa effekter (Salonius-Pasternak & Gelfond, 2005). Bakgrunden till detta är troligtvis den oro som framförts i media av föräldrar och andra oroliga personer som vill barns och ungdomars bästa. Nästan tre fjärdedelar av alla föräldrar upplever sina barns datorspelare som ett problem, och föräldrarnas uppfattning av datorspel skiljer sig från barnens (Brun, 2005). Carlsson (2006) menar att datorspelsvärlden inte är lika övervakad, kontrollerad och reglerad av vuxna som idrotten. Detta kan vara en anledning till föräldrars uttryckta oro över deras barns datorspelare. I det här sammanhanget lyfter Sundberg (051101) upp den äldre generationens moralpanik över datorspelarens effekt på dagens barn och ungdom. Det handlar bland annat om att datorspelare skulle vara farligt och passiviserande. Det har även framförts oro för att datorspelare är socialt isolerande för barn och ungdomar. Sundberg belyser även att klyftan mellan ungdomarnas och föräldrarnas syn på datorspel är stor. Han avslutar sin artikel med att konstatera att frågan inte är om datorspel påverkar oss utan frågan är hur. Debatten som dominerar utomlands handlar även den om

hur barn och ungdomar riskerar att blir socialt isolerade och hur de påverkas av datorspelens våldsinslag (Jansz & Martens, 2005).

I det följande belyses vad forskningen egentligen har visat när det gäller de orosmoln som finns och har funnits när det gäller datorspel och dess utövare. Frågor som enligt min mening bör belysas särskilt är om de som spelar datorspel blir passiviserade, det vill säga om de är mindre fysiskt aktiva, vilka effekter våldet i datorspelen har och om datorspelande är beroendeframkallande, samt om spelande innebär social isolering.

Om fritidsaktiviteten datorspel passiviserar individen skulle det innebära en försämring av hälsan. Men vad säger forskningen, är barn och ungdomar som spelar datorspel mindre fysiskt aktiva än andra? Durkin och Barber (2002) kunde inte bekräfta att datorspelande innebär passivisering. Deras studier visade att datorspelande tonåringar var lika involverade i idrott som deras jämnåriga kamrater som inte spelade datorspel. Inte heller svensk forskning har kunnat bekräfta något negativt samband mellan datorspelande och fysisk aktivitet. Ungdomsstyrelsens (2005:2) undersökning visade att barn och ungdomar som i högre grad sysslade med datorspel motionerar lika ofta som de som spelar mindre, vilket bekräftar Durkins och Barbers resultat. Därmed behöver inte föräldrarna per automatik förkasta datorspelande och e-sport som aktivitet i tron om att det skulle passivisera barn och ungdomar och på så sätt riskera en bra hälsa.

Diskussionen om våldsinslagen är inget nytt fenomen, den startade redan 1976 när det kontroversiella spelet Death Race kom (Salonius-Pasternak & Gelfond, 2005). Spelet gick ut på att köra över människoliknande figurer för att få poäng (Egenfeldt-Nielsen & Smith, 2003). Effekterna av våld i datorspelen har sedan dess belysts inom många olika vetenskapliga områden. Datorspelen har i takt med den teknologiska utvecklingen blivit mer verklighetstroga och våldsinslagen i spelen har gradvis ökat (Kirsh, 2002). Durkin och Barber (2002) hävdar att de flesta datorspelen idag innehåller våldsinslag; det rör sig om 70-85% av alla spel. Kirsh (2002) hävdar genom sin metaanalys att det finns ett samband mellan våldsamma datorspel och aggressivt beteende. En möjlig förklaring är att barn och ungdomar som är aggressiva föredrar aktiviteter som involverar våld, och därför väljer de datorspel med våldsinslag. Vissa forskare hävdar att våldsinslagen till och med kan vara bra för barn och ungdomars utveckling (Salonius-Pasternak & Gelfond, 2005). Spel med våldsinslag kan fungera som en ventil och de låter barn och ungdomar att experimentera med och hantera komplicerade problem såsom krig och död utan några konsekvenser i det ”verkliga” livet (ibid.).

