

Sosial inkludering i e-sport

© Vegard Berglund og Anne Tjønndal

Nord universitet, Bodø

Author contact <anne.tjonndal@nord.no>

Published on idrottsforum.org 2022-11-18

Formålet med artikkelen er å undersøke sosial inkludering i e-sport og sosiale bieffekter av deltakelse i organisert e-sport. Vi studerer dette gjennom kvalitative intervju med fem ledere i norske e-sportklubber og forskningsspørsmålet som utforskes er: hvilke erfaringer har ledere av norske e-sportklubber med sosial inkludering og sosiale bieffekter av e-sport for ungdom? Det analytiske rammeverket for artikkelen består av tidligere forskning på e-sport i kombinasjon med teoretiske perspektiver på sosiale bieffekter av idrettsdeltakelse og sosial inkludering i idrett. Funnene våre viser at deltakelse i e-sport bidrar til de samme sosiale bieffektene som tilskrives andre, tradisjonelle idretter. Dette inkluderer positive sosiale bieffekter som økt samhold og tilhørighet, bedre selvtillit, trivsel, og mestring. Resultatene viser også til mulige negative sosiale bieffekter av e-sport. Her fremkommer ensomhet, isolasjon og manglende fysisk aktivitet i hverdagen som

potensielle utfordringer. Datamaterialet viser også hvordan eskapisme – det å bruke e-sport som flukt fra hverdagen, både kan være en positiv og en negativ bieffekt, avhengig av konteksten og det enkelte individet. Et tredje hovedfunn fra analysen er at e-sport kan være en arena for sosial inkludering av ungdom, særlig gutter, som opplever at de ikke ‘passer inn’ i den tradisjonelle idrettens jevnalderfellesskap. Dette indikerer at e-sportklubber kan være en viktig arena for sosial inkludering av ungdom som faller utenfor den tradisjonelle idretten.

VEGARD BERGLUND er lektorstudent i kroppsøving og idrett ved NTNU. Han har tidligere e-sporterfaring gjennom å ha spilt i Eserien for Tromsø IL.

ANNE TJØNN DAL er forskningsgruppeleder for RESPONSE – Research Group for Sport and Society ved Fakultet for samfunnsvitenskap, Nord universitet. Hun er også førsteamanuensis II i idretts-sosiologi ved NTNU.

Innledning

E-sport er det mest fremtredende eksempelet på digitalisering av idrett. Aktivitet og konkurranser i e-sport faciliteres i sin helhet gjennom elektroniske systemer, noe som gjør e-sport til et unikt idrettsfenomen. E-sport er også et eksempel på hvordan teknologi kan endre idrett radikalt, og hvordan digital teknologi bidrar til å skape nye idretter (Frandsen, 2020). Mange forskere har søkt å beskrive hva e-sport er og i denne artikkelen bygger vi på Hamari og Sjöbloms (2017, s. 2013) definisjon. De definerer e-sport som en idrett hvor “the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces”. Definisjonen til Hamari & Sjöblom åpner for at mange typer spill kan kategoriseres som e-sport, blant annet mobil, PC og konsollbaserte spill, idrettsaktivitet som faciliteres gjennom virtual reality (VR), augmented reality (AR), mixed reality (MR), eller elektroniske systemer som sykkelplattformen Zwift (Dyer, 2022; Tjønnald, 2023).

E-sportens globale omfang og voksende popularitet har fanget Den internasjonale olympiske komité (IOC) interesse. IOC har i flere offentlige fora uttalt at de ønsker å integrere e-sport i de olympiske lekene (OL) (IOC, 2021). En av grunnene til IOCs interesse for e-sport er at dette er fritidsaktiviteter som er svært populære blant ungdom. Dette sammenfaller godt med IOC idrettspolitiske målsetninger om å gjøre OL mer ungdomsvennlig.

Tall fra den norske barn og medier-undersøkelsen indikerer at 96% av gutter og 63% av jenter i alderen 9 til 18 år spiller videospill på fritiden (Medietilsynet, 2018). Nyere forskning viser også at mange unge ser ut til å ha spilt mer enn vanlig under pandemien, blant annet viser Barr & Copeland-Stewart (2022) til en økning på 71% i tid brukt på spill i sin internasjonale undersøkelse av ungdom over 16 år. Et av hovedfunnene fra denne studien er at mange ungdommer brukte spilling som en sosial arena under koronapandemien. Det var altså en positiv sammenheng mellom spilling som hobby og god mental helse under koronapandemien for unge (Barr & Copeland-Stewart, 2022). Med dette utgangspunktet kan det tenkes at e-sport, på lik linje med tradisjonell idrett, kan bidra til enkelte positive sosiale bieffekter for individet.

Norske undersøkelser viser også at 93% av barn og ungdom deltar i organisert idrett i løpet av oppveksten (Bakken, 2019; Skauge, 2022). Dette betyr at organisert idrett utgjør en viktig sosial arena i mange unges liv. Samtidig faller omlag halvparten fra organisert idrett i 14-16 årsalderen

(Bakken, 2019). Disse tallene forteller altså også at en liten minoritet på 7% av norske unge aldri har deltatt i idrett, samt at mange unge står i fare for å miste en viktig sosial arena i livet når de faller fra den organiserte idretten. En hypotese er at e-sportklubber har potensial til å utgjøre en viktig sosial arena for barn og ungdom, både minoriteten som aldri deltar i idrett, og for ungdom som faller fra tradisjonell idrett i tenårene. Denne hypotesen er utgangspunktet for denne artikkelen.

Artikkelens formål er å studere hvilke erfaringer ledere av norske e-sportklubber har med sosial inkludering i e-sport og sosiale bieffekter for ungdom som deltar i organisert e-sportaktivitet. Sosial inkludering og sosiale bieffekter med idrettsdeltakelse er allerede et etablert idretts sosiologisk forskningsfelt (Hjelseth, 2016; Spaaij, Magee, & Jeanes, 2014), men det er få studier som har undersøkt dette potensialet i e-sportkontekster. På denne måten bidrar artikkelen til å utvide det forskningsfeltet, gjennom å undersøke en ny, digital idrettskontekst. Vi har valgt å fokusere på ledernes perspektiver fordi dette er en gruppe mennesker som er viktige premissleverandører for hvordan e-sportaktivitet utøves i Norge, og dermed hvorvidt e-sporten utøves som en fritidsaktivitet som bidrar til sosial inkludering, positive eller negative sosiale bieffekter. Med dette som utgangspunkt utforsker vi følgende forskningsspørsmål:

Hvilke erfaringer har ledere av norske e-sportklubber med sosial inkludering og sosiale bieffekter av e-sport for ungdom?

Vi undersøker dette forskningsspørsmålet gjennom et kvalitativt forskningsdesign. Metodisk baserer studien seg på intervju med ledere i norske e-sportklubber. I neste del av artikkelen vil tidligere forskning om e-sport og sosiale bieffekter presenteres. Andre del vil redegjøre for et analytisk rammeverk bestående av teoretiske perspektiver på sosiale bieffekter av idrettsdeltakelse og teorier om sosial inkludering i idrett. Deretter vil prosjektets metodiske design bli presentert. I den fjerde delen kommer analysen av datamaterialet sett i lys av tidligere forskning og teori. I artikkelens siste del sammenfatter vi hovedfunnene fra intervjuene med ledere i norske e-sportklubber.