Medier har framhållit att de senaste årens dödsskjutningar på skolor i USA har inspirerats av vissa datorspel. Det har antytts att våldsinslag i vissa datorspel har påverkat människor och fått effekter i form av den yttersta konsekvensen av aggressivt beteende. Samtidigt kan man vända på resonemanget och fråga sig varför vi inte ser samma tragiska händelser i Sverige då många spelar datorspel. En av förklaringarna kan vara att aggressivt beteende är ett komplext fenomen och påverkas av en mängd olika faktorer (Kirsch, 2002). Kön, familjesituation, kompisrelationer, skolprestationer och personliga egenskaper såsom självförtroende är faktorer som alla blivit sammankopplade till aggressivt beteende (ibid.). Summa summarum: det finns inga entydiga forskningsresultat som visar att våldsinslagen i datorspel påverkar spelares aggressiva beteende. Myten om att våldsinslag i datorspel leder till aggressivt beteende bekräftas delvis men det finns fler faktorer som bör tas hänsyn till.

Rickfors (2003) anser att en av farorna med för mycket datorspelande är att man kan bli beroende. Egenfeldt-Nielsen och Smith (2003) har i sin metaanalys lyft problematiken kring beroende och att den oro som därtill är kopplad under de senaste åren har ökat. Det största problemet inom forskning om dataspelsberoende har varit att finna en bra definition. Beroende av datorspel skiljer sig kraftigt från andra missbruk, exempelvis spelmissbruk som ofta leder till ekonomiska problem och kriminalitet. I och med svårigheterna med definitionen innebär det att resultaten kan vara missvisande. Egenfeldt-Nielsen och Smith (2003) är medvetna om detta och därför lyfter de fram forskningsresultat som pekar på att allt från 7% till 37,5% av datorspelare är beroende. Resultatet att 7% är beroende av datorspel anses vara den mest tillförlitliga (ibid.). Att datorspel kan skapa ett beroende bekräftas av forskningen. Trots allt är relativt få beroende av datorspelande. Det krävs mer omfattande, strukturerande och systematisk forskning för att säkerställa och belysa sambandet mellan datorspel och beroende.

Vissa hävdar att datorspelande barn och ungdomar är eller kommer att bli socialt isolerade. Egenfeldt-Nielsen och Smith (2003) lyfter i sin rapport upp att det genomförts väldigt få studier om huruvida datorspelande leder till ett asocialt beteende och att de undersökningar som har gjorts är lite till åren samt kan ifrågasättas metodologiskt. Durkin och Barber (2002) visade att de som spelar datorspel har en närmare kontakt med sin familj. De som spelar datorspel umgås med en mindre riskfylld bekantskapskrets. Slutsatsen av forskningen är att de som spelar datorspel inte på något vis är mer socialt isolerade än jämnåriga som inte spelar. Dessutom vittnar mitt möte med de tre Counterstrike-utövarna och deras berättelse om att datorspelande snarare kan vara ett sätt för barn och ungdomar att skaffa sig en social gemenskap.

Som tidigare nämnts har undersökningar om datorspel (av vilka några belysts ovan) fokuserat de negativa effekterna (Salonius-Pasternak & Gelfond, 2005). Det finns relativt få som har studerat dataspels positiva effekter (ibid.) och sådana undersökningar är en relativt ny företeelse. Några av dem visar på att datorspelande har en positiv effekt på spatial förmåga, reaktionstid, familjerelationer, skolengagemang, mental hälsa, kompisnätverk, föräldralydnad och avhållsamhet från missbruk (Durkin & Barber, 2002; Quaiser-Pohl, Geiser, & Lehmann, 2006; Statens folkhälsoinstitut, 2005:18). För att säkerställa dessa resultat krävs ytterligare forskning (Salonius-Pasternak & Gelfond, 2005). Överlag när det gäller forskning om dataspelsvärlden krävs mer systematiska studier med vitt skilda infallsvinklar för att bättre förstå effekterna datorspelandet har på barn och ungdomars fysiska, intellektuella och sociala utveckling (Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, & Gross, 2000).

Diskussion

Syftet med denna artikel har varit att kasta ljus över datorspelandet, som är en betydande fritidsaktivitet för många barn och ungdomar, dock utan att göra anspråk på att ge en fullständig bild av dataspelsvärlden. Andra syften var att belysa tävling i datorspel (e-sport) med exemplet Counterstrike, och att redovisa viss forskning om datorspelandets effekter på dess utövare. Avslutningsvis kommer jag här i diskussionen ge ett förslag på hur datorspel

och föreningsidrotten som uppfostringsmiljöer kan studeras närmare och hur framtidens idrott kan se ut.