Tidligere forskning på e-sport

Selv om e-sport har økt i omfang og popularitet, er det fortsatt relativt lite forskningsbasert kunnskap om sosial inkludering og sosiale bieffekter av deltakelse i e-sport (Hayday & Collison, 2022). Det er likevel en økning i omfanget av forskning om e-sport generelt, hvor forskningsfeltet har utviklet seg fra generelle idrettsfilosofiske analyser om hvorvidt e-sport kan defineres som idrett (Jenny, Manning, Keiper, & Olrich, 2017; Perry et al., 2018), til studier av mer detaljerte områder, som for eksempel e-sportsutøveres helse (Riatti & Thiel, 2021) doping og juks i e-sport (Tweedie, Rosenthal, & Holden, 2022), kjønnsdiskriminering (Rogstad, 2021), organiasjon og styring av e-sportorganisasjoner (Abanazir, 2022) eller prestasjonsutvikling (Nagorsky & Wiemeyer, 2020).

Tidligere forskning viser til både positive (Barr & Copeland-Stewart, 2022; Gosling, Light, & Crawford, 2011; Perry et al., 2018; Riatti & Thiel, 2021) og negative sosiale bieffekter av e-sportdeltakelse (Chan et al., 2022; Riatti & Thiel, 2021). De positive bieffektene relateres til e-sportens potensial til å fremme god mental helse og trivsel blant ungdom (Gosling et al., 2011; Riatti & Thiel, 2021). Disse studiene fremhever hvordan sosialisering gjennom e-sport kan være banebrytende for marginalisert ungdom, hvor enkelte opplever å gå fra å være en ensom «gamer på gutterommet», til å danne nettverk og treffe andre jevnaldrende fysisk gjennom felles interesse for e-sport. For eksempel viser Barr og Copeland-Stewart (2022) hvordan e-sport og spilling under koronapandemien har utgjort viktige sosiale arenaer for mange ungdommer, ettersom de fysiske sosiale arenaene for ungdom har minket gjennom nedstengninger av samfunnet. Noen av resultatene i deres studie var at spilling under pandemien hadde vært med på å bekjempe stress og ensomhet, samtidig som at mange opplevde kognitiv stimuli, sosialisering og en «flukt» fra virkeligheten gjennom spilling. Kognitiv stimuli i form av en arena hvor man må tenke på en annen måte enn i hverdagen, sosialisering gjennom dannelse av tilhørighet til en gruppe medspillere og virkelighetsflukt som distraksjon fra hverdagens stress (Barr & Copeland-Stewart, 2022).

Når det gjelder negative sosiale bieffekter av e-sport trekker flere studier frem mangelen på fysisk aktivitet som en utfordring (Chan et al., 2022; Riatti & Thiel, 2021). Gjennom deltakelse i tradisjonell idrett får man fysisk trening, mens i e-sport vil man ikke få dette, med mindre det gjøres ekstra tiltak i klubbene. Riatti og Thiel (2021) presiserer likevel at man må skille mellom e-sport og «gaming», da problemet i størst grad kan tenkes å ligge

i uorganisert videospilling. Dette begrunner Riatti og Thiel med at i en organisert gruppe vil fysisk aktivitet i større grad forekomme, sammenlignet med uorganisert spilling. Chan et al. (2022) ser også på manglende fysisk aktivitet som en potensiell negativ bieffekt av e-sport, men understreker likevel at det finnes et potensial til å skape mer fysisk aktivitet, i form av potensialet e-sport har til å engasjere unge på fritiden. Med dette mener Chan et al. at e-sport har mulighet til å promotere viktigheten av fysisk aktivitet til mange unge. Eksempelvis påpeker Chan et al. at fysisk aktivitet er viktig for e-sportutøveres reaksjonsevne, konsentrasjon og motorikk. Økt fysisk aktivitet vil altså gi bedre e-sportresultater for mange spillere

Ser man til Norge har en studie vist at e-sport kan bidra til en sosial tilhørighet som igjen vil kunne føre til en bedre mental helse (Tjønndal & Skauge, 2021b). Samme studie viser til at e-sport har potensial til å kunne tilrettelegge for idrettsdeltakelse blant personer med fysiske funksjonsnedsettelse i større grad enn hva mange tradisjonelle idretter har mulighet til. Dette kan skille mange idretter fra e-sport, da mange vil ha mulighet til å konkurrere på samme vilkår uavhengig av funksjonsfriskhet. Samtidig viser en substansiell internasjonal kunnskapsbase at mange e-sportmiljøer er ekskluderende og diskriminerende mot kvinnelige spillere (Sjøberg & Wilner, 2022; Piggott et al., 2022)..

Teoretisk rammeverk

For å undersøke norske e-sportklubbløderes erfaringer med sosial inkludering og sosiale bieffekter kombinerer vi tidligere forskning på sosiale bieffekter av idrettsdeltakelse med teoretiske perspektiver på sosial inkludering i idrett. Disse perspektivene presenteres her.

Sosiale bieffekter av idrettsdeltakelse

Barn og ungdom er en viktig idrettspolitisk satsningsgruppe i Norge (Kulturdepartementet, 2011-2012; NIF, 2019). Idrettens satsning på barn og ungdom bygger på en forestilling om at idrettsdeltakelse fører til et mangfold av positive sosiale bieffekter. Med sosiale bieffekter mener vi sidevirkninger som kommer av idrettsdeltakelse, utover utøvelsen av den spesifikke idrettsaktiviteten (for eksempel fotball eller ski). Slike sosiale bieffekter omfatter blant annet fysisk fostring og innlæring av gode aktivitetsvaner, sosial inkludering av utsatt ungdom og minoritetsgrupper, opplæring i or-

ganisasjonsliv og demokrati, karakterdannelse og eskapisme. Sistnevnte referer til at idrett kan være et frirom fra hverdagens stress, tjas og mas (Elias & Dunning, 1986). Eskapisme er også et eksempel på en bieffekt av idrettsdeltakelse som kan være både positiv og negativ. Det positive aspektet når dette frirommet fra hverdagen bidrar til bedre psykisk helse fordi man klarer å koble ut hverdagens utfordringer for en stund, men eskapisme kan også utarte seg i negativ forstand om idretten får for stor plass i livet og bidrar at man ikke klarer å håndtere utfordringer som oppstår i livet (Deleuze et al., 2019). I idrettspsykologisk forskning refereres dette ofte til som besettende lidenskap (Vallerand & Miquelon, 2007). De positive sidene av eskapisme har vært spesielt viktig for mange unge under pandemien, da mange har hatt behov for å koble ut usikkerheten tilknyttet nedstengingen av samfunnet (Barr & Copeland-Stewart, 2022).

Forestillingen om at ungdoms idrettsdeltakelse fører til god fysisk og psykisk helse, sosial tilhørighet, mestringsopplevelser og mening gjennom å være en del av lokalsamfunnet er en av de mest etablerte og vedvarende ideene i moderne vestlige samfunn (Bergsgard, 2016; Malcolm, 2018; Skille & Solbakken, 2014). Denne forestillingen omtales ofte som 'idretts- og helseideologien' i idretts sosiologisk forskning (Malcolm, 2018). Organisert barne- og ungdomsidrett blir med dette sett på som et middel for å nå offentlige folkehelse- og idrettspolitiske mål (Bergsgard, 2016, p. 72). Med det menes det at idretten har en større betydning enn som bare en konkurransebasert fritidsaktivitet.

Gjennom Norges idrettsforbunds (NIF) visjon «*Idrettsglede for alle*» (2019) fremheves et idrettspolitisk mål om at glede skal stå sentralt i hvordan organisert idrett drives i Norge. Undersøkelser viser at ungdom synes idrett skaper glede gjennom spenning, mestring, konkurranse og sosialt samvær med jevnaldrende (Strandbu, Stefansen, & Smette, 2016). Det at man holder på med idrett fordi det er gøy er således en egenverdi og en sosial bieffekt i seg selv. For at glede skal skapes i ungdoms idrettsaktivitet er det enkelte forhold som må ligge til grunn. Trenerne og idrettslag må jobbe med inkludering for å kunne skape god gruppedynamikk. Gjennom å ha en toleranse i gruppen vil det være med på å skape bieffekter som trygghet og tilhørighet (Barstad & Sandvik, 2015). Dette er samtidig noe som ble lagt vekt på i idrettsmeldingen «Den norske idrettsmodellen», hvor idretten skal «*utvikle meningsfylte fellesarenaer for ungdom*» (Kulturdepartementet, 2011-2012, p. 86). Sosiale fellesskap er en viktig faktor for å lykkes med dette, og samtidig det motivet norske gutter og jenter oppgir som viktigst for å delta i idrett (Seippel, 2002; Skauge & Rafoss, 2020).

I en studie av hvordan idrett og psykososial helse henger sammen viser resultatene at deltakelse i idrett assosieres med lavere hyppighet av psykososiale helseproblemer, som for eksempel dårlig selvbilde, angst og depresjon (Ommundsen, 2000). Å fremme psykososiale forhold mener Ommundsen kan ha flere formål; behandling og forebygging av psykisk sykdom, bedring av psykisk velvære blant personer med psykiske vansker, og bedring av psykisk velvære blant ungdom generelt. Studien viser en positiv sammenheng mellom fysisk aktivitet og en bedret psykososial helse. Ommundsen viser også til et positivt forhold mellom deltakelse i idrett og selvoppfattelse. I tillegg til at idrett assosieres med lavere hyppighet av psykososiale helseproblemer, assosieres idrettsdeltakelse også med økt trivsel blant unge (Downward & Rasciute, 2011).

Selv om det finnes mye forskning som dokumenterer de positive sosiale bieffektene ved idrettsdeltakelse for ungdom, er det også mange studier som viser hvordan idrettsdeltakelse ikke alltid medfører slike positive sosiale bieffekter. I noen tilfeller bidrar ungdoms idrettsdeltakelse til negative sosiale bieffekter, som for eksempel mobbing og overgrep (Johansson & Lundqvist, 2017), mer og mindre alvorlige idrettsskader, diskriminering og rasisme (Anderson & White, 2017). Det er også en betydelig forskningslitteratur som illustrerer hvordan idretten ofte mislykkes i sine forsøkt på å bidra til positive sosiale bieffekter for ungdom, utover gleden med deltakelse i seg selv. Eksempelvis skriver Solenes & Strandbu (2006, s. 174) «idretten er den organisasjonen der ungdom er minst involvert i beslutninger, og kanskje følgelig lærer minst om organisasjonsdrift og demokratisk skolering». Selv om det er et idrettspolitisk mål at ungdom skal få opplæring i demokrati og frivillighet er det altså mange tilfeller hvor idrettslag ikke makter å legge til rette for dette. At idretten kommer til kort når det gjelder å oppfylle idrettspolitiske mål om sosiale bieffekter er ikke uvanlig.

Sosial inkludering i idrett

Sosial inkludering beskrives ofte i sammenheng med ekskludering. Det betyr at man ofte unngår å definere hva inklusjon er, eller hva det vil si å være inkludert (Haudenhuyse, 2017). Man betegner heller hva sosial ekskludering er, som regel i form av diskriminering og utenforskap på bakgrunn av faktorer som sosioøkonomisk status, kjønn, religion, etnisitet, eller seksuell legning. Sosial inkludering blir således et «ikke-begrep», det defineres bare i relasjon til sosial ekskludering (Haudenhuyse, 2017). I en idrettskontekst omfatter diskusjoner rundt ekskludering og inkludering ofte lav deltakelse

blant ungdom fra ressursvake hjem, personer med minoritetsbakgrunn, og personer med fysiske og psykiske funksjonsnedsettelse (Bergsgard, 2016).

Analysene i denne artikkelen bygger på Baileys (2005) teoretiske modell for sosial inkludering. Bailey bygger på nord-amerikansk forskning om sosial inkludering og ekskludering i idrett (Donnelly, 1996; Donnelly & Coakley, 2002) for å definere fire dimensjoner av sosial inkludering: romlig, relasjonell, funksjonell og makt. Den romlige dimensjonen utgjør det første steget mot å bli inkludert i idrett og andre sosiale kontekster. Ifølge Bailey (p. 76) handler den romlige dimensjonen om å skape idrettskontekster hvor mennesker kan møtes på tvers av sosiale skillelinjer i samfunnet. Dette er ifølge Bailey avgjørende dersom idrett skal kunne bidra til å minimere sosial og økonomisk ulikhet. Dette argumentet underbygges også av Putnams (2000) analyse av amerikansk idrett, hvor det poengteres at idrett har potensial til å være en sosial arena hvor mennesker bygger bånd og nettverk med mennesker i lokalsamfunnet som man ikke ville interagert med i andre sosiale kontekster.

Baileys (2005) andre dimensjon av sosial inkludering er den relasjonelle. Den relasjonelle dimensjonen innebærer at en viktig del av å føle seg inkludert i en gruppe handler om å føle seg akseptert for den man er og å føle tilhørighet til gruppa. Den tredje dimensjonen av sosial inkludering er den funksjonelle. Ifølge Bailey (pp. 76-77) handler den funksjonelle dimensjonen om å gi folk mulighet til å tilegne seg ny kunnskap, nye ferdigheter og forståelser, som følge av deltakelsen i idrettslaget. Baileys fjerde dimensjon av sosial inkludering er makt. Denne dimensjonen omhandler at man har påvirkning og innflytelse på idrettsorganisasjonen man er en del av.

Med utgangspunkt i Baileys (2005) forståelse av sosial inkludering kan man si at et individ er inkludert i en idrett dersom man har: a) tilgang til idrettslaget en ønsker å delta i, b) føler seg akseptert for den man er og føler tilhørighet til idrettslaget, c) får mulighet til å utvikle egen kunnskap og ferdigheter gjennom idrettslagets aktiviteter, og d) har makt og innflytelse på beslutningsprosesser i idrettslaget.

Metode

Studien bygger på kvalitative intervju med ledere av norske e-sportklubber. Intervjuene baserte seg på en semistrukturert intervjuguide med åpne spørsmål. Valget av å bruke en kvalitativ tilnærming baserer seg på formålet om

å skape en forståelse fremfor en forklaring (Kvale, Brinkmann, Anderssen, & Rygge, 2015).

Utvalg og rekruttering

For å rekruttere informanter ble det sendt ut e-post til e-sportklubber i Norge, med informasjonsbrev om forskningsprosjektet. Det eneste utvalgskriteriet var at informantene måtte ha en lederrolle i en norsk e-sportklubb som tilbyr breddeaktivitet. Det endelige utvalget består av fem ledere fra e-sportklubber på ulike steder i Norge. Det finnes ingen oversikt eller registre for e-sportklubber i Norge som tilbyr breddeaktiviteter. Derfor er det vanskelig å si noe om hvor representative disse fem klubbene er for norske e-sportorganisasjoner. Blant informantene er det fire menn og en kvinne. Alle informantene hadde ulik bakgrunn innen e-sport. For å sikre anonymiteten til informantene har alle blitt tildelt et pseudonym. En beskrivelse av informantene presenteres i tabell 1.