Min förhoppning har varit att öka kunskapen om datorspel och dess utövare, samt att skingra några av de orosmoln som gjort sig gällande bland föräldrar och andra bekymrade. Antalet utövare, datorspelsindustrins spelförsäljning och e-sportens framväxt vittnar om att datorspel är en betydande fritidsaktivitet (Ungdomsstyrelsen, 2005:2). Intressant nog fann Alf et al. (2005) att flertalet av de barn som spelar datorspel inte själva ser det som en fritidsaktivitet utan som ett tidsfördriv. Spelarna i klanen Deltaiotakappa ser deras datorspelande förutom som ett tidsfördriv även som en betydande fritidsaktivitet som skapar en social gemenskap dem emellan. Att vissa barn och ungdomar upplever datorspelandet som ett tidsfördriv och att andra ser det även som en aktivitet som innebär en social gemenskap vittnar än en gång om att det vore intressant att studera motivbildningen för datorspelande.

E-sporten har i föreliggande artikel belysts med exemplet Counterstrike, med hjälp av tre spelare från Deltaiotakappa. De slutsatser som kan dras är att e-sporten är på stark fram-marsch och att framtiden för sporten ser ljus ut. Killarna menar att den tidigare nördstäm-peln på datorspelsutövare inte längre finns, på grund av dess utbredning och att många före detta idrottare är i världstoppen i e-sport. Att före detta idrottsutövare attraheras av e-spor-ten beror nog på tävlingsmomentet, menar killarna. Dessutom kan det sägas att de som är elitutövare tränar och lägger upp taktik inför sina e-sportsmatcher likt idrottare gör inför en viktig match/tävling. I vissa länder betraktas e-sporten till och med som sport, vilket det ännu inte gör i Sverige. De flesta som utövar Counterstrike är killar och varför det är färre flickor är svårt att svara på. Sporten påverkas starkt av kommersiella krafter vilket gör att det kan finnas enorma prispengar vid vissa tävlingar. De som är riktigt duktiga kan livnära sig på sitt utövande och vissa länder betraktas de som idoler/hjältar. Om man ska tro kil-larna i Deltaiotakappa kommer denna utveckling förhoppningsvis att ske även i Sverige. I alla fall kommer e-sportutövare i framtiden bli mer respekterade och sporten kommer att växa ytterligare om den kan finna standardiserade former.

Befintlig forskning visar att det delvis finns fog för den oro som så starkt uttrycks över datorspelsvärlden. Våldsinslag i spelen kan få negativa effekter såsom aggressivt beteende och vissa barn och ungdomar kan bli beroende. Dessa negativa effekter kanske blir svåra att undkomma oavsett aktivitet. Till exempel kan våldsinslag i videofilmer påverka och i idrotten finns exempel på träningsberoende. Vidare stödjer inte forskningen den oron om att datorspelande skulle göra barn och ungdomar passiviserade och socialt isolerade. Trots vissa faror upplever nog de flesta liksom killar i Deltaiotakappa att deras datorspelande gett positiva effekter för deras välbefinnande. Det som kan konstateras är att fritidsintresset da-torspel liksom föreningsidrotten är en viktig och betydande socialisationsmiljö för barn och ungdomar. Det är därför av vikt att kunskapen kring denna miljö fördjupas och breddas; forskningen kan här fylla en viktig funktion.

För att ytterligare belysa datorspelsvärlden som uppfostringsmiljö för barn och ungdomar vore det intressant att göra en jämförelse med föreningsidrotten. Extra intressant skulle det vara att studera skillnader mellan tävlingsidrottare och e-sportutövares demografiska uppgifter, personlighet, motiv till deltagande och moral. En sådan studie skulle kunna be-lysa eventuella skillnader mellan de två uppfostringsmiljöerna och visa vilka långsiktiga effekter de olika miljöerna har för våra barn och ungdomar. Frågor som kan tänkas besva-ras är vilka som väljer idrott framför datorspel (och vice varse) och hur barn och ungdomar

påverkas beroende på i vilken uppfostringsmiljö de befinner sig. Den teoretiska utgångspunkten är socialisation som utgör grunden för vidare analyser av personlighet, motiv och moral. Socialisation är den process varigenom individer i interaktion med omgivningen införlivar normer, värderingar och attityder (Coakley, 2003; Greendorfer, 1992, 2002). Genom socialisation utvecklar individen ett förhållningssätt samt reaktions- och beteendemönster som påverkar dennes val (ibid.).