TABELL 1 *Sentrale kjennetegn ved informantene*

<i>Pseudonym</i>	<i>Kjønn</i>	<i>Alder</i>	<i>Bakgrunn innen e-sport</i>
Anders	Mann	40-årene	Har barn som er aktive i e-sport
Nils	Mann	20-årene	Tidligere aktiv spiller
Ole	Mann	20-årene	Aktiv spiller
Frank	Mann	40-årene	Interessert i fenomenet e-sport
Marie	Kvinne	30-årene	Ingen

Gjennomføring av intervju og analyse av datamaterialet

For å skape kunnskap om hvordan ledere av norske e-sportklubber erfarer sosial inkludering og bieffekter av e-sport ble det utformet en intervjuguide til å strukturere samtalene med informantene (Kvale et al., 2015). Intervjuguiden inneholdt spørsmål om tre tema: positive sosiale bieffekter, negative bieffekter og e-sport som inkluderingsarena. Hele intervjuprosessen foregikk i mars 2022, og intervjuene hadde en varighet på mellom 40 og 70 minutter. Samtlige informanter samtykket til at intervjuet ble tatt lydopptak av og opptakene ble gjort via diktafon-appen til nettskjema.no som er utviklet og driftet av Universitetet i Oslo. Her blir dataen lagret sikkert, i henhold til forskningsetiske retningslinjer. Det ble fortløpende gjennomført transkribering i etterkant av intervjuene.

Datamaterialet er analysert med utgangspunkt i tematisk analyse, beskrevet av Braun og Clarke (2006). Transkripsjonene var grunnlaget for en tematisk kategorisering, hvor dataen ble kategorisert inn i tre kategorier; positive bieffekter, negative bieffekter og sosial inkludering (tabell 2). Disse kategoriene la grunnlaget for koding og videre analyse.

TABELL 2 *Tematisk kategorisering av datamaterialet*

<i>Kategorier</i>	<i>Positive bieffekter</i>	<i>Negative bieffekter</i>	<i>Sosial inkludering</i>
Koder	Venner (samhold) Trivsel Selvtillit Mestring Eskapisme	Eskapisme Ensomhet Fysisk aktivitet	For de som ikke føler de «passer» inn i tradisjonell idrett Jenter Innvandrere Funksjonsnedsettelse

Forskerrefleksivitet

I kvalitativ forskning regnes ofte kjennskap til feltet det forskes på som en styrke for forskningens kvalitet (Widerberg, 2002). En av forfatterne (Berglund) er tidligere e-sportutøver og har spilt på nasjonalt nivå. Dette er en styrke for prosjektet fordi Berglund har en forståelse for feltet og terminologien som brukes der. Berglunds bakgrunn bidrar også til å skape tillit til informantene, da de vet at han har en forkunnskap om feltet. Samtidig kan Berglunds bakgrunnen skape en begrensning i form av at feltet kan bli for nært (Thagaard, 2018). Når man har en forforståelse av temaet, vil man kunne slite med å se nyanser og inntrykk som informantene kommer med. Man streber altså med å skape en kritisk distanse til materialet (Thagaard, 2018). Her har Tjønndals posisjon som utenforstående på feltet bidratt til å sikre kritisk distanse i analysen av materialet. Samarbeidet mellom Berglund og Tjønndal i analysene av intervjuene har på denne måten bidratt til å styrke kvaliteten i analysen av datamaterialet.

Analyse

Analysedelen er delt inn i fire tematiske underkapitler: positive sosiale bieffekter av e-sport, eskapisme i e-sport, negative sosiale bieffekter av e-sport og sosial inkludering i e-sport. I hver av disse delene presenteres data fra

intervjuene (sitater) som diskuteres i lys av tidligere forskning og teoretisk rammeverk.

Positive sosiale bieffekter av e-sport

Intervjuene viser at lederne av e-sportklubbene erfarer at ungdom kan oppleve flere positive sosiale bieffekter gjennom deltakelse i e-sport. Særlig snakker informantene om at deltakelse i organisert e-sport kan føre til økt trivsel hos unge som ikke deltar i tradisjonell idrett og andre jevnalderfelleskap. Lederen *Marie* forteller om dette slik:

Det å se gleden når de kommer til klubbhuset er utrolig. Alle kan være med alle her (...) Jeg gikk fra å ha en sønn som jeg måtte hale ut av senga til en som spretter opp og er klar for skole og ting han tidligere ikke har hatt lyst til – Han har fått en økt livsglede. (*Marie*)

Sitatet viser hvordan e-sport kan ha lignende sosiale bieffekter for ungdom som Seippel (2002) har funnet i tradisjonell idrett. Seippel viste til at glede var den viktigste faktoren for at ungdom deltok i organisert idrett. I en nyere studie har også Skaug & Rafoss (2020) funnet at en viktig grunn til at ungdom slutter med organisert idrett er at de «ikke føler seg hjemme i idrettslag», noe som kan handle om mangel på glede og trivsel. Informantenes erfaringer viser hvordan både tradisjonell idrett og e-sport har potensial til å skape en fritidsarena for glede og jevnalderfelleskap for unge.

Det å føle mestring, samhold og tilhørighet er viktige faktorer for glede blant ungdom i idrett (Strandbu et al., 2016, p. 116) og for sosial inkludering i idrett generelt (Bailey, 2005). Flere av informantene forteller om hvordan samhold og tilhørighet er en viktig del av de positive sosiale bieffektene av deltakelse i organisert e-sport gjennom en klubb:

De får oppleve tilhørighet, samhold og vennskap med andre spillere. Det tror jeg har veldig mye å si for den mentale helsen. (*Frank*)

Sosial interaksjon hvor folk vanligvis ikke ville ha hatt det er åpenbart sunt. Mestring er også en veldig sentral ting, det bygger selvtilit. Jeg føler man får det mye tydeligere i en lagsituasjon kontra når man spiller alene. Når man spiller på et lag blir det samhold. (*Ole*)

Sitatene viser likheter til en annen psykososial faktor Seippel (2002) identifiserte i sin studie: det sosiale fellesskapet. Det «å være sammen med andre» var også et viktig motiv for ungdom som trener i idrettslag i studien til

Skauge og Rafoss (2020). Stemmene til Ole og Frank indikerer at e-sport kan tilby et sosialt fellesskap, hvor sosiale interaksjoner skapes, i likhet med i tradisjonell idrett (Seippel, 2002; Skauge & Rafoss, 2020). De fleste spillene det konkurreres i innen e-sport krever samarbeid og sosiale interaksjoner med lagkamerater, noe som kan utfordre stereotypier om at e-sport er asosialt. Dette samsvarer også med studien til Eklund og Roman (2019) som viser til at videospill kan være en sentral arena for vennskap og tilhørighet i barndommen. Det *Ole* også vektlegger er hvordan lagspill i større grad bidrar til samhold sammenlignet med spill man spiller alene. Sitatet til *Frank* viser til en kobling mellom tilhørighet, samhold og vennskap, noe som er viktige faktorer for unges mentale helse (Hayday & Collison, 2022; Tjønnald & Skauge, 2021b). Mental helse var også et tema som mange av informantene snakket om i intervjuene:

Hos enkelte vokser selvtilliten for hver gang de er her. (*Nils*)

Det er noe med den mentale helse når man finner en tilhørighet. Man kjenner mestring og man kan være seg selv; «Jeg kan snakke om de nerdete tingene jeg liker uten at noen dømmer meg» sa en av deltakerne. (*Marie*)

Mental helse er et omfattende og komplekst tema. I intervjuene snakker e-sportlederne om trivsel i hverdagen, selvbilde og selvtillit, når de snakker om ungdoms mentale helse. Dette er noe tidligere forskning innen e-sport også har undersøkt (Barr & Copeland-Stewart, 2022; Riatti & Thiel, 2021; Tjønnald & Skauge, 2021a). Blant annet understreker Barr og Copeland-Stewart at mental helse og stresslettelse er to av de viktigste positive bieffektene av å være aktiv i e-sport. Om tradisjonell idrett skriver Ommundsen (2000) at idrettsdeltakelse er med på å senke hyppigheten av psykososiale problemer, som for eksempel dårlig selvbilde og selvtillit. Samtidig viser Ommundsen til at det er en positiv sammenheng mellom deltakelse i idrett og god selvoppfattelse. Dette finner vi igjen i sitatet til *Nils* som forteller at selvtilliten til enkelte «vokser for hver gang» de unge treffes på e-sportklubben. Dette kan tyde på at e-sport kan ha positiv innvirkning på unges selvbilde og selvtillit, slik Ommundsen viser om tradisjonell idrett. Utvikling av godt selvbilde finner vi også igjen i *Maries* sitat når hun forteller om deltakere på e-sporttrening som sier «jeg kan snakke om de nerdete tingene jeg liker uten at noen dømmer meg». Dette antyder at noen av de unge opplever å bli dømt eller sett ned på for deres fritidsinteresser på utsiden av klubben, hvor e-sportklubben tilbyr et frirom hvor man kan være seg selv

(Elias & Dunning, 1986), noe som også vil kunne bidra til utvikling av et godt selvbilde.

Eskapisme i e-sport

I intervjuet med *Nils* ble eskapisme nevnt som en bieffekt ved deltakelse i e-sport. *Nils* sine refleksjoner var todelt, hvor både positive og negative vinklinger av eskapisme ble diskutert:

E-sport kan bidra til mental helse på to måter, det kan være som «escape from reality» hvor man spiller spill som tar deg inn i en helt annen verden. På en annen måte så er det også det sosiale, for om man sliter i det sosiale med å skape relasjoner så er det enklere for noen å skape slike relasjoner mens man spiller. Det kan ha med at det kanskje er lettere å snakke bak en mikrofon. Vi mennesker er redd for å bli dømt, og vi mennesker blir kanskje ikke dømt på samme måte når man kun hører stemmer. (*Nils*)

«Escape from reality» som *Nils* beskriver det som, eller eskapisme på norsk, er noe Barr og Copeland (2022) fremhever i sin studie, hvor dette handler om en virkelighetsflukt hvor man kan legge bort hverdagens stress og mas for en liten stund, og bare leve i spillverdenen. I dagens samfunn er det høyt fokus på prestasjoner blant unge (Stensbøl & Tvedt, 2018), og når ungdom opplever at de må prestere på mange ulike arenaer er det viktig å ha en plass hvor man kan koble helt ut. *Nils* forteller at e-sport kan være en slik plass, noe som kan bidra positivt til mental helse for enkelte unge. Tall fra Ungdata 2021 viser også at mange barn og unge sliter med stress og bekymringer i hverdagen (Bakken, 2021). Det er kanskje nettopp disse utviklingstrendene i samfunnet som gjør at e-sportlederen *Nils* fremhever viktigheten av at unge har en plass hvor man kan koble ut fra hverdagsstress. Her kan det tenkes å være flere likhetstrekk mellom idrett og e-sport, hvor ungdom hengir seg til aktiviteten (idrett) eller spillverden (e-sport) for å få pause fra hverdagens utfordringer. I intervjuet snakket også *Nils* om at eskapisme i noen tilfeller kan bli en negativ sosial bieffekt for ungdom:

Alt handler om balanse. Gaming må ikke bli en utvei, hvor man med engang har det tøft gjemmer man seg i gamingen. At man ikke klarer å møte det som faktisk skjer. Vi lever tross alt i et samfunn, og ikke på nett. (*Nils*)

Sitatet fra *Nils* viser hvordan eskapisme ikke alltid er en positiv bieffekt av e-sport. Her påpeker lederen samme problematikk som det Deleuze et al. (2019) viser til, hvor eskapismen kan ta over for interaksjon og utfordringer

i den reelle verden. Gjennom det *Nils* omtaler som «balanse», har eskapisme derimot mulighet til å bli både en positiv og negativ bieffekt, avhengig av konteksten og omfanget av spillingen. Om man ikke klarer å opprettholde balansen *Nils* nevner vil det gå ut over den sosialiserende effekten e-sport ser ut til å kunne ha for ungdom.

Negative sosiale bieffekter av e-sport

E-sportlederne forteller om risikoen for ensomhet og isolasjon som en negativ sosial bieffekt av e-sport. Blant annet beskriver *Ole* det slik:

Jeg tror en utfordring mange innenfor e-sport har, noe jeg også har opplevd i min tid, er at man er veldig isolert og at det er enkelt å bli ensom. Selv om man i løpet av en uke kan ha samtaler med venner over nett, så er det ikke det samme som å komme seg ut og møte mennesker. (*Ole*)

Sitatet tar for seg ensomhet som potensiell negativ sosial bieffekt blant ungdom som deltar i organisert e-sport. Dette viser til ambivalens blant ungdoms e-sportdeltakelse når det gjelder sosialisering og trivsel. På den ene siden kan e-sport i organiserte former utgjøre en viktig arena for trivsel og jevnaldersfellesskap (Tjønnal & Skaug, 2021a). På den andre siden kan det, slik *Ole* forteller her, bidra til isolasjon og ensomhet dersom man blir sittende alene og spille. Det kan tenkes at organiseringen av e-sport har betydning for risikoen for ensomhet og isolasjon. Organisert e-sport kan tilby rammer som legger opp til fellesskap og møter med jevnaldrende med like fritidsinteresser, noe man ikke har i samme grad dersom en sitter hjemme og spiller alene. Dette forsterkes av funn fra studien til Barr og Copeland-Stewart (2022) om e-sport og spilling blant unge under koronapandemien. Barr og Copeland-Stewart fant også at selv om spilling var en kilde til glede og trivsel for unge under pandemien, kunne overdrevet spilling lede til følelser av ensomhet og isolasjon.