Socialisationsprocessen är avgörande för hur en individ utvecklar sin personlighet (Greendorfer, 1992), hur de lever sitt liv och skapar en social värld omkring sig (Coakley, 2003). Individen är aktiv i sin egen socialisationsprocess och påverkar även de som är socialisationsaktörer, de personer som genom interaktion socialiserar en individ. Dessa aktörer kan vara föräldrar, vänner eller andra (ibid.). Yngre barns socialisationsaktörer är oftast familjen, när barnet blir äldre blir vänner och signifikanta andra såsom lärare eller tränare viktigare aktörer (Greendorfer, 1992). Inom psykologin fokuseras hur individen genom erfarenheter lär sig, hur socialisationsprocessen går till och vad som händer med individen i en specifik miljö (ibid.). Utifrån ett socialisationsperspektiv är det intressant att studera skillnader gällande demografiska förhållanden, personlighet, motiv till deltagande och moral. Socialisationsteorin kan delvis förklara en individs personliga egenskaper (Costa & McCrae, 1988) och delvis en individs motiv (Harter, 1978; 1980). Teorin kan enligt min mening även belysa undersökningsområdet moral inom både idrotten och e-sporten då den på ett övergripande sätt förklarar hur en individ införlivar normer, värderingar och attityder.

Teoretiska referensramar som kan användas för att ytterligare belysa personlighet, motiv och moral är den femfaktoriella modellen (Costa & McCrae, 1988; 1992) som belyser en individs personliga egenskaper, *The Sport Commitment Model* (Scanlan & Simons, 1992) som ökar förståelsen för en individs motiv och modellen av fyra komponenter (Rest, 1984; ref. i Miller m.fl., 2004) som kan förklara en individs moralutveckling. Samtliga tre har tidigare använts i svensk idrottsforskning (se t.ex. Gunnarsson, 2001; Thiborg, 2005). En viktig aspekt för en studie när det gäller socialisation och idrott (och i förlängningen e-sport) är hur individen påverkas i och genom aktiviteten (Brustad, Babkes, & Smith, 2001; Coakley, 2003); detta kan ses som en sekundär socialisation. Med socialisation via idrott/sport menas hur utövaren tar till sig attityder, värderingar och kunskap genom sitt deltagande (Brustad, 1992). För att förstå individers socialisation via idrotten/e-sporten bör det beaktas att tävling är ett socialt inlärt beteende, att den beror på vilka erfarenheter individen fått vara med om och att dessa erfarenheter formas av situationen och signifikanta andra, oftast tränaren (Greendorfer, 1992). Denna forskningsmodell skulle kunna vara till hjälp för att skapa en djupare och bättre förståelse för uppfostringsmiljöerna, föreningsidrott och datorspel.

Om jag till sist ska sja om framtidens idrott skulle jag resonera på följande vis: Föreningsidrottens legitimitet är idag stark till skillnad från datorspelens och e-sportens. Idrottens utveckling kan i mångt och mycket sägas hänga ihop med teknikens utveckling i samhället i stort (Westerbeek & Smith, 2003; Smith & Westerbeek, 2004). Tveklöst har utvecklingen av tv-sändningar, redskap och olika tränings- och mätmetoder förändrat och förbättrat idrottens förutsättningar (Peterson, 2005; Carlsson, Peterson & Trondman, 2004). Den moderna idrotten som vi ser idag har inte alltid haft samma legitimitet och det tog lång tid för den att nå dithän den är nu (Blom & Lindroth, 1995). Den teknologiska

utvecklingen har även gjort e-sporten möjlig. E-sportens framväxt som en framtida idrott är avhängig datorspelsvärldens utveckling och samhälleliga acceptans. Vidare stämmer e-sporten i många avseenden överens med Guttmanns teori om idrottens karaktärsdrag (Guttman, 1978; se Danielsson, 2005). Man skulle kunna hävda att e-sporten är som en mod (modifikation) av idrotten, och att den i framtiden kan bli den version som är mest populär i samhället. Kanske är idolen och hjälten för många barn och ungdomar i framtiden inte en David Beckham utan istället en Jonathan Wendel. Den mer troliga framtida idrotten är nog en sammansmältning av både e-sporten och den traditionella idrotten. Min fantasi och kunskap räcker inte till för att kunna beskriva hur denna framtida idrott skulle kunna se ut. Det lämnar jag till någon annan.