En annen negativ bieffekt som ofte assosieres med e-sport er manglende fysiske aktivitet. Mangel på fysisk aktivitet er også noe mange skeptikere fremhever som en hovedutfordring med å inkludere e-sport i organisert idrett (Parry, 2019). Her skiller e-sport seg fra organisert idrett, hvor fysisk fostring fremheves som en av de viktigste positive sosiale bieffektene ved deltakelse (Bergsgard, 2016). Informantene i denne undersøkelsen forteller at de bevisst jobber for å motvirke manglende fysisk aktivitet i sine klubber. Lederne *Frank* og *Marie* forteller om hvordan de er opptatt av å tilby fysisk aktivitet i sine e-sportklubber:

Den fysiske aktiviteten som er lagt inn i treningene er med på å kunne eliminere tanken om at e-sport bidrar til dårlig fysisk helse. Det skal være lystbetont tilpasset fysisk aktivitet, hvor alle skal kunne delta. (*Frank*)

Når man skal spille over lengre tid så vil det være naturlig å vise viktigheten av fysisk aktivitet. Vi bruker en halvtime på grunn av at det er det som oftest anbefales som et minimum. Det har vært viktig for oss hele tiden. (*Marie*)

Utfordringen med manglende fysisk aktivitet blant unge som spiller er noe Chan et.al. (2022) fremhever, og presiserer at problemet i størst grad ligger innen uorganisert gaming. Chan et.al. (2022) påpeker at det er forskjeller mellom uorganisert spilling og organisert e-sport, hvor sistnevnte har et potensiale til å påvirke unge til et bedre forhold til fysisk aktivitet dersom e-sportledere jobber aktivt med dette. Potensialet til e-sport ligger her i aktivt arbeid med unges bevisstgjøring når det gjelder god fysisk helse og de positive effektene dette også har på spillprestasjoner i e-sport. Både *Frank* og *Marie* viste til at treningsgruppene i deres klubber inkluderer 30 minutter fysisk aktivitet som en del av e-sporttreningene. Dette var viktig for dem fra oppstarten for å legitimere fritidstilbudet i e-sportklubbene, og de forteller at de kun har positive opplevelser med inkluderingen av fysisk aktivitet på e-sporttrening. Manglende fysisk aktivitet kan være en negativ bieffekt av e-sport, men dersom flere e-sportklubber henter inspirasjon fra *Frank* og *Maries* tiltak kan e-sportklubber motvirke denne utfordringen. Dette vil bidra til at fysisk fostring kan bli en positiv sosial bieffekt av e-sport, og inspirere flere unge til fysisk aktivitet i hverdagen. E-sport på høyt nivå krever en god motorikk, øye-hånd koordinasjon og en utholdenhet i form av konsentrasjon over en lengre periode (Nagorsky & Wiemeyer, 2020). E-sportklubbenes satsing på fysisk aktivitet er således også en del av de unges prestasjonsutvikling i den nye digitale idretten.

Sosial inkludering i e-sport

Et fjerde tema som fremkom av intervjuene med e-sportlederne var sosial inkludering i e-sport. Flere av informantene fortalte hvordan sosial inkludering hadde vært bakgrunnen for at de startet opp med et breddetilbud for e-sport:

Vårt fokus er å lage en arena for de som ikke er med i et idrettslag, de som ikke driver med idrettsaktivitet i dag, og de som faller fra idretten i tenårene. Hvis vi klarer å fange opp de, i de viktige ungdomsårene deres, så har vi kommet langt på vei. (*Frank*)

Franks sitat speiler Baileys (2005) første dimensjon av sosial inkludering – den romlige dimensjonen. En forutsetning for å være inkludert, i et idrettslag, eller i et jevnaldersfellesskap, er tilgang til arenaen. For ungdom som opplever å falle fra organisert idrett eller stå utenfor denne arenaen hele oppveksten, mangler den romlige dimensjonen av sosial inkludering i idrett. Dette kan være vanskelig for ungdommene det gjelder da ungdomsundersøkelsene viser at 93% av alle norske barn og unge har vært en del av organisert idrett på et eller annet tidspunkt (Bakken, 2019). Dette betyr også at det er en minoritetsgruppe på 7% som står utenfor idretten hele oppveksten. Det kan tenkes at denne minoritetsgruppen, sammen med den halvparten av ungdom som faller fra organisert idrett i 14–16 årsalderen (Bakken, 2019), ikke har lik mulighet til å skape sosiale bånd og sosiale miljø i ungdomsårene sammenlignet med ungdom som fortsetter i organisert idrett over lengre tid. Dette er en potensiell utfordring Seippel (2005) viser til i sin artikkel om ungdoms frafall fra tradisjonell idrett. Basert på sitatet fra *Frank* og Seippel (2005), tyder det på at et sosialt tilbud for disse gruppene er spesielt viktig.

Flere av informantene hadde det å kunne skape en sosial arena for de som ikke «passer inn» i tradisjonell idrett som utgangspunkt for hvorfor klubben ble opprettet. Dette kan tolkes som et særlig viktig bidrag e-sport kan ha for ungdoms trivsel og helse, da Skauge og Rafoss (2020) finner at «det å ikke passe inn» i idrett er en viktig grunn til at mange slutter med organisert idrett i tenårene. Dette kan også fortolkes i lys av Baileys (2005) andre dimensjon av sosial inkludering, den relasjonelle dimensjonen. Når ungdom opplever å ikke passe inn i idrettslaget, mangler den relasjonelle dimensjonen av sosial inkludering i idretten. En tredje måte å tolke sitatet til *Frank* er gjennom å se på potensialet til e-sport som en mulig form for organisert idrett. Ved å inkludere e-sport under NIF vil noen unge være en del av idretten lengre, idretten vil også inkludere en minoritetsgruppe blant ungdommer: de som ikke har vært en del av den organiserte idretten før. På denne måten kan man tenke seg at e-sport vil kunne bli et innovativt tilskudd til ungdomsidretten i Norge (Tjønndal, 2021).

Klubblederen *Nils* forteller om hvordan han opplever at aktivitetene i e-sportklubben kan bidra til sosial inkludering blant ungdom som faller utenfor organisert idrett:

Det er på samme måte som i fotball, de får venner via felles interesse. Den inkluderingen er unik (...) Jeg føler at man får status i vennegjengen ut fra hvor god man er i fotball, og at man fort faller utenfor om man ikke interesserer seg for det. I e-sportklubben vår står alle helt likt, og man merker at det ikke

er et sosialt hierarki. Det er enkelte med spesielle behov, men de blir på ingen måte dømt for det, og blir tatt inn i varmen. (*Nils*)

Sitatene fra *Frank* og *Nils* viser hvordan e-sport kan være en inkluderingsarena for ungdom som faller utenfor den organiserte idrettens jevnalderfelleskap. Dette kan sees i lys at Baileys (2005) dimensjoner for sosial inkludering i idrett. E-sportklubbene bidrar til den romlige dimensjonen av sosial inkludering gjennom å tilby en sosial arena hvor ungdom med felles interesse for spilling møtes. Når klubbleder *Nils* forteller at alle blir «tatt inn i varmen» kan det tolkes som at e-sportklubbene også bidrar til å oppfylle den relasjonelle dimensjonen av sosial inkludering (Bailey, 2005). Vi finner ingen tegn til at aktivitetene i e-sportklubbene bidrar til å oppfylle den tredje og fjerde dimensjonen av sosial inkludering: den funksjonelle dimensjonen og makt. Dette er også dimensjoner av sosial inkludering som tradisjonelle idrettsorganisasjoner har utfordringer med å oppfylle (Skille & Solbakken, 2014; Strandbu et al., 2016).

Et funn fra vår analyse av intervjumaterialet er at sosial inkludering i e-sportklubbene i stor grad handler om inkludering av gutter som faller utenfor organisert idrett. Kjønn kommer implisitt frem i intervjuene, hvor «mange gutter» og «min sønn» ofte blir referert til av klubblederne. De forteller ikke eksplisitt at klubben fokuserer på sosial inkludering av gutter som ikke ‘passer inn’ i organisert idrett, men det blir tydelig i måten de snakker om inkludering på, fordi når informantene snakker om deltakere i e-sport, så snakker de alltid om gutter. Dette kan tolkes som en refleksjon av mannsdominansen i e-sport (Rogstad, 2021). Mannsdominansen i e-sport kan sees på som en utfordring for sosial inkludering av jenter (Haudenhuyse, 2017; Tjønndal, 2018), i intervjuene forteller likevel 4 av 5 informanter at de har rekruttering av jenter som målsetting for videre utvikling av klubben.

Informantene *Anders* og *Marie* forteller at deres klubber jobber aktivt med sosial inkludering av marginaliserte grupper av ungdom, blant annet flyktninger og unge med fysiske funksjonsnedsettelse:

Vi jobber mot flyktninger og innvandrere med åpne arrangementer fire dager i uken. (*Anders*)

Vi har en gruppe for barn med funksjonsnedsettelse, i samarbeid med kommunen. Her er det 10 stykker som spiller spill sammen på faste tidspunkt. (*Marie*)

Det at e-sport har et potensiale til å kunne tilrettelegge for personer med funksjonsnedsettelse er også drøftet i tidligere studier (Tjønndal & Skauge, 2021), hvor e-sport fremheves som en fritidsaktivitet hvor unge kan delta uavhengig av fysisk funksjonsevne. Sitatene tyder også på en økende interesse for å rekruttere nye grupper av barn og unge i e-sportklubbene. E-sportens inklusjonspotensial fremheves også ytterligere av *Marie*:

Alle samtalene jeg har med foreldre går på hvor fornøyd de er med at det finnes et sosialt tilbud for unge som ikke har funnet noe tidligere. Det er driven jeg har til å være med på å skape et sosialt tilbud. (*Marie*)

Sitatet fra intervjuet med *Marie* viser hvordan e-sport kan være en arena for sosial inkludering av unge som tidligere ikke har funnet et jevnalderfelleskap i idrett og andre fritidsaktiviteter.

Avslutning

Formålet med artikkelen har vært å utforske forskningsspørsmålet «Hvilke erfaringer har ledere av norske e-sportklubber med sosial inkludering og sosiale bieffekter av e-sport for ungdom?». Et hovedfunn fra analysen er at aktivitetene i e-sportklubbene kan bidra til de samme positive sosiale bieffektene som deltakelse i tradisjonelle idretter. Dette inkluderer samhold og tilhørighet, selvtillit, trivsel og mestring. Analysen viser også at deltakelse i organisert e-sport kan føre til negative sosiale bieffekter relatert til ensomhet, isolasjon og manglende fysisk aktivitet. Når det gjelder sosial inkludering viser analysen at e-sportklubber kan være en arena for sosial inkludering av ungdom som opplever at de ikke 'passer inn' i tradisjonell idrett. Intervjuene viser også at e-sportklubbene aktivt jobber med sosial inkludering av marginaliserte grupper av ungdom, blant annet flyktninger og unge med fysiske funksjonsnedsettelse. Studier av inkluderingstiltak rettet mot slike marginaliserte ungdomsgrupper vil være et viktig og aktuelt tema for videre forskning på e-sport i Norge.

Overordnet viser funnene fra denne studien at de norske e-sportklubbene ser ut til å treffe en gruppe ungdom som ikke har tilgang på sosiale arenaer gjennom den organiserte idretten. Dette tyder på at e-sporten har potensial til å være en arena for sosial inkludering av ungdom som av ulike grunner ikke føler tilhørighet og trivsel i tradisjonell idrett. I e-sportklubbene vi har undersøkt handler dette først og fremst om inkludering av gutter. Videre

forskning på sosial inkludering i norske e-sportorganisasjoner bør derfor etterstrebe å inkludere et kjønnsperspektiv

Litteraturliste

- Abanazir, C. (2022). The Olympic Movement and esports governance: Finding the right way of cooperating for diversity, equity, and inclusion. In A. Tjønndal (Ed.), *Social issues in esports*. London: Routledge.
- Anderson, E., & White, A. (2017). *Sport, Theory and Social Problems* (2 ed.). London: Routledge.
- Bailey, R. (2005). Evaluating the relationship between physical education, sport and social inclusion. *Educational Review - EDUC REV*, 57, 71-90. doi:10.1080/0013191042000274196
- Bakken, A. (2019). *Idrettens posisjon i ungdomstida. Hvem deltar, og hvem slutter i ungdomsidretten?*. NOVA Rapport 2/19. Oslo: NOVA, OsloMet.
- Bakken, A. (2021). *Ungdata 2021. Nasjonale resutater*. NOVA rapport 8/21. Oslo: NOVA, OsloMet.
- Barr, M., & Copeland-Stewart, A. (2022). Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being. *Games and Culture*, 17(1), 122-139. doi:10.1177/15554120211017036
- Barstad, A., & Sandvik, L. (2015). *Deltaking, støtte, tillit og tilhørighet : En analyse av ulikhet i sosiale relasjoner med utgangspunkt i levekårsundersøkelsene*. https://www.helsedirektoratet.no/rapporter/deltaking-stotte-tillit-og-tilhorighet/Deltaking%20st%C3%B8tte%20tillit%20og%20tilh%C3%B8righet.pdf/_attachment/inline/6259c80f-46e4-4192-ba10-57610a43a855:b9dfc4761f1c-80c8405e1f27015665df4cafac79/Deltaking%20st%C3%B8tte%20tillit%20og%20tilh%C3%B8righet.pdf
- Bergsgard, N. A. (2016). Ungdomsidrett som løsning på samfunnsmessige utfordringer? In Å. Strandbu (Ed.), *Ungdom og idrett* (s. 70-84). Oslo: Cappelen Damm akademisk.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3, 77-101. doi:10.1191/1478088706qp063oa
- Chan, G., Huo, Y., Kelly, S., Leung, J., Tisdale, C., & Gullo, M. (2022). The impact of eSports and online video gaming on lifestyle behaviours in youth: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 126, 106974. doi:https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106974
- Deleuze, J., Maurage, P., Schimmenti, A., Nuyens, F., Melzer, A., & Billieux, J. (2019). Escaping reality through videogames is linked to an implicit preference for virtual over real-life stimuli. *Journal of Affective Disorders*, 245, 1024-1031. doi:https://doi.org/10.1016/j.jad.2018.11.078
- Donnelly, P. (1996). Approaches to Social Inequality in the Sociology of Sport. *Quest*, 48(2), 221-242. doi:10.1080/00336297.1996.10484192
- Donnelly, P., & Coakley, J. (2002). *The Role of Recreation in Promoting Social Inclusion*. Toronto: The Laidlaw Foundation.