Referenser

- Alf, L., Algotsson, C., Färm, E., Höglind, D., Svensson, C., & Tarandi, E. (2005). Att spela eller inte spela – barns datorspelsvanor idag och i framtiden. I A. Mosskin (Red.), *Framtidens datorspel: En antologi om datorspelens framtid*. Stockholm: elanders Infologistics Väst AB.
- Almer, D., Danemar, T., Gustafsson, R., Tang, H., Wiklind, A., Wiss, A., & Österberg, W. (2005). Datorspel – Sveriges största sport. I A. Mosskin (Red.), *Framtidens datorspel: En antologi om datorspelens framtid*. Stockholm: elanders Infologistics Väst AB.
- Blom, K.A. & Lindroth, J. (1995). *Idrottens historia: Från antika arenor till modern massrörelse*. Farsta: SISU Idrottsböcker.
- Bois, J.E., Sarrazin, P.G., Brustad, R.J., Trouilloud, D.O., & Cury, F. (2002). Mother's expectancies and young adolescent's perceived physical competence: A yearlong study. *Journal of Early Adolescence*, 22, 384-406.
- Brun, M. (2005). *När livet blir ett spel: Och andra utmaningar för den digitala generationens föräldrar*. Lidingö: Langenskiöld.
- Brustad, R.J. (1992). Integrating socialization influences into the study of children's motivation in sports. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 14, 59-77.
- Brustad, R.J., Babkes, M.L., & Smith, A.L. (2001). Youth in sport. Psychological considerations. I R.N. Singer, C.M. Janelle, & H.A. Hausenblas (Red.), *Handbook of sport psychology* (sid. 604-635). New York: Wiley & Son.
- Brustad, R.J., & Partridge, J.A. (2002). Parental and peer influences on children's psychosocial development through sport. I F.L. Smoll, & R.E. Smith (Red.), *Children and youth in sport: A biopsychosocial perspective* (sid. 187-210). Dubuque: Kandall/hunt publishing company.
- Carlsson, B. (2000). *Excitement, Fair Play and Instrumental Attitudes. Images of Legality in Football, Hockey and PC-Games*. Lund Studies in Sociology of Law no. 10.
- Carlsson, B. (2004). Images of Reality and Legality in Digital Sport; *Moving Bodies*, 2:162-80.
- Carlsson, B. (2006). **A Socio-Legal Reflection on Digital Sport**; i *World Leisure: Identity, Integration and Community*. Fritid Malmö (under publicering).
- Carlsson, B., Peterson, T., & Trondman, M. (2005). Idrott i förändring: Idrott och idrottsvetenskap i ett samhälls- och kulturvetenskapligt perspektiv; *Svensk idrottsforskning*, 3:12-5
- Coakley, J. (2003). *Sports in society issues & controversies*. Singapore: Mc Graw Hill higher Education.
- Costa, P.T., & McCrae, R.R. (1992). Normal personality assessment in clinical practice: The NEO personality inventory. *Psychological Assessment*, 4, 5-13
- Costa, P.T., & McCrae, R.R. (1988). Personality in adulthood: A sex-year longitudinal study of self-reports and spouse ratings on the NEO personality inventory. *Journal of Personality and Social Psychology*, 54, 853-863.
- Dahlén, P. (031209) Beckham- mannen, myten och varumärket. Publicerad på Internet, www.idrottsforum.org.
- Danielsson, K. (2005). E-sport: rörelse utan rörelse. Publicerad på Internet, www.idrottsforum.org.
- Durkin, K. & Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Applied Development Psychology*, 23, 373-392.
- Egenfeldt-Nielsen, S. & Smith, J.H. (2003). Datorspel och skadlighet – en forskningsöversikt. PM till Medierådet för barn och unga. Publicerad på Internet, www.game-research.com.
- Engström, L-M. (2000). *Idrott som social markör*. Stockholm: HLS Förlag.