- Downward, P., & Rasciute, S. (2011). Does sport make you happy? An analysis of the well-being derived from sports participation. *International Review of Applied Economics*, 25(3), 331-348. doi:10.1080/02692171.2010.511168
- Dyer, B. (2022). ‘Virtually cycling’: The impact of technology, cheating, and performance enhancement in bicycle e-racing. In A. Tjønnndal (Ed.), *Social Issues in Esports*. London: Routledge.
- Eklund, L., & Roman, S. (2019). Digital Gaming and Young People’s Friendships: A Mixed Methods Study of Time Use and Gaming in School. *YOUNG*, 27(1), 32-47. doi:10.1177/1103308818754990
- Elias, N., & Dunning, E. (1986). *Quest for excitement: Sport and leisure in the civilising process*. Oxford: Basil Blackwell.
- Frandsen, K. (2020). *Sport and mediatization*. London: Routledge.
- Gosling, V., Light, B., & Crawford, G. (2011). *Online gaming in context : the social and cultural significance of online games*. London: Routledge.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet research*, 27(2), 211-232. doi:10.1108/IntR-04-2016-0085
- Haudenhuyse, R. (2017). Introduction to the issue “Sport for social inclusion: Questioning policy, practice and research”. *Social inclusion*, 5(2), 85-90. doi:10.17645/si.v5i2.1068
- Hayday, E.J. & Collison, H. (2022). Understanding the potential for esports to support social inclusion agendas. In A. Tjønnndal (Ed.). *Social issues in esports*. London: Routledge.
- Hjelseth, A. (2016). Frafall i ungdomsidretten - et overvurdert problem? In Å. Strandbu (Ed.), *Ungdom og idrett* (s. 232-246). Oslo: Cappelen Damm AS.
- IOC. (2021). *IOC makes landmark move into virtual sports by announcing first-ever Olympic Virtual Series*. <https://olympics.com/ioc/news/international-olympic-committee-makes-landmark-move-into-virtual-sports-by-announcing-first-ever-olympic-virtual-series>
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. *Quest*, 69(1), 1-18. doi:10.1080/00336297.2016.1144517
- Johansson, S., & Lundqvist, C. (2017). Sexual harassment and abuse in coach-athlete relationships in Sweden. *European Journal for Sport and Society*, 14(2), 117-137. doi:10.1080/16138171.2017.1318106
- Kulturdepartementet. (2011-2012). *Den norske idrettsmodellen*. (Meld. St. 26). <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/meld-st-26-20112012/id684356/>
- Kvale, S., Brinkmann, S., Anderssen, T. M., & Rygge, J. (2015). *Det kvalitative forskningsintervju* (3. utg. ed.). Oslo: Gyldendal akademisk.
- Malcolm, D. (2018). *Sport, medicine and health : the medicalization of sport?* London: Routledge.
- Nagorsky, E., & Wiemeyer, J. (2020). The structure of performance and training in esports. *PLOS ONE*, 15(8), e0237584. doi:10.1371/journal.pone.0237584
- NIF. (2019). *Idretten vil! Langtidsplan for norsk idrett 2019-2023*. Retrieved from https://www.idrettsforbundet.no/contentassets/8149372c5d4d439cb1b34fc1625032f0/idretten-vil_langtidsplan-for-norsk-idrett-2019-2023_lr.pdf

- Ommundsen, Y. (2000). Kan idrett og fysisk aktivitet fremme psykososial helse blant barn og ungdom? *Tidsskrift for den Norske Lægeforening*, 120(29), 3573-3577.
- Parry, J. (2019). E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3-18. doi:10.1080/17511321.2018.1489419
- Perry, R., Drachen, A., Kearney, A., Kriglstein, S., Nacke, L. E., Sifa, R., . . . Johnson, D. (2018). Online-only friends, real-life friends or strangers? Differential associations with passion and social capital in video game play. *Computers in Human Behavior*, 79, 202-210. doi:https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.032
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone : the collapse and revival of American community*. New York: Simon & Schuster.
- Piggott, L., Tjønndal, A. & Hovden, J. (2022). Leadership and gender inclusion in esports organisations. In A. Tjønndal (Ed.). *Social issues in esports*. London: Routledge
- Riatti, P., & Thiel, A. (2021). The societal impact of electronic sport: a scoping review Die gesellschaftlichen Auswirkungen des elektronischen Sports: ein Scoping Review. *German Journal of Exercise and Sport Research*. doi:10.1007/s12662-021-00784-w
- Rogstad, E. T. (2021). Gender in eSports research: a literature review. *European Journal for Sport and Society*, 1-19. doi:10.1080/16138171.2021.1930941
- Seippel, Ø. (2002). *Idrett og sosial integrasjon* (Vol. 2002:9). Oslo: Institutt for samfunnsforskning.
- Seippel, Ø. (2005). *Orker ikke, gidder ikke, passer ikke? : om frafallet i norsk idrett* (Vol. 2005:3). Oslo: Institutt for samfunnsforskning.
- Sjøberg, E. & Wilner, R. (2022). The representation of women in Hearthstone esports. In A. Tjønndal (Ed.). *Social issues in esports*. London: Routledge.
- Skauge, M. (2022). *Non-levelled playing fields and the rise of fitness: social inequality in late modern youth sport in Norway*. (no. 58-2022). Faculty of Social Sciences, Nord University, Bodø.
- Skauge, M., & Rafoss, K. (2020). Kjønnen trening som uttrykk for kjønnen mening? *Tidsskrift for kjønnsforskning*, 44(3), 217-230. doi:10.18261/issn.1891-1781-2020-03-04
- Skille, E., & Solbakken, T. (2014). The relationship between adolescent sport participation and lifelong participation in physical activity in Norway. A Critical Analysis. *Scandinavian Sport Studies Forum*. Retrieved from https://brage.inn.no/inn-xmlui/bitstream/handle/11250/226291/Skille_Solbakken.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Solenes, O., & Strandbu, Å. (2006). "David Beckham gikk ikke mye langrenn" : kontroverser om ungdom og idrett, før og nå. In (pp. 159-176). Oslo: Cappelen akademisk forlag.
- Spaaij, R., Magee, J., & Jeanes, R. (2014). *Sport and Social Exclusion in Global Society*. London: Routledge.
- Stensbøl, B., & Tvedt, Y. (2018). *Nasjonal prestasjonskultur*. Bergen: Fagbokforlaget.

- Strandbu, Å., Stefansen, K., & Smette, I. (2016). En plass i jevnalderfellesskapet. Idrettens betydning i ungdomstida. In Å. Strandbu (Ed.), *Ungdom og idrett* (s. 113-132). Oslo: Cappelen Damm Akademisk.
- Thagaard, T. (2018). *Systematikk og innlevelse : en innføring i kvalitative metoder* (5. utg. ed.). Bergen: Fagbokforlaget.
- Tjora, A. H. (2017). *Kvalitative forskningsmetoder i praksis* (3. utg.). Oslo: Gyldendal akademisk.
- Tjønnal, A. (2018). *Vilje til inklusjon : studier av innovasjon for sosial inkludering i idrett*. (Doktorgrad). Nord Universitet, Bodø.
- Tjønnal, A. (2021). "What's next? Calling beer-drinking a sport?!": virtual resistance to considering eSport as sport. *Sport, business and management, 11*(1), 72-88. doi:10.1108/SBM-10-2019-0085
- Tjønnal, A. (2023). *Idrettsteknologi*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Tjønnal, A., & Skauge, M. (2021a). Social Innovation and Virtual Sport: A Case of Esports in Norway. In A. Tjønnal (Ed.), *Social Innovation in Sport* (s. 135-168). Cham: Springer International Publishing.
- Tjønnal, A., & Skauge, M. (2021b). Youth sport 2.0? The development of eSports in Norway from 2016 to 2019. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health, 13*(1), 166-183. doi:10.1080/2159676X.2020.1836509
- Tweedie, J. W., Rosenthal, R. R., & Holden, J. T. (2022). Doping in esports. In A. Tjønnal (Ed.), *Social Issues in Esports*. London: Routledge.
- Vallerand, R. J., & Miquelon, P. (2007). Passion for Sport in Athletes. In *Social Psychology in Sport*. (pp. 249-263). Champaign, ILs: Human Kinetics.
- Widerberg, K. (2002). *Kvalitativ forskning i praktiken*. Lund: Studentlitteratur.