- Ewing, M.E., Gano-Overway, L.A., Branta, C.E., & Seefeldt, V.D., (2002). The role of sports in youth development. I M. Gatz, M.A. Messner, & S.J. Ball-Rokeach (Red.), *Paradoxes of youth and sport*. (sid. 31-43). Albany: State university of New York.
- Falk, I. (20061006). De är kungar i "Counterstrike". *Expressen*, Spela spel.
- Faskunger, J. (2002). *Motivation för motion: En handbok för hälsovägledning steg för steg*. Stockholm: SISU Idrottsböcker AB.
- Greendorfer, S.L. (1992). **Sport socialization**. I T.S. Horn (Red.), *Advances in sport psychology* (sid. 201-218). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Greendorfer, S.L. (2002). I T.S. Horn (Red.), *Advances in sport psychology* (sid. 377-402). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Guttman, Allen (1978) *From ritual to Record – The nature of modern sports*. Columbia University Press
- Gunnarsson, M.O. (2001). Mentala och fysiska risker i idrotten: Bestämmer personligheten valet av idrott? D-uppsats, Sektionen för Idrott och Hälsa, Halmstad Högskola.
- Harter, S. (1980). The development of competence motivation in the mastery of cognitive and physical skills: Is there still a place for joy? *Psychology of Motor Behavior and Sport*, 3-29.
- Harter, S. (1978). Effectance motivation reconsidered: Toward a development model. *Human Development*, 21, 34-64.
- Jansz, J. & Martens, Lonke. (2005) Carving at a LAN event: The social context of playing video games. *New media & society*, 3, 333-355.
- Kirsh, S.J. (2003). The effects of violent video games on adolescents: The overlooked influence of development. *Aggression and Violent Behavior*, 8, 377-389.
- Koivula, N. (1999). Sport participation: differences in motivation and actual participation due to gender typing. *Journal of Sport Behavior*, 22, 360-375.
- Larsson, M. (2004, 29 oktober). E-sport – större än ishockey. *STOCKHOLMS FRIA tidning*, sporten. Publicerad på Internet, www.stockholmsfria.nu
- Lucas, K. & Sherry, J.L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication Research*, 31, 499-523.
- Miller, B.W., Roberts, G.C., & Ommundsen, Y. (2004). Effect of perceived motivational climate on moral functioning, team moral atmosphere perceptions, and the legitimacy of intentionally injurious acts among competitive youth football players. *Psychology of Sport and Exercise*, i press.
- Möller, S. (2006, 29 april). Unga spelar allt mer. *Dagens Nyheter*, s. A10.
- Nylund, L. (2005). Datorspel – en ung folkrörelse. *BRUS, från ungdomsstyrelsen*, 3, 6-7.
- Perkins, D.F., Jacobs, J.E., Barber, B.L., & Eccles, J.S. (2004). Childhood and adolescent sports participation as predictors of participation in sports and physical fitness activities during young adulthood. *Youth & Society*, 35, 495-520.
- Persson, A. (2006). Datorspel – från subkultur till normalkultur. *BRUS, från ungdomsstyrelsen*, 2, 10-11.
- Peterson, T. (2005). Idrottens professionalisering och kommersialisering"; *Sociologisk forskning*, 1,4-10.
- Quaiser-Pohl, C., Geiser, C., & Lehmann, W. (2006). **The relationship between computer-game preference, gender, and mental-rotation ability**. *Personality and Individual Differences*, 40, 609-619.
- Redelius, K. (2002). *Ledarna och barnidrotten. Idrottsledarnas syn på idrott, barn och fostran*. Doktorsavhandling, Institutionen för samhälle, kultur och lärande, Stockholms Universitet.
- Rickfors, M. (2006). Det roliga får inte bli farligt. *Våra barn*, 3, 34-39.
- Riksidrottsförbundet. (2000). Idrotten vill. Idrottens hus, Farsta.
- Rydqvist, L-J., & Winroth, J. (2002). Idrott, friskvård, hälsa & hälsopromotion. Stockholm: SISU Idrottsböcker AB.
- Salonius-Pasternak, D.E., & Gelfond, H.S. (2005). The next level of research on electronic play: Potential benefits and contextual influences for children and adolescents. *Human Technology*, 1, 5-22.
- Scanlan, T.K., & Simons, J.P. (1992). The construct of sport enjoyment. I G.N. Roberts (Red.). *Motivation in sport and exercise*. (sid. 199-215). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Smith A. & Westerbeek, H. (2004). *The Sport Business Future*. Palgrave Macmillan.
- Statens folkhälsoinstitut (2005:18). Hälsoeffekter av tv- och datorspelande: En systematisk genomgång av vetenskapliga studier.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R.E., Greenfield, P.M., & Gross, E.F. (2000). The impact of home computer use on children's activities and development. *The Future of Children*, 10, 123-144.
- Sundberg, S. (2005, 1 november). Spel påverkar vårt sätt att vara i världen. *Svenska Dagbladet*, kultur s. 61.
- Thiborg, J.P.N. (2005). Fotbollsspelares personlighet, motiv och moral i idrotten (C-uppsats i idrottsvetenskap, 41-60p). Sektionen Lek, Fritid och Hälsa: Högskolan i Malmö.
- Ungdomsstyrelsen 2005:2. New Game: Om unga och datorspel.
- Weinberg, S., & Gould, D. (1999). *Foundation of sport and exercise psychology*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Westerbeek, Hans & Smith, Aaron (2003) *Sport Business in the Global Marketplace*. Palgrave Macmillan.